Arcade Racing Game

**Bemutató:**

Egy letisztult stílusú, stilizált árkád versenyzősjáték.

Tervezett eszközök:

* Unity v.:2023.2.3
* Blender v.:4.0.2
* Gimp v.:2.10.34
* Visual Studio 2022

**Feladat:**

Unity Asset-ekből épült városban versenyezhet a játékos és a célja, hogy a legjobb időket szerezze meg az adott versenyen.

A felhasználó a játék elindítása után a bejelentkezés menü fogadja, a sikeres bejelentkezés után a főmenübe kerül, ahol az alábbi menüpontok találhatók:

* Versenyek
  + típus
* Scoreboards
  + verseny ranglistának kiválasztása
* Beállítások
* Kilépés

A felsoroláson kívül az egyik sarokban megjelenik a játékos profiljának a neve, ami mellet megtalálható a kijelentkezés profilváltáshoz.

**Menü működése:**

A menük között kattintással tud választani vagy és az Esc gombbal visszaléphet a főmenüre.

**Versenyek:**

A versenymenüből miután kiválasztotta a versenyt elindul az adott verseny.

Arra az esetre, ha a játékos versenyközben akarna kilépni akkor az Esc megnyomására egy kérdező ablak jelenik meg, hogy a főmenübe vagy az asztalra szeretne-e kilépni.

A játékosnak a verseny elindítása után megjelenik a kijelzőn:

* Idő
* Helyezés
* Minimap

Ebben a menüben a felhasználó kiválaszthatja, hogy milyen típusú utcaiversenyt akar elindítani, 1-1 darab minden típusból.

**Versenytípusok:**

* Körverseny
* A-ból B-be

A versenyekből a végsőhelyezés alapján kapja meg a játékos a jutalmat az adott versenyért.

**Minimap/útvonal indikátor:**

Előre mutatja a játékosnak az pályaútvonal távolabbi szakaszait.

**Beállítások:**

* A játékos itt nézheti meg/állíthatja be az irányítást.

**Kilépés:**

Itt léphet ki teljesen a játékos a programból.

**Adatbázis:**

* A felhasználó bejelentkezési adatai: név, email, jelszó
* Versenyidők, helyezése

A játékon belül lehet elérni a scoreboards-on keresztül