Új use-case-ek

|  |  |
| --- | --- |
| **Use-case neve** | A Logarléc megszerzése |
| **Rövid leírás** | Győzelmi feltétel teljesülése a hallgatók számára, a játéknak ilyenkor vége. |
| **Aktorok** | Játékos |
| **Forgatókönyv** | A játékos felveszi a Logarlécet mint egy tárgyat, ezáltal megnyerve a játékot a hallgatók csapata számára. |

|  |  |
| --- | --- |
| **Use-case neve** | Tárgy felvétele |
| **Rövid leírás** | Ha egy hallgató felvesz egy tárgyat, akkor azt képes az eszköztárában (inventory) tárolni. |
| **Aktorok** | Játékos |
| **Forgatókönyv** | A játékos az általa irányított személyével olyan szobában tartózkodik, ahol egy vagy több tárgy található. Ilyenkor a játékos kiválasztja a felvenni kívánt tárgyat és egy gomb megnyomása által felveszi és innentől kezdve azt eszköztárában tárolja. Ezt csak akkor tudja megtenni, ha eszköztárában ehhez elég hely áll rendelkezésére, illetve a szoba padlója nem ragad. |

|  |  |
| --- | --- |
| **Use-case neve** | Tárgy megsemmisítése |
| **Rövid leírás** | Az oktatók, vagyis azok a személyek akik NPC-k ha felvesznek egy tárgyat akkor az a tárgy kikerül a játékból. |
| **Aktorok** | NPC |
| **Forgatókönyv** | Az NPC karakter egy olyan szobában tartózkodik, ahol egy vagy több tárgy található. Ilyenkor az NPC véletlenszerűen felveszi a tárgyakat. |

|  |  |
| --- | --- |
| **Use-case neve** | Irányított személy mozgatása |
| **Rövid leírás** | A játékos vagy az NPC minden körben egyet mozoghat, tehát átléphet egy szomszédos szobába. |
| **Aktorok** | Játékos, NPC |
| **Forgatókönyv** | A játékos vagy az NPC mechanizmus kiválasztja, hogy melyik szobába szeretne átmenni és ezt a döntését véglegesíti. A játékos számára ehhez egy gomb megnyomása is szükséges. |

|  |  |
| --- | --- |
| **Use-case neve** | Immunitás szerzése gázzal szemben |
| **Rövid leírás** | A gázzal szembeni immunitást a nem elhasználódott FFP2-es maszk birtoklása jelenti, ilyenkor a játékos által irányított személy annyi körön át tartózkodhat elgázosított szobában mérgezés nélkül, amennyit a maszkja bír. |
| **Aktorok** | Játékos |
| **Forgatókönyv** | A játékos felveszi a maszkot az eszköztárába, onnantól kezdve a maszk a passzív tárgyhasználat szerint működik. |

|  |  |
| --- | --- |
| **Use-case neve** | Hallgató megtámadása |
| **Rövid leírás** | Az oktatók a velük egy szobában tartózkodó hallgatóknak “kiszívják a lelkét”, azaz megtámadják őket, ez védekezés hiányában a hallgató halálát jelenti, azaz az illető játékos számára ilyenkor a játék véget ért. |
| **Aktorok** | NPC |
| **Forgatókönyv** | A szobába ahol egy vagy több oktató tartózkodik belép egy vagy több hallgató. Ilyenkor az oktató(k) támadást indít/indítanak a hallgató(k) ellen. Ha ilyenkor egy hallgató nem tud védekezni a kör folyamán, akkor ő a kör végén életét veszti. Ha az utolsó hallgató is életét vesztette, akkor a játék az oktatók győzelmével zárul. |

|  |  |
| --- | --- |
| **Use-case neve** | Immunitás szerzése támadással szemben |
| **Rövid leírás** | A játékos által irányított személy immunissá válhat az oktatók támadására aktív vagy passzív tárgyhasználat útján is. |
| **Aktorok** | Játékos |
| **Forgatókönyv** | Itt kétfajta forgatókönyv elképzelhető, de lényegében a cél ugyanaz mindkettőnél, ezért vettem egy usa-case alá ezt a két esetet. Az egyik forgatókönyv szerint a játékos eszköztárában található a TVSZ denevérbőrre nyomtatott példánya. Ekkor ha a játékos hallgatója egy oktatóval kerül egy szobába és az oktató megtámadja, a TVSZ védettséget nyújt számára a passzív tárgyhasználat szabályai alapján. Egy TVSZ példány 3 alkalommal nyújt védettséget, egy alkalom egyetlen oktató egyetlen támadását jelenti.. A másik lehetőség az aktiválás alapú tárgyhasználaton keresztül valósul meg: a játékos aktiválja a Szent Söröspoharat, ilyenkor 2 körön át immunis lesz az oktatók minden támadására. |

|  |  |
| --- | --- |
| **Use-case neve** | Hallgató kitessékelése |
| **Rövid leírás** | A takarítók a velük egy szobában tartózkodó (nem bénult / ájult) hallgatókat kitessékelik a szobából, azaz átkerülnek az egyik szomszédos szobába. |
| **Aktorok** | NPC |
| **Forgatókönyv** | A szobába ahol egy vagy több hallgató tartózkodik belép egy vagy több takarító. Ilyenkor a takarítók kitessékelik a mozogni képes hallgatókat, akik átkerülnek az egyik szomszédos szobába. |

