

Házifeladat specifikáció

Szórakoztató elektronikai eszközök programozása

Nemes Attila

B6RYIK

2023.04.25

Játék leírása

A játékosnak egy labdával kell a sziklán rajta maradnia, miközben az ellenfeleket le kell lökni róla. Az ellenfelek hullámokban jönnek és minden egyes hullám során egy powerup is megjelenik, melyet csak a játékos tud felvenni és segíti őt az ellenfelek legyőzésében. Hullámonként egyre nehezebb lesz a játék.

Több fajta ellenfél (nehéz, gyors, normális) és powerup van a játékban. A megjelenésük a véletlen múlik. 5 szintenként van egy speciális kör, mely során egy speciális ellenfél jelenik meg.

A játékos interakciói:

- A játékot elindítani a kezdő panelen lévő gombbal lehet.
- A játékos a labdát és a kamerát tudja kezelni. A kamera egy tengely körül forog, a labda pedig előre és hátra fele tud mozogni.
- A játékot le lehet állítani, majd ezután újraindítani.
- A játék végén kilehet lépni a menübe illetve új játékot lehet indítani.

Játék jelenetei

A játék két fő jelenetből áll:

- A játék menüje felel egy jelenetért, ahol csak új játékot lehet indítani illetve kilépni az alkalmazásból
- A másik jelenet a játékért magáért felel. Itt játszódik a játék.

A játékban lévő panelek:

- A játék fő menüjét kezeli egy.
- A játék újraindítását kezeli egy.

Használt technológiák

Unity 3d, Unity asset store.