



# GUI FÉLÉVES

-

# GUItar HerOE

Hallgató neve:	Tucsányi Patrick
Hallgató neptun kódja:	F31BE9

Hallgató neve:	Szegedi Tamás
Hallgató neptun kódja:	DYLHS5

Hallgató neve:	Hegedűs Bence Zoltán
Hallgató neptun kódja:	H32XVC

**OE-NIK 2021/22/2**



## JÁTÉK LEÍRÁSA

A már jól ismert guitar hero játékot valósítottuk meg, pár érdekesebb funkcióval, ami élvezhetőbbé és vicesebbé teszi a játékelményt. Modern zenék, borítók és felhasználó felület teszi jobba az élményt.



## FŐ FUNKCIÓK

### 1. Játékos által vezérelt dinamikus motor

A felhasználó a játék során befolyásolni képes a gitár elemek helyzetét egy kis mértékben, mivel mikor interakciót létesít az aktivációs ponton lévő gitár elemmel (és ha az interakció sikeres) akkor a pálya elejére került a gitár így, ha egymás után kétszer hirtelen ad ki interakciót akkor a két gitár egymás után lesz, viszont, ha kisebb szünetekkel aktiválja a gitárokat, akkor ez a szünet a generálás során is megmarad.

### 2. Irányítás (egér & billentyűzet)

A játékos az aktivációs ponton billentyűzet vagy egér segítségével tud interakciót létesíteni a gitárral, mivel folyamatos és független a beviteli elemek vizsgálata ezért akár 2 sávot egérrel 2 sávot billentyűzettel is képes kezelni a player.

### 3. Egyedi zene funkció

A játékban 7 előre definiált zene található meg, szerettük volna, ha nem csak 7 pályából áll a játék, így készítettünk egy egyedi zene funkciót, amivel a játékos képes a saját gépéről kiválasztott zenékre játszani, így a pályák száma igazából végtelen lett.

### 4. Mentés

Az alapvető pályák (1-7) sikeres teljesítése után jelezzük a levels menüben, hogy mely pályákat vitte már végig a játékosunk. Mentés törlés funkció is bekerült a játékba, ha a felhasználó szeretné a mentésének törlését, akkor a menüben a "Delete save" gomb segítségével ezt megteheti.



## JÁTÉKMENET

A zene ritmusára 4 oszlopban jönnek az elemek és egy adott sávban kell azzal interakciót létesíteni, ami történhet egérrel vagy billentyűzettel is. Ha az adott sávon belül sikerült az interakció akkor a felhasználó pontot kap érte, ha összeggyűlt az elegendő pont akkor feloldódik az adott pálya. Sikertelen interakció esetén pontlevonás jár a játékos felé így is nehezítve a játékot. Egyedi saját zenét is tud betenni a játékos, hogy a játékelmény jobb legyen ezért MEME-témájú zenéket és felhasználó felületet alakítottunk ki, ezzel is szórakoztatva a játékost miközben játszik.



## LÁTVÁNYELEMOK / ABLAKOK

### 1. Menü

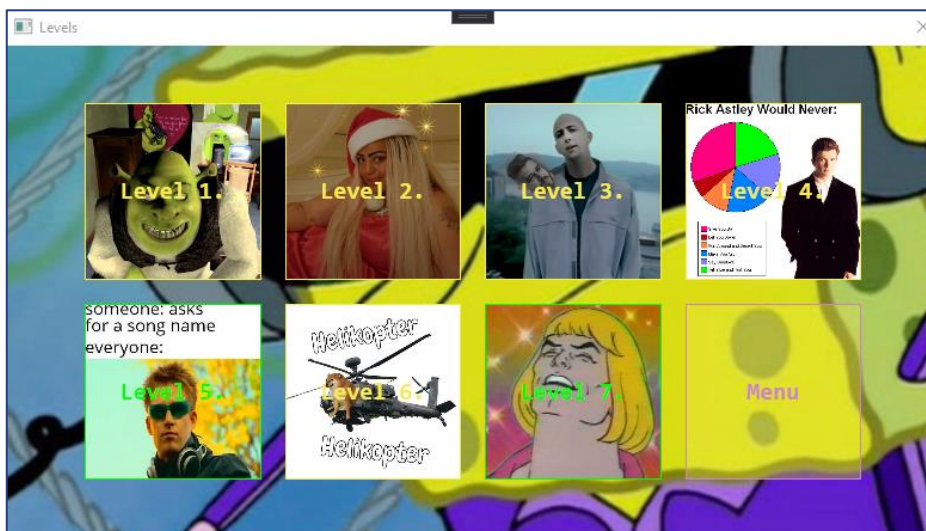
- A felhasználó új játékot hozhat létre a „New game” gombbal, ami egy random pályát tölt be a számára.
- Választhat a „Level” gomb lenyomása után a különböző szintekből.
- Tölthet be a saját eszközéről valamilyen zenét a „Select song” opció alatt.
- Kérhet segítséget a játék menetéről a „Help” gomb lenyomásával.
- Törölheti az eddig pályák mentéseit a „Delete save” gombbal.



1. ábra menü ablak

## 2. Levels

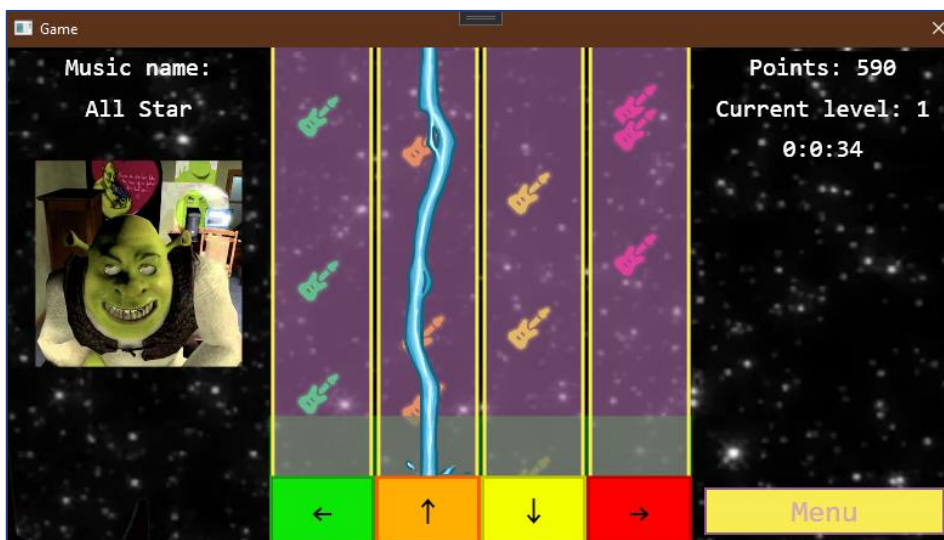
- A felhasználó 7 szint közül választhatja ki milyen zenére szeretne játszani.
- Itt tekintheti meg milyen pályákat teljesített már sikeresen, ezt a zöld keret és a zöld szöveg jelzi.
- Lehetősége van arra is, hogy zeneválasztás nélkül visszatérjen a menübe.



2. ábra levels ablak

## 3. Game

- A játékos 4 sávban egér vagy billentyűzet segítségével az aktivációs zónában képes elpusztítani a gitárt, ekkor egy villám eltünteti a gitár elemet és megkapja a pontot.
- Sikeres és sikertelen teljesítés után is kap visszajelzést a gamer.
- A playernek lehetősége van arra is, hogy visszatérjen a menübe.



3. ábra game ablak