|  |  |
| --- | --- |
| **Use-case neve** | Oktató kitessékelése |
| **Rövid leírás** | A takarítók a velük egy szobában tartózkodó (nem bénult / ájult) oktatókat kitessékelik a szobából, azaz átkerülnek az egyik szomszédos szobába. |
| **Aktorok** | NPC |
| **Forgatókönyv** | A szobába ahol egy vagy több oktató tartózkodik belép egy vagy több takarító. Ilyenkor a takarítók kitessékelik a mozogni képes oktatókat, akik átkerülnek az egyik szomszédos szobába. |

|  |  |
| --- | --- |
| **Use-case neve** | Egy szoba elgázosítása |
| **Rövid leírás** | A játékosnak lehetősége van azon szoba elgázosítására ahol a hallgatója éppen tartózkodik. Ez azt jelenti, hogy innentől kezdve az adott szoba mérgezőnek, elgázosítottnak számít a játék hátralévő részében. |
| **Aktorok** | Játékos |
| **Forgatókönyv** | A játékos aktiválja a nála lévő dobozolt káposztás camambertet. |

|  |  |
| --- | --- |
| **Use-case neve** | Egy szoba elgázosítása |
| **Rövid leírás** | A játékosnak lehetősége van azon szoba elgázosítására ahol a hallgatója éppen tartózkodik. Ez azt jelenti, hogy innentől kezdve az adott szoba mérgezőnek, elgázosítottnak számít a játék hátralévő részében. |
| **Aktorok** | Játékos |
| **Forgatókönyv** | A játékos aktiválja a nála lévő dobozolt káposztás camambertet. |

|  |  |
| --- | --- |
| **Use-case neve** | Egy szoba kiszellőztetése |
| **Rövid leírás** | A takarító kiszellőzteti az elgázosított szobát, így kiszáll a gáz a szobából. |
| **Aktorok** | NPC |
| **Forgatókönyv** | Takarító belép egy elgázosított szobába, kiszellőztet, azaz megszűnik a szoba elgázosítása. |

|  |  |
| --- | --- |
| **Use-case neve** | Egy szoba kitakarítása |
| **Rövid leírás** | Ha egy takarító kitakarítja egy szobát, az a szoba takarítottá válik. |
| **Aktorok** | NPC |
| **Forgatókönyv** | Takarító belép egy szobába (kitessékeli az ott tartózkodókat) és kitakarít, azaz a szoba takarított állapotba kerül. |

|  |  |
| --- | --- |
| **Use-case neve** | Egy szobában lévő oktatók megbénítása |
| **Rövid leírás** | A hallgató egy oktatóval egy szobába kerül és a birtokában van egy ilyen tárgy. Ha a hallgató aktiválja, akkor megmenekül a haláltól, és lebénítja az oktatókat. |
| **Aktorok** | Játékos |
| **Forgatókönyv** | A játékos hallgatója egy olyan szobában van, ahol vele együtt egy vagy több oktató is tartózkodik. A játékos a táblatörlő rongy aktiválásával a szobában tartózkodó oktatókat 3 körre megbéníthatja, ezalatt azok nem tudnak támadni és mozogni sem. |

|  |  |
| --- | --- |
| **Use-case neve** | Tárgy lerakása |
| **Rövid leírás** | A játékos dönthet úgy, hogy egy nála lévő tárgyat lerak abban a szobában, ahol éppen tartózkodik a hallgatójával. |
| **Aktorok** | Játékos |
| **Forgatókönyv** | A játékos az eszköztárában kiválasztja a lerakni kívánt tárgyat és egy gombnyomással a lerakást választja. |

|  |  |
| --- | --- |
| **Use-case neve** | Légfrissítő lerakása |
| **Rövid leírás** | A játékos dönthet úgy, hogy egy nála lévő légfrissítőt lerak abban a szobában, ahol éppen tartózkodik a hallgatójával. |
| **Aktorok** | Játékos |
| **Forgatókönyv** | A játékos az eszköztárában kiválasztja a lerakni kívánt légfrissítőt és egy gombnyomással a lerakást választja. Ekkor megszűnik a szoba elgázosítása, amennyiben ez korábban fennállt. |

|  |  |
| --- | --- |
| **Use-case neve** | Tranzisztor bekapcsolása |
| **Rövid leírás** | A játékos a nála lévő tranzisztorokat bekapcsolhatja. A tranzisztorok az első bekapcsoláskor kapcsolódnak össze. A tranzisztor bekapcsolása szükséges feltétele a teleportálásnak. |
| **Aktorok** | Játékos |
| **Forgatókönyv** | A játékos az eszköztárárában a tranzisztort kiválasztva gombnyomással aktiválja azt. A tranzisztorok összekapcsolása az adott játékos általi bekapcsolások sorrenjében történik. Az első bekapcsolás után a párosítások megmaradnak, mindaddig amíg a pár mindkét tagja megvan. |

|  |  |
| --- | --- |
| **Use-case neve** | Tranzisztor elhelyezése |
| **Rövid leírás** | A tárgyak lerakásának speciális esete. Egy tranzisztorpár második bekapcsolt tagjának lerakása azonnali teleportálással jár abba a szobába, ahol a pár másik tagja található. |
| **Aktorok** | Játékos |
| **Forgatókönyv** | A játékos kiválasztja a bekapcsolt tranzisztort az eszköztárában és egy gombnyomással leteszi azt. Ha a pár második tagját helyezte le és mindkét tranzisztor be van kapcsolva akkor megtörténik a teleportálás. |