Játék Téma terv

A játék címe: Csak Előre!

Fejlesztő: Szabó Kevin Márk

Műfaj: Egyjátékos, Kaland

Típus: 3D

Fejlesztői környezet: - Unity 2023.2.6f1

- Visual Studio - programozási nyelv: C#

- Visual Studio Code - Leíró nyelv: HTML

- Programozási nyelv:

-JavaScript

- Keretrendszer:

-Bootstrap

**Leírás**

A játéban a játékosnak 5 pályán van lehetősége, hogy minél hamarabb a célba jusson, miközben különböző akadályokon kell átjutnia.

**Indítás**

A játék elindítása után főmenü jelenik meg: a játék címével, majd a bejelentkezés ablak, amelyben meg kell adnunk az előre regisztrált adatainkat (e-mail cím, jelszó). Ha még nem regisztráltunk, a “regisztráció” hivatkozásra kattintva a játék weboldala nyílik meg böngészőben. Bejelentkezés után a cím alatt: “Pálya választás” gomb; “Eredmények” gomb; “Irányítás” gomb; “Kilépés” gomb.

A gombok menükbe vezetnek:

“Pálya választás” gomb - Pálya választás menü

“Eredmények” gomb - A pályákhoz tartozó eredmények menüje

“Irányítás” gomb - Irányítás leírásához tartozó menü

“Kilépés” gomb - Kilépés a játékból

Pálya választás menü:

A játékos csak az első - “Útmutató” - pályát választhatja ki addig, ameddig nem teljesítette azt. A többi pálya addig zárolva van.

A pályák sorszámozva vannak, az azonosítás érdekében

A pálya kiválasztásához kattintani kell, majd “Start” gombra kattintással betölt a pálya.

Visszalépés gomb a főmenübe lépéshez.

Eredmények menü:

Táblázatban jelenik meg a pályák sorszáma, mellette a leggyorsabb teljesítésre szánt idő, az idő alapján kapott kupa típusa.

Visszalépés gomb a főmenübe lépéshez.

Irányítás menü:

Felsorolva jelennek meg a következő információk:

Billentyűzet és egérrel:

W - előre, A – balra, S - hátra, D – jobbra, Szóköz - ugrás, Shift – sprint, ESC - kilépés, C - Kameranézet váltás First Person és Third Person nézetek között , Egér jobb klikk nyomva tartva – kamera mozgatás játékos körül Third Person nézetben.

Hangerő állító csúszka – a hangeffektek hangerejét állítja

Zene hangerejének állítása csúszka - a játék közben szóló zene hangereje

Visszalépés gomb a főmenübe lépéshez.

**Játékmenet**

A pálya betöltése után visszaszámlálás: 3 másodperc - leteltével a játékos irányíthatja a karakterét.

A pálya teljesítésére szánt idő mérése a pálya elkezdésével indul – a képernyő jobb felső sarkában kiírva - , a célba jutáskor megáll, mentésre kerül. A játékos a teljesítése ideje alapján 3 típusú kupa közül kaphat egyet, minden pályánál egyedileg meghatározottan. Legjobb idő - Arany kupa; Közepes idő - Ezüst kupa; Legrosszabb idő - Bronz kupa.  
  
A pálya áll a talajból; akadályokból amelyek a talajon, vagy levegőben is lehetnek; gyorsítókból amelyet ha játékos elér, gyorsabban tud mozogni; célvonalból, amelyet ha elér, a pálya teljesítve lesz, és mentésre kerül az idő.

A játékfolyamat bármikor megállítható az ESC megnyomásával, ilyenkor a mozgás és az idő megáll, ”Szünet” menü jelenik meg.

“Szünet” menü:

“Folytatás gomb” - Folytatódik a játék - 3 másodperces számláló letelése után megtartva a játékos pozícióját és idejét.

“Kilépés gomb” - Kilépés a főmenübe

A pálya teljesítése után megjelenik egy ablakban az eredmény, és egy továbblépés gomb, amely a “Pálya választás” menübe visz.

**Világ, Objektumok, Animációk, Felhasználói felület**

A pályák világa és a pályák elemei, objektumai, illetve a karakter 3D grafikus felépítésűek.

Az Objektumok között találhatóak a Unity alapértelmezett objektumai; egyedileg modellezett objektumok; és a Unity Assets Storeból beszerezhető objektumok.

**Zenék, hangeffektek**

A játékban hallható zenék és egyes hangeffektek saját készítésűek, egyes hangeffektek a Unity alapértelmezett és a Unity Assets Storeból beszerezhető hangeffektek.

**Animációk**

Az animációk a Unity alapértelmezett és a Unity Assets Storeból beszerezhető animációk.

**Adatbázis**

A játékban elért eredmények mentése adatbázisba történik. Ezáltal a játékban az “Eredmények” menüben ezek az eredmények jelennek meg

Táblák:

Users : ID, felhasznalonev, email, jelszo

Eredmenyek : ID, userID, kupaID, ido, datum, kupa

Kupa : ID, nev, kep

**Weboldal**

A játékhoz tartozó weboldalon van lehetőség regisztrálni új felhasználót, már regisztrált felhasználóba bejelentkezni. Ha bejelentkeztünk, az oldalon elérjük a játék beszerzéséhez tartozó utasításokat, a bejelentkezett felhasználó általi játékban elért eredményeket, és a kijelentkezés gombot.