Dokumentáció

Játék célja:

Egy messzi világban lezuhantunk a az űrhajónkkal egy bolygóra ahol régen emberek laktak, de mostanra kipusztultak a gyilkos pókoktól. Feladatunk végigmenni a pályákon és eljutni egy olyan helyre ahol végre haza juthatunk, közben legyőzni az ellenfeleket.

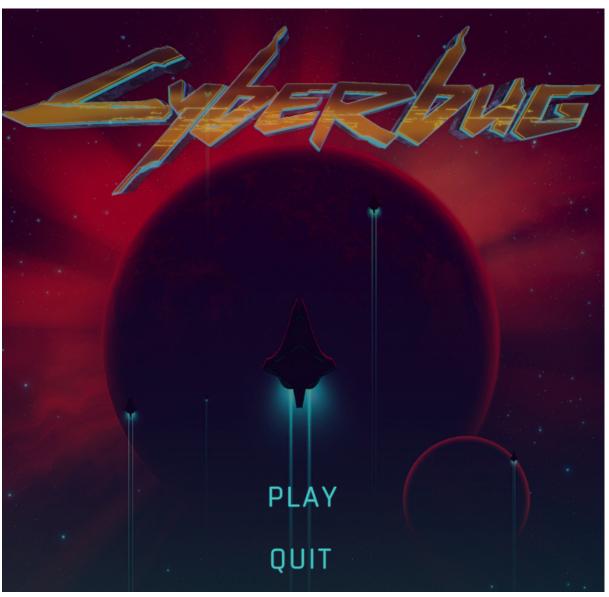
Játék irányítása:

Mozgás: Nyilak vagy WASD billentyűk Újratöltés: R billentyű Lövés: Bal egér klikk

Fegyverválasztás: 1,2,3 billentyűk vagy egér görgő

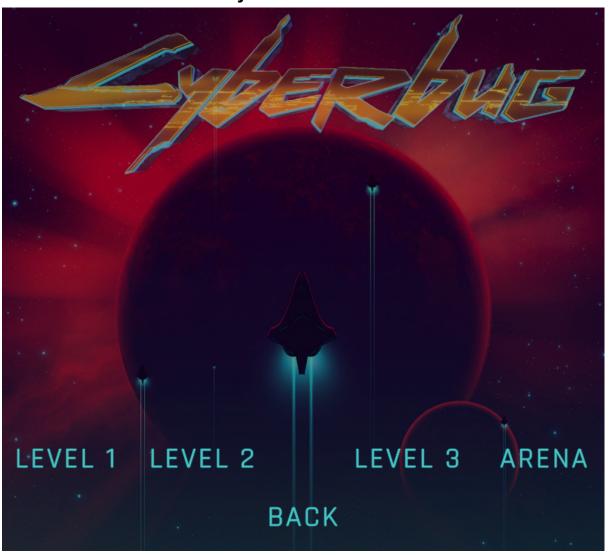
Pause menü : Esc billentyű

Főmenü:



Play: Pályaválasztó menüpontba jutunk. Quit: Kilépünk a játékból.

Pályaválasztó menü:



3 db fő szint (mini) sztorival. 1 db aréna szint végtelen ellenféllel. Back: Visszajutunk a főmenübe.

Játék megállítása:



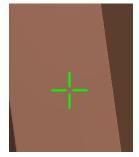
Esc billentyű lenyomásával tudjuk előhozni, ez megállítja a játékot, illetve kiléphetünk a játékból vagy a főmenübe mehetünk.

Játékos életereje:



A játékos életerejének a változását mutatja.

Célkereszt:



Célozni segíti a játékost

Pisztoly fegyver:



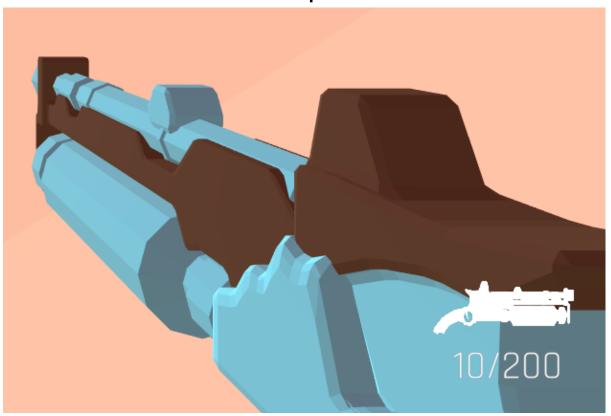
Sebzés lövésenként: 4 Lassan lő, de pontos

Gépkarabély:



Sebzés lövésenként: 2 Gyorsan lő, de pontatlan

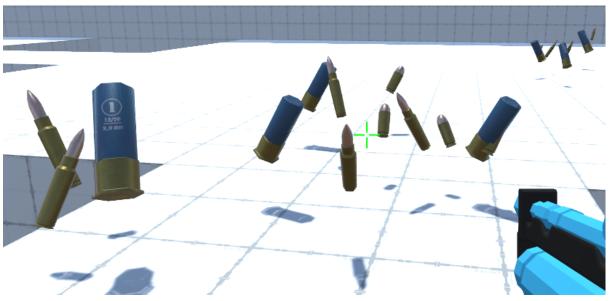
Sörétes puska:



Sebzés lövedékenként: 2 Lövedék lövésenként: 10 Nagyon pontatlan

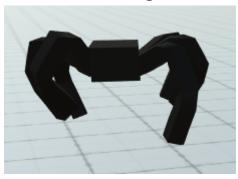
Az alábbi fegyvereknél látszik a UI-on a kicsi vektor képük, illetve a lőszer számláló.

