

README: SURVIVE DSV

Betygsanspråk : D

Anvisningar: Spelet går ut på att man spelar som en valbar DSV-student och ska lämna in en inlämningsuppgift till läraren Jozef. När spelet startas väljer man vilken av karaktärerna man vill spela som. Man kommer sen att placeras ut på en spelplan och ska manövrera sig fram och hämta den inlämningsuppgiften som finns utplacerad på banan. Sen ska man lämna in den uppgiften till Jozef innan den försvinner, man tappar den, eller kan liknas med att man missar en deadline. Om spelaren går för lång väg kommer inlämningsuppgiften att försvinna från spelaren och senare placeras ut på spelplanen igen. Då måste man hämta den på nytt och skynda sig med att lämna den till Jozef. Man rör på spelaren med piltangenterna och ska akta sig för Jozef tills dess att man har hämtat sin inlämningsuppgift. Om man fångas av Jozef, alltså kolliderar med den spriten, utan en inlämningsuppgift kommer man att förlora spelet och får betyget F. Om man däremot har inlämningsuppgiften och träffar på Jozef, kolliderar, så klarar spelaren den nivån. Målet är att man går upp till en ny level varje gång som man klarar av att lämna in inlämningsuppgiften till Jozef, då rör sig även Jozef betydligt snabbare och har lättare att fånga en. Tanken är att spelplanen ska ändra bana, men just nu är det implementerat så den har samma bana men byter färg för att visa på en svårare nivå. Grönt är lättast, sen gult och sist rött. För varje nivå svårare rör sig Jozef snabbare och blir fler. Om man förlorar, får gameover, på lägsta nivå får man slutbetyget F. Om man däremot förlorar på någon av de högre nivåerna ändras slutbetyget till något bättre. Bäst betyg får man om man klarar av att lämna inlämningsuppgiften på svåraste nivån.

Placering av datafiler: Alla filer ligger i samma mapp så de utan någon sökväg behövd. SDL ligger direkt under C.