

ROB THE SNOWMAN

A játék egy hóemberről szól, aki egy labirintusban él, a célunk pedig az, hogy kiraboljuk őt. A játékos a labirintus szélén kezdi a pályát, miközben a hóember a szemközti sarokban kezd. A mozgása a játék során véletlenszerű, viszont vannak különböző triggerek (ezeket a játékos nem látja, de mindig ugyanott vannak, így meg lehet őket tanulni játék közben), amelyekre, ha rálépünk, akkor egy specifikus helyre teleportál a hóember (akár az utunkba is).

Játékmenet: El kell lopni a labirintusból a hóembertől egy répát (fix helyen van). Miután elloptuk, a hóember picit mérges lesz ránk és egy fokkal gyorsabb sebességre kapcsol. Emellett bekapcsol a labirintus biztonsági rendszere és megváltozik a teljes felosztás a labirintusban.

Ezután két lehetőségünk van. Az első, hogy az újrarendezett labirintusban megkeressük a kiutat és a pályát sikeresen teljesítettük, a második viszont, hogy a répa felvétele után megjelenik a labirintusban valahol (ismét fix helyen) a hóember kalapja is, amelyet bónuszpontért felvehetünk még. Ha azt felvettük, a hóember az eddiginél is idegesebb lesz és ismét eggyel gyorsabb tempóra kapcsol, ezután már tényleg csak el kell menekülni a pályáról.

A pályák mátrixalapúak lehetnének, és több különböző mező van:

- Üres, szabadon léphető mező
- Répa, szabadon léphető mező
- Kalap, szabadon léphető mező
- Hóember, ha egy mezőre kerülünk vele, akkor vége
- Fal, ide nem tudunk lépni
- Enter/exit pont, itt indul és itt van vége a szintnek

A játék megvalósítása 4 részfeladatból áll:

- Logic réteg
- Renderer réteg
- Textúrák
- Irányítás

Logic réteg:

A játéktér egy mátrixként fog felépülni. Egy pálya felépítése kettő darab szöveges fájlban lesz eltárolva. Az elsőben a pálya első állapota lesz, amikor el kell lopni a répát a hóembertől, a második pedig az az állapot, amikor felvettük a répát és átalakul a pálya.

Jelölések:

b – bokor (szabadon léphető)

r – répa (szabadon léphető, ha érintkezünk vele eltűnik és átalakul a pálya)

f – hó (fal, ide nem lehet lépni)

p – player

h – hóember (ha vele érintkezünk, akkor vége)

k – kalap (ha vele érintkezünk, akkor ezt el kell tárolni, majd kapunk érte plusz pontot, de ezt akkor vizsgáljuk, amikor vége a pályának)

a – ajtó (itt kezdődik és végződik a pálya)

Renderer réteg:

A program elindítása után egy menü jelenik meg először. A menün 3 gomb található. Az Új játék gomb, mellyel elindul a játék. Mielőtt elkezdődne a játék, felugrik egy ablak, ahol a játékos be tudja írni a nevét. Egy Segítség gomb, ami leírja a szabályokat, valamint megmutatja mely billentyűkkel lehet játszani. Továbbá egy Kilépés gomb, amivel kilépünk a játékból és leállítjuk a programot.

A játék elindítása után megjelenik egy random generált játéktér. Ez a játék során változhat, ha sikerült ellopunk a répát a hóembertől. A játék során három életünk lehet amelyet a képernyő jobb felső sarkában láthatunk, az időnk sem végtelen így a bal felső sarokban helyezkedik el egy visszaszámláló.

A játék fejlesztéséhez felhasznált textúrák:



BokorBlokk



HóBlokk



Hóember kalapja



Hóember



Tolvaj (mi)



Hóember répája



ajtó

Irányítás:

A felfele nyíl lenyomásával felfelé indul el a karakterünk a pályán, a lefele nyíl lenyomásával lefelé. A jobbra nyíl lenyomásával jobbra mozdul a tolvajunk, a balra nyíl lenyomásával balra. A szököz lenyomásával gyorsabbak leszünk egy időre.

Egy gomb lenyomásakor 1 egységnyit lép a karakter az adott irányba, amennyiben lehetséges. Ha fal mezőre szeretne lépni, akkor nem történik mozgás. Amennyiben a karakter olyan mezőre lép, amelyen a répa, a kalap vagy az ajtó található, akkor azok a mezők a rálépés pillanatában aktiválódnak.