

punkt 2 (2-4 graczy, bot).

Gra umożliwia jednoczesną rozgrywkę 2 – 4 graczy (lokalnie). Ilość graczy ustawiana jest w Menu wyboru postaci, do których klient może się dostać z ekranu głównego gry klikając myszką na przycisk „START”. Po wyborze mapy oraz kliknięciu myszką przycisku „NEXT” w prawym dolnym rogu ekranu, przed klientem pojawi się menu wyboru graczy. Domyślnie znajdują się tam 2 aktywni gracze: gracz nr. 1, którym steruje klient oraz gracz nr. 2 ustawiony jako bot. Pozostali dwaj (opcjonalni) gracze ustawieni są jako NONE (tylko oni mogą być ustawieni jako NONE). W przypadku ustawienia gracza jako NONE, znika możliwość wyboru nicku tego gracza oraz sterowania. W przypadku ustawienia gracza jako BOT, znika możliwość wyboru sterowania tego gracza. Nick gracza zmieniany jest poprzez kliknięcie myszką na nick, wpisanie nowego nicku oraz zatwierdzenie ENTEREM. Nick może składać się tylko z małych lub dużych liter oraz cyfr. Długość nicku powinna wynosić od 4-20 znaków. W przypadku:

- wpisania co najmniej 2 identycznych nicków graczy lub wpisaniu błędnego nicku (np. wprowadzeniu znaku nie będącego literą lub cyfrą, nieodpowiednia długość nicku) oraz próbie naciśnięcia przycisku START w prawym dolnym rogu ekranu, pojawi się ERROR (w miejscu na obrazku: ERROR MESSAGE) o treści: „Wrong nicknames”.
- wyboru samych BOTów pojawi się ERROR o treści: „Bad types of players”.

Domyślnie, oraz po dodaniu nowego PC/BOT zamiast NONE, nicki graczy ustawione są jako „NICKNAME”.

Rozmieszczenie graczy na mapie jest losowe, jednak gracze rozpoczynają grę tylko w rogach mapy (różnych).

Scenariusz główny „Wybór graczy”

1. Klient włącza grę.
2. Pojawia się menu główne z 4 przyciskami: START, OPTIONS, HIGHSCORE oraz EXIT.
3. Klient klika myszką przycisk „START”.
4. Pojawia się ekran wyboru mapy.
5. Klient klika myszką przycisk „NEXT”.
6. Klient wybiera opcje dotyczące graczy.
 - 6.1. Klient ustawia nicki graczy.
 - 6.2. Klient dodaje graczy określając ich typ lub usuwa graczy.
7. Klient rozpoczyna grę naciskając myszką przycisk „START” znajdujący się w prawym dolnym rogu ekranu.
8. Gracze rozmieszczeni są w sposób losowy w rogach ekranu.
9. Po zakończeniu gry klient zostaje przekierowany do głównego Menu.
10. Klient naciska myszką przycisk „EXIT” znajdujący się w głównym Menu.
11. Gra wyłącza się.

Scenariusz alternatywny „Wybór z tych opcji”:

Kroki 1-6 jak w scenariuszu głównym

6.1. Klient ustawia niepoprawne nicki.

6.2. Klient ustawia typ wszystkich graczy jako BOT

7. Klient rozpoczyna grę naciskając myszką przycisk „START” znajdujący się w prawym dolnym rogu ekranu.

8. Na ekranie pojawiają się komunikaty: „Wrong nicknames” (w przypadku 6.1.) oraz „Bad types of players” (w przypadku 6.2.) w miejscu (ERROR MESSAGE) pokazanym na rysunku.

9. Klient poprawia błędy i rozpoczyna grę naciskając myszką przycisk „START”.

Pozostałe punkty 8-11 ze scenariusza głównego.

Scenariusz alternatywny „Zapisanie wyborów gracza”:

Kroki 1-6.2. jak w scenariuszu głównym

7. Gracz cofa się do poprzedniego menu klikając przycisk „BACK” w lewym dolnym rogu ekranu.

8. Gracz dokonuje zmian w poprzednich Menu.

9. Gracz wraca do Menu wyboru graczy.

10. Zmiany dokonane w punktach 6.1, 6.2 są nadal widoczne w Menu.

Pozostałe punkty 7-11 ze scenariusza głównego.

