

Haunted

Programozás 4 féléves feladat

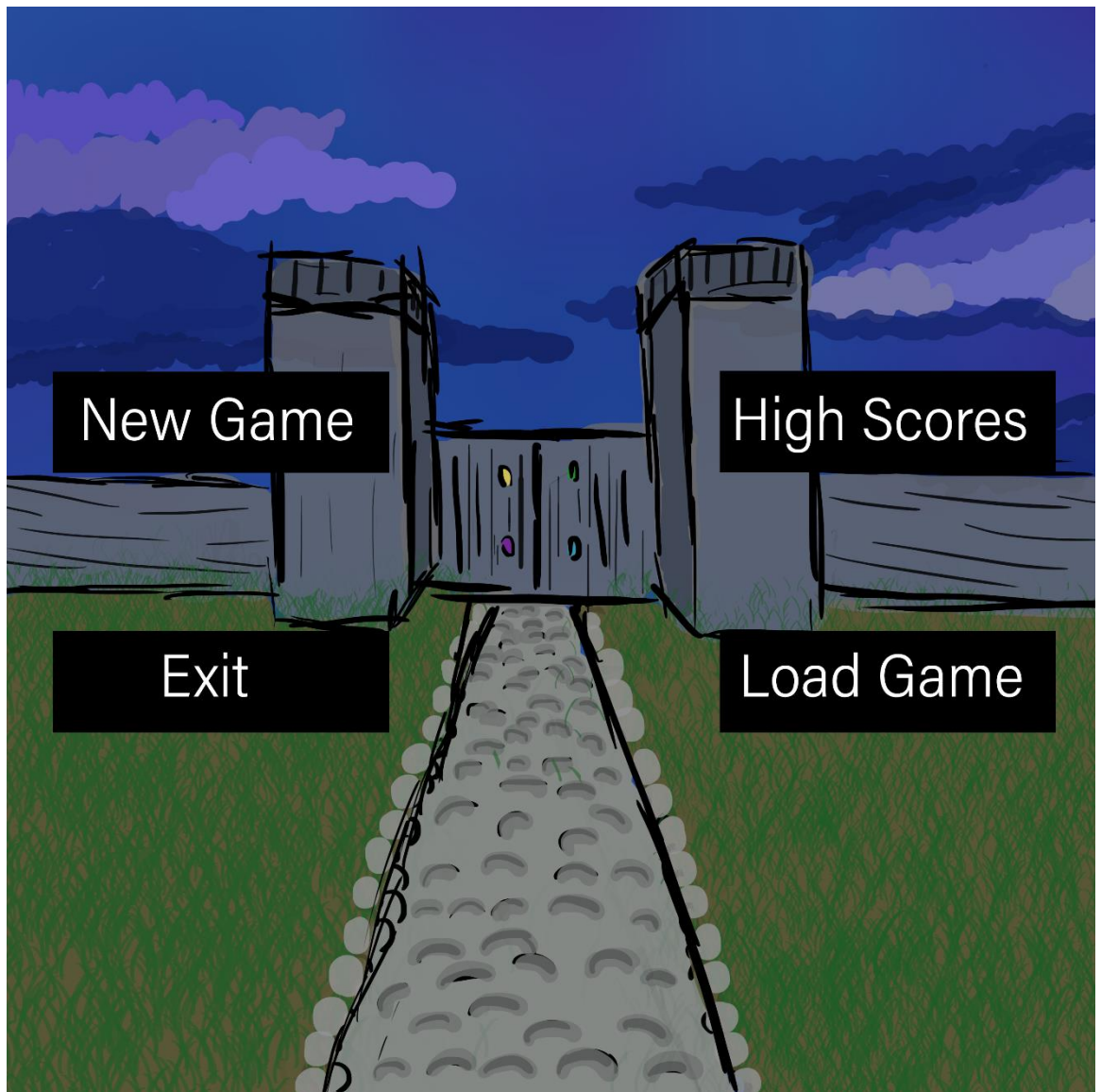
Bodrogi Lili – IC850I

Leposa Márkó Dániel – Z3VJC0

Tartalomjegyzék

1.	Kezdő Képernyő.....	3
1)	New Game	3
2)	Choose a character	3
3)	Load Game.....	3
4)	High Scores	3
5)	End.....	4
2.	Játék menete	4
3.	A játék vége	5
4.	Az irányítás	6

1. Kezdő Képernyő



1) New Game

Ezt a menüpontot választva elindul a játék, ami után meg kell adnunk a nevünket majd megjelenik a „Choose a Character” menüpont.

2) Choose a character

Ebben a menüpontban kiválaszthatod, hogy a karakterek közül melyikkel szeretnél mennél. Semmi változást nem okoz egyik karakter sem, szimplán megadja a lehetőséget a karakter választásra. Ezután indul a játék.

3) Load Game

Ez a menüpont a legutóbbi mentés állapotát tölti be. A játék magától is minden egyes kulcs felvételkor, illetve élet vesztéskor, de persze a játékos is bármikor mentheti a játékot.

4) High Scores

Ezen menüpont megnyomása után megjelenik az aktuális toplista, ahol megnézhetjük az eddigi legjobb időeredményeket, illetve azt, hogy maximum mennyi időnk van a pálya teljesítésére, ahhoz, hogy felkerüljünk a toplistára. A játék az első 10 legjobb játékos nevét és idejét fogja tárolni.

