

Exam – dokumentacja gry

Opis gry

Jesteś studentem EIT! spieszącym się na egzamin. Twoim celem jest terminowe dotarcie na trzecie piętro gmachu - do sali, w której ma mieć on miejsce. Unikaj innych studentów, którzy zagadując cię zabierają ci cenny czas. Ale uważaj. Na wydziale trwa remont, a władze wydziału nie przestrzegają zasad BHP!

Uruchomienie gry

Aby uruchomić grę należy otworzyć zapisany wcześniej folder, w którym znajdują się pliki gry. Następnie trzeba dwukrotnie kliknąć na ikonę Exam.jar.

Sterowanie

Użytkownik porusza się po świecie gry przy pomocy następujących klawiszy :

- W - skok
- A - ruch w lewo
- D - ruch w prawo

Opis szczegółowy

Po uruchomieniu programu wyświetlone zostanie okno z napisem „Naciśnij przycisk aby zacząć grę!” oraz guzikiem „Start”. Po jego wciśnięciu gracz zostaje przeniesiony na mapę i może zacząć właściwą rozgrywkę.

Mapa składa się z trzech poziomów o różnym stopniu trudności.

Na poziomie pierwszym gracz zetknie się z postaciami studentów, którzy patrolują zadany obszar. Jeśli student zobaczy gracza zaczyna podążać za nim aż do momentu kiedy straci go z oczu. Jeśli student dosięgnie gracza zaczyna stopniowo zabierać mu czas.

Na poziomie drugim student powoli wkracza do remontowanej części wydziału. Pojawiają się spadające platformy, które zaczynają ruch kilka sekund po tym, jak gracz na nich stanie oraz gruz lecący z sufitu.

Na poziomie trzecim występują wszystkie wymienione powyżej elementy. W wielu miejscach nie ma również podłogi i trzeba poruszać się po spadających platformach. Spadnięcie w przepaść równoznaczne jest natychmiastowej porażce.

W wypadku porażki (np. spadnięcia w przepaść lub skończenia się zapasu czasu) wyświetlany jest ekran porażki. Przycisk na nim umieszczony umożliwia ponowne rozpoczęcie rozgrywki.

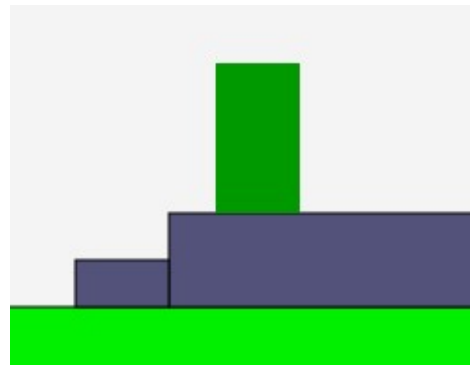
Po przejściu wszystkich poziomów i dojściu do końcowych drzwi wyświetlany jest ekran zwycięstwa. Przycisk na nim umieszczony umożliwia ponowne rozpoczęcie rozgrywki.

W celu zakończenia rozgrywki należy w dowolnym momencie nacisnąć przycisk „X” znajdujący się w prawym górnym rogu wyświetlonego okna.

Elementy świata gry

Bohater

Postać sterowana przez Gracza. Reprezentowana jest przez prostokąt koloru zielonego



Student

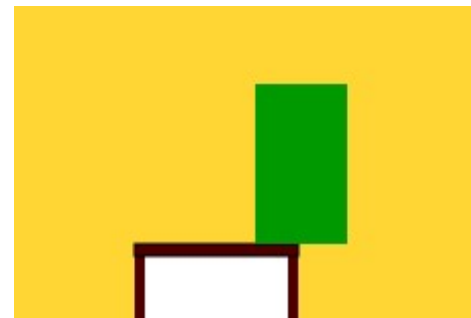
Przeciwnik gracza, przeszkadzający mu w terminowym dotarciu na egzamin. Patroluje określony obszar i goni Bohatera, jeśli go zobaczy. Od momentu, w którym dogoni Bohatera zaczyna zabierać mu czas



Platforma

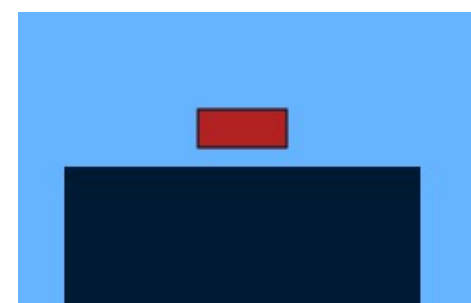
Podstawowy element świata gry stanowiący przeszkodę na drodze gracza. Można po nim chodzić, nie można przez niego przenikać.

UWAGA : elementy świata, z którymi koliduje gracz posiadają czarną otoczkę.



Spadająca platforma

Przeszkoda jaka stoi na drodze Bohatera do zwycięstwa, reprezentowana przez ciemnobrązowy prostokąt. Działa tak jak zwyczajna platforma, lecz jeśli Gracz na nią ustanie po jakimś czasie spadnie.



Spadający gruz

Element zazwyczaj znajdujący się w okolicy sufitu. Reprezentowany jest poprzez jasnoszary prostokąt. W momencie, w którym gracz pod nim przechodzi (i dotknie niewidocznego detektora) zaczyna spadać. Jeśli dotknie gracza, to zabiera mu czas. Spadający gruz odnawia się po jakimś czasie.