Scenariusz alternatywny „Zapisanie wyborów gracza przy wyjściu z gry”:

Kroki 1-6.2. jak w scenariuszu głównym

7. Gracz cofa się do Menu wyboru mapy klikając przycisk „BACK” w lewym dolnym rogu ekranu.

8. Gracz cofa się do głównego Menu klikając po raz kolejny przycisk „BACK”.

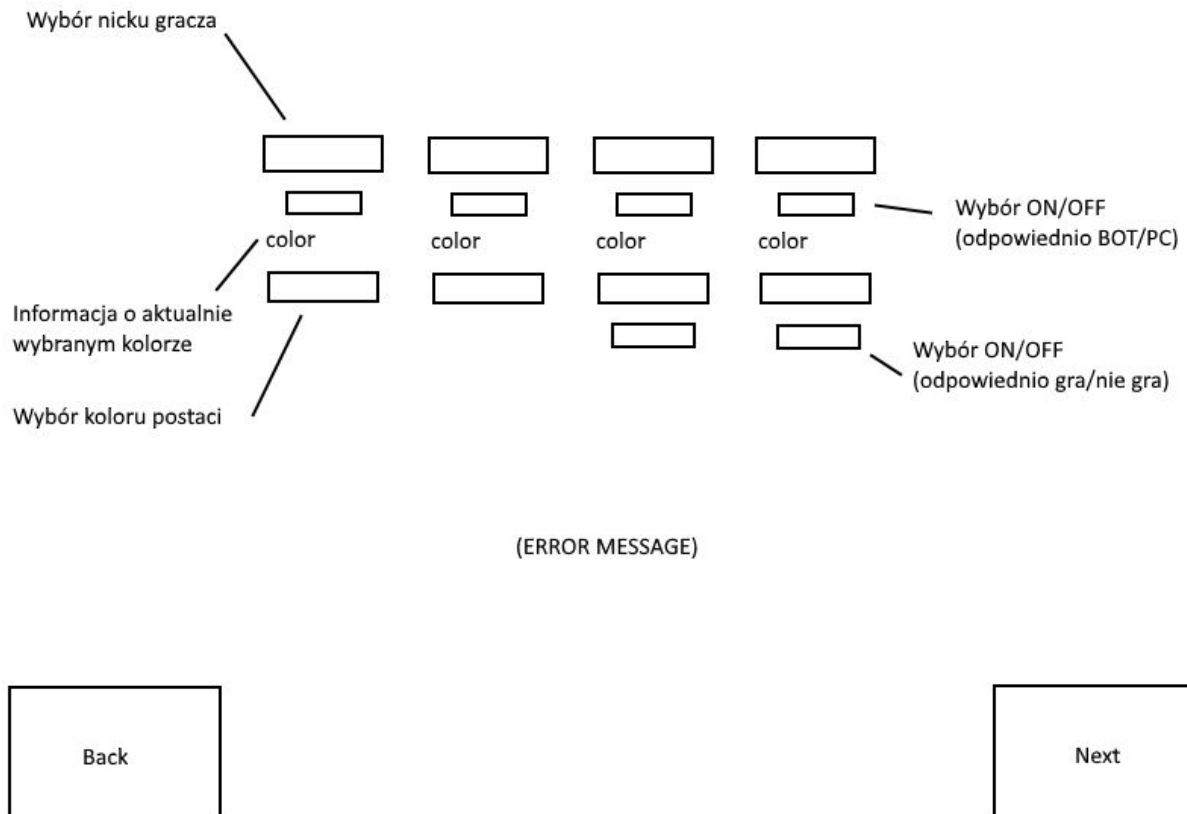
9. Gracz wychodzi z gry klikając przycisk „EXIT”.

---Na nowo kroki 1-5 ze scenariusza głównego.---

10. Zmiany dokonane w punktach 6.1, 6.2 są nadal widoczne w Menu.

Pozostałe punkty 6-11 ze scenariusza głównego.

MENU WYBORU GRACZY:



punkt 9 (optymalna gra).

Gra działa w sposób optymalny – nie występują „zacięcia” oraz „crashe” w czasie rozgrywki. Gra działa 60 FPS (klatek na sekundę), jeśli tylko pozwala na to maszyna, na której uruchamiana jest gra.