

Programozás III. beadandó: Csabai Csenge Klára (M7K9JZ)

Játék neve: MoleHill

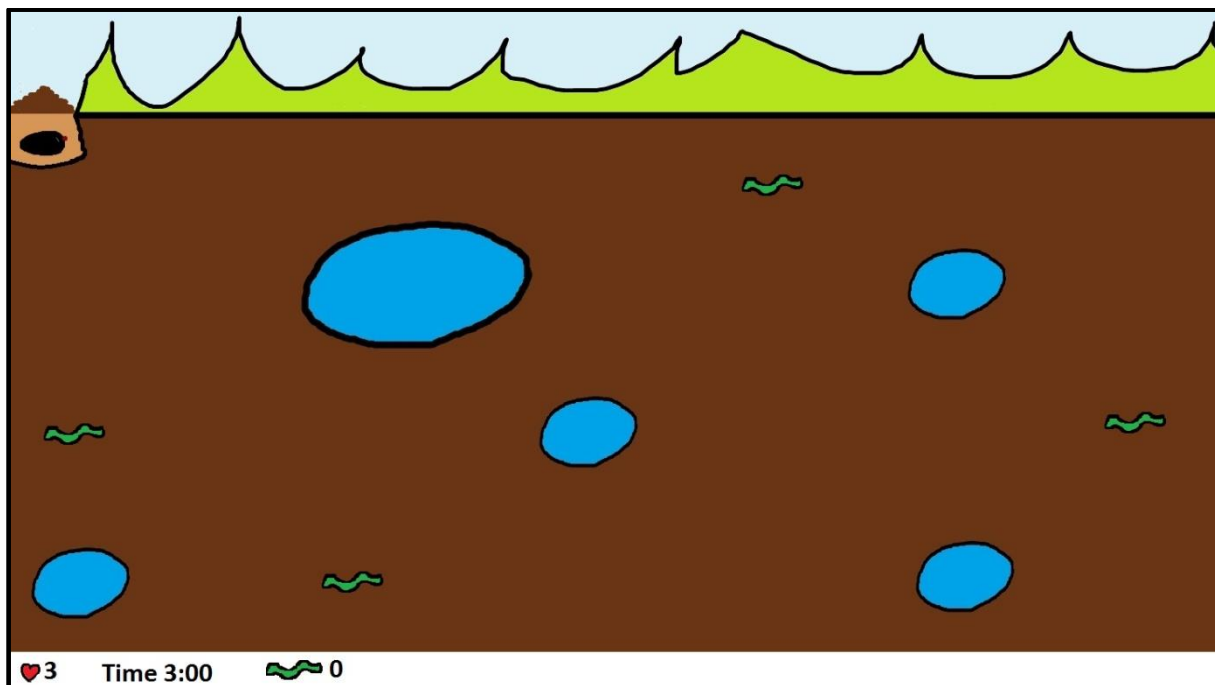
A játék

Már a játék neve is arra utal, hogy a főszereplőnk egy vakond lesz, amit először a pálya bal felső részén fogunk látni, beásva a földbe. A vakondunkat vezérelni tudjuk a kurzormozgató billentyűkkel (nyilakkal): ha a balra mutató nyilat nyomjuk le, akkor értelemszerűen balra fog mozogni, és így tovább. Így ás magának utat a barna földben, melyek nem tűnnek el, egy idő után szép hosszú járatot tudunk vele készíteni.

Az ablakunk nagyobb részét a pálya foglalja el, de az alsó részében találhatunk egy kiegészítő részt is, mely kijelzi azokat az adatokat, melyek játék közben szükségesek lehetnek. Az egyik ilyen mező (melyet szívecskevel jelöltem) az, hogy hány életet használhat el az állatunk úgy, hogy véglegesen ne halna meg. Eredetileg 3 van neki, de ez idő közben csökkenhet, hiszen a pályán láthatunk különböző méretű, kék színű víztócsákat. Ha vakondunkat a víz közelébe vezéreljük és kiás egy olyan földdarabot, mely közvetlenül a tócsa mellett van, akkor a víz elönti a vakondot, esetleg beleesik abba, és az megfullad, tehát életeinek a száma eggyel csökken. Akkor van vége a játéknak, ha állatunk akkor is meghal, amikor már 0-t látunk a szívecske mellett. Későbbi pályákon véletlenszerűen elkezdhet esni az eső, mely ugye belefolyik a kiásott járatba, és előntheti a vakondot. Ilyenkor megjelenik egy olyan mező az alsó részben, mely megmutatja, mennyi levegője van még neki, és ez folyamatosan fogy. Ha túl akarja vakondunk élni ezt az esőzést, akkor minél előbb a felszínre kell túrnia magát, levegőért, mely maximalizálja esőzés alatt azt. Ha visszamegy a járatba és még mindig esik az eső, akkor ismét elkezdi csökkenni neki. Ekkor is veszíthet az elhasználható életeiből, hiszen ha elfogy a levegője, elpusztul.

Állatunknak is fontos táplálkoznia, ez a játékunknak a lényege. Akkor sikerül teljesíteni egy pályát, ha összeszedte az összes adott pályán található zöld színű gilisztát. Az adott pillanatban már összegyűjtött gilisztákra láthatunk egy mezőt is az alsó sávban, csak hogy tudjuk, mennyit evett eddig. Hogy ne legyen olyan egyszerű a játék, még egy visszaszámlálót is találhatunk a sávban, mely megadja, hogy mennyi idő alatt kell megtalálni a következő gilisztát, mely akármelyik lehet a fennmaradtak közül. Ha lejár az idő, mielőtt megtaláltunk volna egy gilisztát, állatkánk éhen hal és veszít a felhasználható életeinek számából egyet. Fontos, hogy ezek a giliszták későbbi szinteken már mozogni is tudnak, és sem a tócsa, sem az esőzés nem okoz nekik gondot.

Esetleg még későbbi szinteken a vakondot üldöztetni is tudjuk valamilyen másik állattal, nehogy annyira lusta legyen. Ha az felfalja őt, akkor is veszít felhasználható életeinek számából.



Felépítés

Amikor elindítjuk a játékot, az alábbi menüpontok közül tudunk választani:

PLAY: Rákattintva megjelennek a pályák, melyek közül tudunk választani. Minél magasabb számú egy pálya, annál nehezebb.

SETTINGS: Személyre szabás, beállítások.

HELP: Megtalálhatjuk a játék leírását, néhány kiegészítő információt.

EXIT: Kiléphetünk a játékból.