Felvehető lőszer:



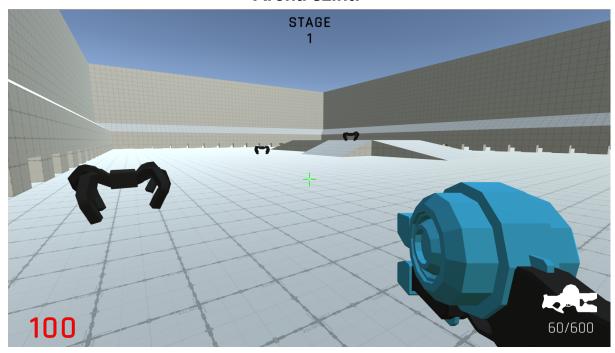
Mindegyik fegyverhez külön felvehető lőszer van amit a játékos tud felvenni.

Ellenség:



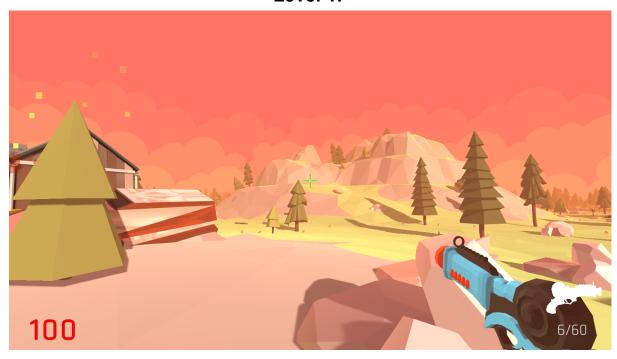
Fegyverrel lehet megölni, mindegyik ellenségnek 10 HP-ja van.

Aréna szint:



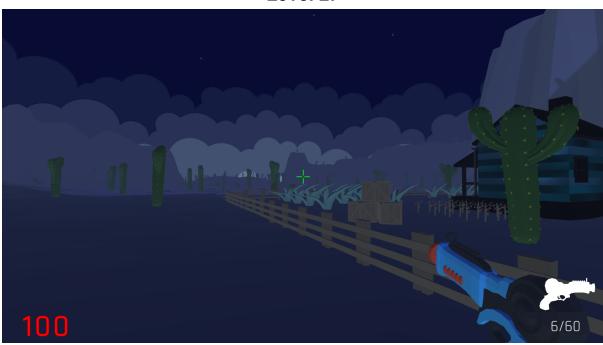
Szintenként erősödő, végtelen ellenféllel való szórakozás.

Level 1:



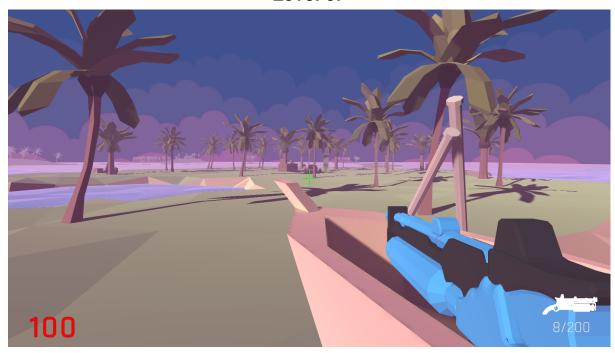
Kezdőpálya ahova érkezel, lassan érkező ellenségekkel.

Level 2:



Köztes pálya, gyorsabban érkező és több ellenséggel.

Level 3:



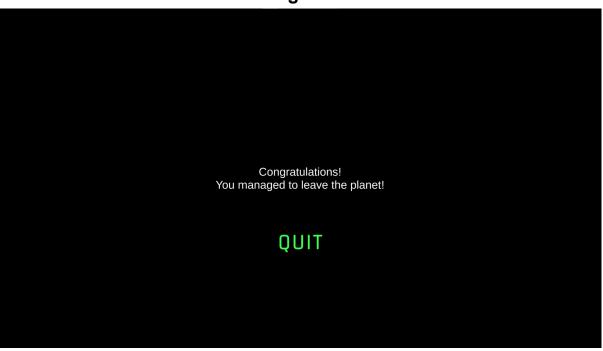
Utolsó pálya ahol menekülni lehet, véges ellenséggel.

Halál menü:



Halál után jelenik meg ahol újrakezdhetjük a pályát vagy main menübe mehetünk.

Ending menü:



Ha végig játszottuk a játékot a main menübe kerülhetünk vele.