

Predator Penguin

Szabályok

A játék elkezdése előtt három nehézségi szint közül választhatunk:

- **Easy:** kevés ellenfél, 5 kezdő HP
- **Normal:** közepes számú ellenfél, 3 kezdő HP
- **Hard:** sok ellenfél, 1 kezdő HP

A játék kezdetén a játékos nehézségi szinttől függően 5/3/1 életerővel és 0 ponttal indul. A pályát felülnézetből látjuk. A pontok, és ezzel együtt a lőszerek növelése lőszerhalak összegyűjtésével lehetséges. Lőni egy hal felhasználásával lehet, a lövedék távolságának pedig nincs felső határa, kilövés után a szemben legközelebbi falnál, vagy ellenségénél áll meg. Egy másik fajta hal is előfordul a térképen, ez a játékos pontjaiba nem számít bele, de egy bónusz életerőt ad.

Az életerő pontoknak nincs maximális száma, viszont egy pálya teljesítése után a következő szintre ugyanazt az értéket visszük tovább, amivel az azt megelőzőt befejeztük.

A pályákon megjelenő leopárdfókák száma a játék nehézségi szintjétől függ. Az ellenfelek mozgásban vannak, a játékos pedig sebződik, ha hozzájuk ér. Minden nehézségi szinten 1 életerejük van, így ha egy kilőtt hal eltalálja őket, meghalnak és eltűnnek. Az állandó mozgásnak köszönhetően előfordulhat, hogy olyan pontra lépnek, ahol hal található. Ilyen esetben azt elfogyasztják és ha a játékos elpusztítja őket, a fóka által elfogyasztott lőszerhalak a játékoshoz kerülnek, a HP halak pedig újra megjelennek azon a ponton, ahol eredetileg felbukkantak.

A pálya teljesítését az összes lőszerhal összegyűjtése jelenti. A HP hal összegyűjtése ennek nem feltétele, előfordulhat, hogy a pályán hagyjuk.

Ha megölünk minden ellenfelet, mielőtt összeszednénk a halakat, megjelenik a pályán a kardszárnyú delfin. A kardszárnyú delfin 3 HP-val rendelkezik és legyőzése bónusz halakat ad.

A játék célja pingvinünk életben maradása, a játékos végső pontszámát pedig az utolsó pálya végére fennmaradó lőszerhal-mennyiség jelenti.

Lehetőség van a játék elmentésére, ilyenkor aktuális pályát + a kezdeti hp-t és lőszermennyiséget mentjük el, betöltéskor pedig ezekkel az értékekkel kezdjük előlről az adott szintet.

Objektumok viselkedése:

JÉG: a játékos és a leopárdfókák nem haladhatnak át rajta és nem mozdíthatják meg.

HULLADÉKKUPAC: a játékos és a fókák nem haladhatnak át ezen sem, ellendben a játékos eltolhatja ezt.

LEOPÁRDFÓKA: a leggyakrabban előforduló ellenfél típus. A pályán állandó mozgásban van, 1 hp-val rendelkezik. A karakterünk megjelenése nincs hatással a mozgásának pályájára. Megeheti a halakat, amelyek mezőjére lép.

KARDSZÁRNYÚ DELFIN: akkor jelenik meg, ha minden fókát elpusztít a játékos. Áthalad a falak fölött és 3 hp-val rendelkezik. Mozgása a pályán véletlenszerű. Megölésekor a játékos annyi halat kap, hogy megérje megölni.

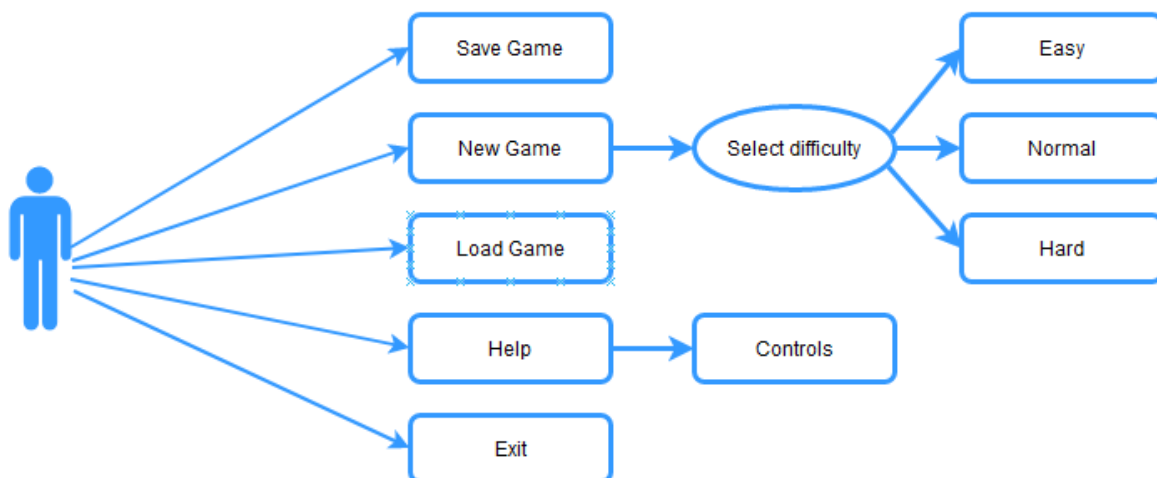
LŐSZERHAL: a szint teljesítésének feltétele az összes lőszerhal összegyűjtése. Nem mozog, a kezdeti helyéről akkor tűnik el, amikor a pingvin, vagy egy fóka elfogyasztja. A fókák által elfogyasztott lőszerhalak a fóka halálakor automatikusan a játékoshoz kerülnek.

HP HAL: ha a játékos megeszi, 1 bónusz életerőt kap, de lőszert és pontot nem szerez. A begyűjtése nem feltétele a szint teljesítésének. Ha meghal a HP halat megevő ellenfél, akkor a hal az eredeti helyére kerül vissza.

Írányítás

Az irányítás a nyilakkal történik, löni pedig a space billentyűvel lehetséges.

Use case diagram



Látványtervek

