

# Space Bunny Jump

Készítők:

Rábaközi András - G6VP6T

Takács Máté - YZYESA

Zsebő Richárd - ADU9H2

A következő dokumentumban a Szoftvertechnológia és grafikus felhasználói interfész tervezése tárgy féléves beadandó munkájára készített játék programunk bemutatása és ismertetése a célunk.

## **Játék célja:**

A játék során egy nyulat irányítunk melyel a különböző távolságú sziget platformokra kell átugrani az űrben, minél magasabbra jutunk annál több pontot tudunk gyűjteni. Ha elvétjük az ugrást és a karakterünk leesik a játék véget ér, a cél, hogy minél több pontot szerezzünk a játék során.

## **Játék menete:**

A játék során találkozhatunk űrlényekkel melyek érintése halált okoz és ezzel véget ér a játék mintha leesne a játékos. Az űrlényekkel többféle módon nézhetünk szembe, a játék során gyűjthetünk répákat melyel lelőhetjük az utunkat eltorlaszoló űrlényeket, fontos figyeljünk a rendelkezésre álló répákra és pontosan célozzunk, mert könnyedén kifogyhatunk a lőszerből. A második megoldás ha ráugrunk az űrlény fejére, a legegyszerűbb lehetőség ha megkerüljük őket és elugrálunk mellettük. Az alap űrlények nem képesek mozogni és lőni, viszont a játék előrehaladottabb szakaszában találkozhatunk olyan fejlettebb ellenfelekkel, amelyek képesek repülni.

A játék során találhatunk gyémántokat amik plusz 10 pontot adnak hozzá az elért pontszámunkhoz.

A játékmenet során találhatunk olyan speciális eszközöket amelyek segíthetik a játékos előre haladását a játékban.

Speciális eszközök használata:

- Nyúlüreg: A nyúlüregek mindig párba jelennek meg a játék során. A nyúlüregnek egy bejárata és egy kijárata van. A nyúlüregbe történő belépéshez ugorjon rá a bejáratra, majd a játék automatikusan a kijáratához szállítja a főhőst. A kijáratnál már nincs lehetőség a visszatéréshez. Ezzel magasabbra jutunk ugrálás nélkül.

- Sportcipő: A sportcipő felvételével az ugrási magasság megnő 10 ugrás erejéig.
- Répa: A répák biztosítják a lószert a fegyverbe amivel az ellenségeket lehet megsemmisíteni.
- Pajzs: A pajzs védelmet biztosít egy ürlény ellen. Ha az ürlényhez hozzáérünk miközben a pajzs aktív nem képes megsebezni a játékos karakterét.
- Gyémánt: +10 extra pontot ad hozzá az elért pontokhoz.

### **Irányítás:**

A nyúl irányítása során lehetőségünk van a vertikális illetve a horizontális tengelyen való elmozdulásra a billentyűzeten található nyilakkal.

A jobbra balra nyilakkal a horizontális elmozdulás iránya határozható meg, míg a felfele nyíllal ugrásra van lehetőség. A SPACE billentyűvel a készletünkön lévő répákkal lehet lőni, a célpontokat ezzel megsemmisítve.

Ha ugrás közben neki ugrunk az oldal szegélynek a karakterünk az ellentétes oldalra kerül át.

A játék látványterve.

- A jobb felső sarokban található a répa számláló ez mutatja, hogy hány darab lövésre elegendő répánk van. Alapból 3 darabbal indul a játék.
- A bal felső sarokban található a pontszámláló, minél magasabbra jutunk a játék során annál több pontot tudunk szerezni vagy ha találunk gyémántokat.
- A játék hátterét a bolygókkal díszített űr téma biztosítja.
- A sziget platformok biztosítják a biztonságos talajt a játékos számára ahol nem tud leesni.
- A játékos a képen látható tapsi hapsi nyúl karaktert irányítja a játék folyamán
- A vízszintesen repülő répa a játékos által tüzelt lövedék mellyel az ürlényt tudja megsemmisíteni.
- A platformon látható répa adja a lövedéket a játékos számára.
- A zöld ufó karakter az egyik ellenség a játékból mely a tovább jutást nehezíti.

Score:01024

003

