

Madara Uchia Edo Tensei

(Infinity Runner Game)

A játék – Naruto Shippuden – animációs sorozathoz kapcsolható. Játékunkban az egykori legendás shinobit – Uchia Madara – kell irányítanunk.

Az ötlet az animációs sorozat egyik epizódjából jött (Naruto Shippuden #322), ahol Madarát feltámasztották és visszatért a jelenbe. (Végtelen mennyiségű chakrával rendelkezik és halhatatlan. Egyetlen megoldás az elhárítására, hogyha lepecsételik.) Egy egész shinobi hadsereg várja érkezését, ahol egymaga néz velük szembe.

A játék:

Kezdetek:

A játék a start gombbal indul, amely után a felhasználó nevét kell, hogy megadja. Hogyha nem történik név megadás és úgy lépünk ki a felugró ablakból akkor a main menü-be kerülünk vissza. Ugyanebben a menüben megfogalmazásra kerül a rövid tájékoztató a játék menetéről. Miután a játékos megadta nevét, egy rövid intro kíséri a játék kezdetét. Az intro-ból megtudhatjuk, hogy háború közeleg és Uchia Madara feltámasztásra kerül. Ezután Madara vár minket, hogy enter lenyomására elindulhasson.

(Játék folyamatosan gyorsul a zenére, egyre gyorsabban jönnek a shurikenek).

Játék Menete:

Miután elindítottuk a játékot, karakterünk álló helyzetből futásra vált át. Ahogy karakterünk mozog úgy a háttér is együtt mozog vele. Összesen 4 életerőnk van.

Karakterünket irányítva 2 opciót tudunk végrehajtani.

1. Ugrás
2. Fire Style: Majestic Destroyer Flame jutsu

1. Ugrás

Ugrást, a [SPACE] gomb megnyomásával képes a karakterünk végrehajtani. Ugrani bármikor lehet, viszont csak akkor, hogyha már földet ért a karakterünk.

2. Fire Style: Majestic Destroyer Flame jutsu

Jutsu-t az [1] gomb megnyomásával tudja karakterünk végrehajtani. Jól válasszuk meg használatát ugyanis a jutsu arra lesz alkalmas a játék folyamán, hogy az ellenségtől származó „Water Style” jutsu-t semlegesítse.

Jól válasszuk meg, hogy mikor mit nyomunk ugyanis, a karakter [1] gombra történő képessége, nem képes semlegesíteni a Shuriken objektumot csak a water style objektumot.

Ellenségek

Shuriken objektum: Játék folyamatosan shurikent dobál Madarára, amit [SPACE] gomb lenyomásával tudunk kikerülni. – Ha egy shuriken eltalálja Madarát, akkor -1 életerő.

Water Style objektum: Játék-ban kevesebb eséllyel, de megtámadhatja karakterünket shurikenen kívül egy Tsunami is. Tsunamit, az [1] gomb lenyomásával tudjuk kivédeni. Ha nem sikerül a kivédés, -1 életerő.

Pontok

Minden egyes sikeresen átgrott/elpusztított objektum után a játékos 1 pontot zsebelhet be.

Játék folyamán a játékos nem látja a pontjait, egészen addig amíg nem sikerül neki meghalnia.

Mentés

Játékot nem lehet elmenteni, nem lehet betölteni. – Játékos a pontjait meghalás után, a score table ablak megnyílása után tudja elmenteni az ecset gombra kattintva.

Kilépés

Az [ESC] gombot megnyomva lehetősége van a játékosnak kilépni a játékból, hangerőt, window mode-t állítani. – Ha kilépett, addigi teljesítménye nem kerül mentésre.

Játék cél:

- Hadsereg célja, hogy Madarát lepecsételjék és elzárják.
- Madara célja, hogy túléljen.

A fejlesztés menete:

1. Főmenü
2. Névbekérő menü
3. Játék
4. Játékban elért pontról való tájékoztató menü
5. Highscore menü

Fontos a főmenü elsődleges létrehozása, hogy akár a játék tervezése és a Highscore menü tervezése egyszerre végbe mehessen.

Főmenü:

Felépítését tekintve

1. Lehetőség van a játékot elindítani
2. Highscore Listát megnyitni (Ranglist)
3. Kilépni a játékból
4. Hangerőt állítani
5. Window mode-t állítani.

Névbekérő menü

Ebben a menüben lesz megfogalmazva maga a játéknak a szabályai, segítség a játék menetével kapcsolatban. Emellett a játékos megadhatja nevét és elindíthatja a játékot.

Játékban elért pontról való tájékoztató menü

Játék végén miután karakterünk meghal, feldobásra kerül – ahol a játékos elmentheti a pontjait vagy kiléphet az ablak bezárásával és pontjai nem kerülnek elmentésre.

Highscore menü

Ebben a menüben találhatóak az elért eredmények, csökkenő sorrendben. Lehetőség a main menübe való visszatérésre.