5) End

Erre a gombra kattintva a felhasználó bezárhatja a játékot.

2. Játék menete



karakterünk a pálya egy véletlenszerű részén kezd, s a célja a játéknak, hogy minél hamarabb kijussunk a szellemjárta kastély kertjéből. A kijutáshoz a pályán meg kell találni a 4 kulcsot, illetve a kijáratot.

A játék során segítségünkre van a jobb alsó sarokban egy kis térkép, mely a játék elején egy fekete réteg fedi, de amerre járunk arra felfedjük az útvonalakat a kis térképen is. A bal felső sarokban láthatjuk az életünket, hogy hány kulcsot szereztünk meg eddig, illetve, hogy hány percnél járunk.

A karakterünk egy kis lámpással közlekedik, amit fel és le tud kapcsolni. Ez azért lényeges mert az ellenségek, azaz a szellemek, kiknek a kulcs őrzése a feladatuk, a kertben bolyonganak, és csak akkor tudják meg játékos pontos helyét, ha belemennek a lámpása fényébe és meglátják a karaktert, vagy ha le van kapcsolva a lámpás, akkor, ha pár centire kerülnek hozzá. Ilyenkor ők elkezdnek gyorsabban közeledni a karakter felé, de csak addig üldöznek míg a lámpás fényében vannak. A karakter képes 5 másodpercig sprintelni, így lehetőség van a szellem lehagyására. De a részben előnyben van a játékos, mert ha a megjelenített pályarészbe lépne a szellem, akár az általunk nem

bevilágított helyen, akkor egy bizonyos hanggal jelzi a játék, hogy a közelünkben van egy ellenség, de azt nem tudjuk melyik irányból jön/jönnék.

Viszont, ha a karakter felvesz egy kulcsot, a szellemek 5 másodpercig mennek a kulcs hűlt helye felé, így a játékosnak vigyáznia kell, el ne kapják.

Ha egy szellem megöl, ugyanonnán folytatjuk a játékot, csak elvesztünk minden egyes halállal egy-egy kulcsot.

3. A játék vége



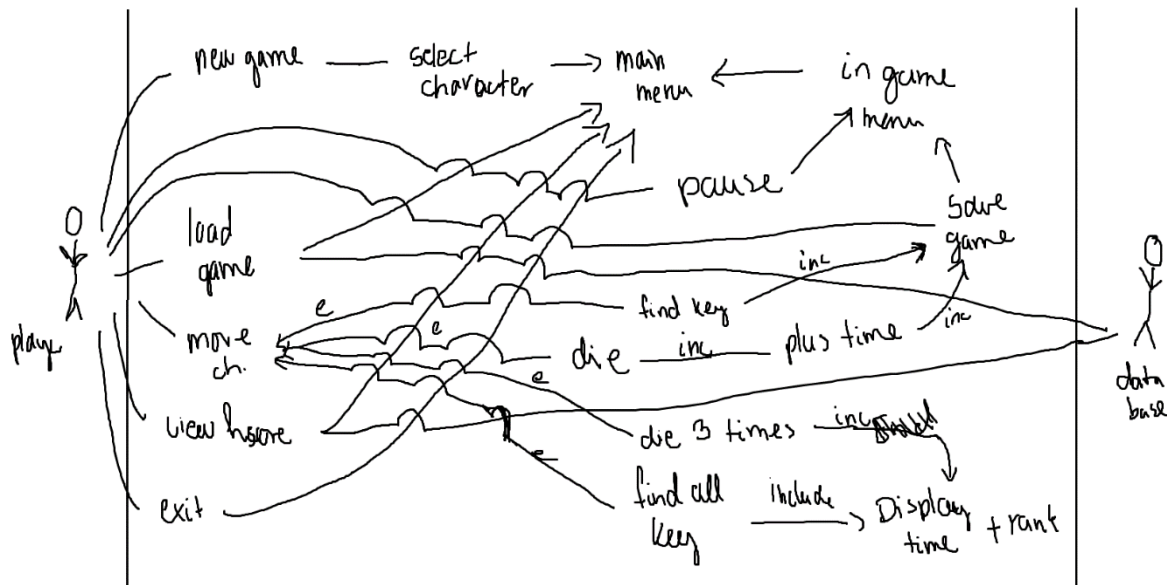
halhatunk meg, azután a következő halállal vége a játéknak. Egy-egy halál plusz 15-20-25 másodpercet ad hozzá az időnkhez, attól függően hányadik életünk ment le. A játék minden kulcsfelvételkor automatikusan ment, de a játékos is menthet bármikor. A lényege a játéknak, hogy minél hamarabb kijussunk a kastélyból.

4. Az irányítás

A játékos a W-A-S-D gombokkal irányíthatja a karaktert és a SHIFT gomb lenyomásával sprintelhet. 10 másodpercnek kell eltelnie ahhoz, hogy újra tudjunk sprintelni. Az irányító gombokat folyton nyomnunk kell, különben a karakter megáll.

A lámpásunkat a space gomb megnyomásával tudjuk fel- és lekapcsolni.

5. Use Case Diagramm



(Még nem találtam rendes diagramm szerkesztőt :/)

6. Activity Diagramm

