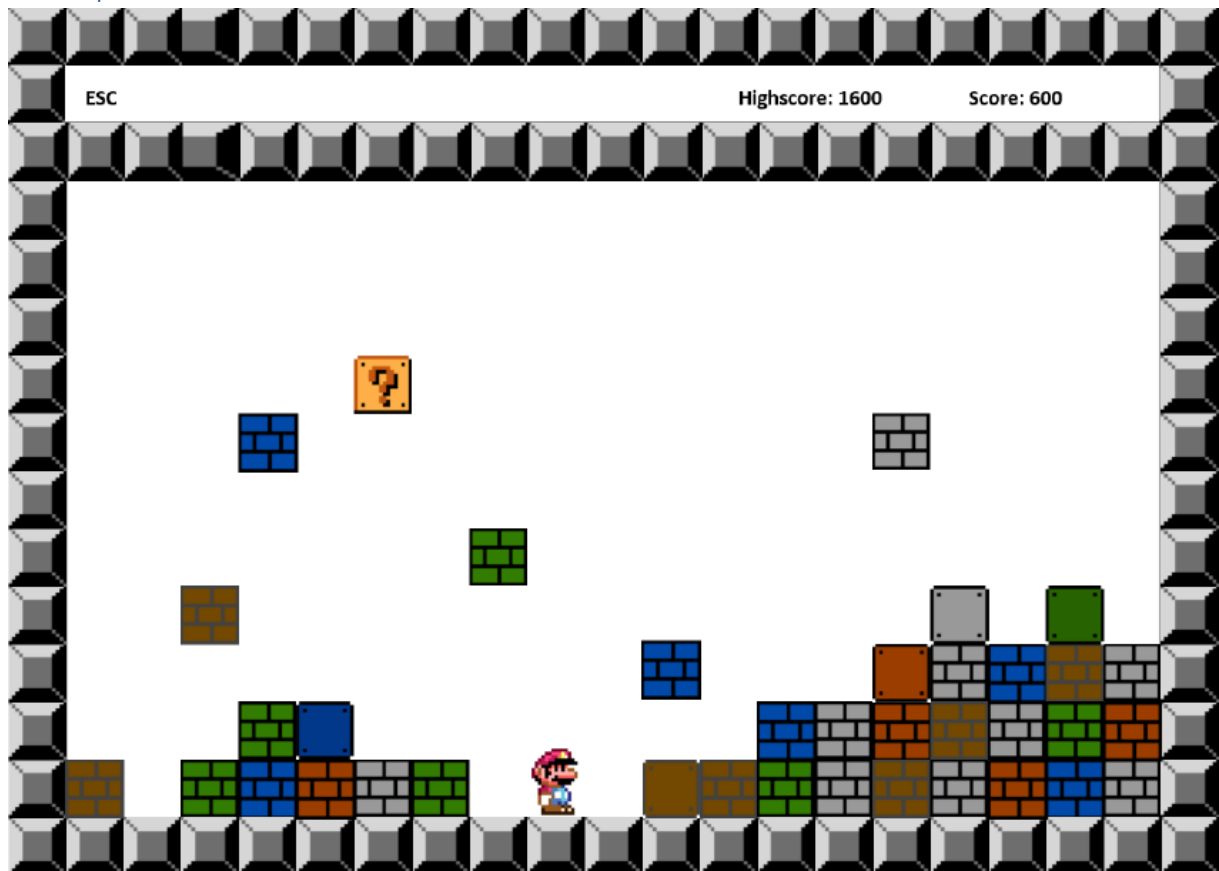


Specification

Concept Art



Short description

Tetris Mario is an old fashioned designed 2D game which is a combination of Tetris and Mario well-known games. You control Mario from a side view. Mario has abilities such as shooting down falling blocks and pushing them as well in side way. The objective is to try to fill up rows by pushing these blocks, because a totally filled row will disappear, and Mario will get scores by removing them. Unfortunately, Mario doesn't have infinite life, actually, he has only one. Luckily, during the game, you can get PowerUps!, which can give Mario special abilities, including more lives. If the blocks reached the top of the board, the game ends and you lose the game. Have fun, try to earn as much scores as you can, and don't let blocks reach the top!

Főmenü

Ld. Use Case Diagram, Wireframe

Új játék

Bekéri a játékos nevét, betölti a kezdeti játékállapotot, és létrehoz a játékos nevével egy fájlt, ahova a mentéseket végzi.

Ld. Játék kezdete

Játék betöltése

Kilistázza az összes játékot a hozzá tartozó játékos nevével, a kiválasztott játék állapotát betölti.

Játék mentése

A játék állapotát elmenti a játékos nevével létrehozott fájlba.

Toplista

Kilistázza a játékosokat, a hozzájuk tartozó gyűjtött pontot csökkenő módon rendezve és a játék befejezésének időpontját és időtartamát.

A játékról

Információkat szerezhethünk a játékról: útmutató a játékról, köszönetnyilvánítás.

Szereplők, játékelemek

Mario

A játék főszereplője, akit a játékos irányíthat (ld. irányítás). A karakter a játék során „PowerUp!”-okat gyűjthet, amivel plusz képességekre tehet szert. Mario a gyűjtött pontokból is hozzájuthat ezekhez a plusz képességekhez.

Blokkok

Elemek, melyek fentről lefele esnek le a földre és a már leesett blokkokra építkezve haladnak felfele a pálya tetejéig. A blokkok 3 egység magasságban mozdíthatóak. A blokkokat csak a levegőben lehet szétlőni.

blokkok típusai lehet:

- Eltolhatatlan blokk
- PowerUp! blokk

Power-Up

A játékban a Power-Up-ok plusz képességeket adnak, illetve módosíthatják a játékmenetet. Kétféle módon lehet hozzájuk jutni: A leeső blokkok közül előfordulhat, hogy az egyik egy Power-Up blokk lesz. Ezt szétlőve megkapjuk a Power-Up-ot. Másik módja, hogy a játék során szerzett pontokat beváltjuk a különböző képességekre.

Játékmenet

Játék kezdete

Mario kezdeti pozíciója a pálya közepén helyezkedik el a földön.

0 ponttal indul Mario.

A játék kezdetekor a pálya üres.

Játék vége

A játék akkor ér véget, amikor egy blokk eléri a pálya tetejét, vagy Mario élete eléri a 0-át.

Pontozás

Egy teljes sor feltöltése esetén annyi pontot kapunk, ahány blokk eltűnt.

Irányítás

- W – Ugrás
- A – Mozgás balra
- D – Mozgás jobbra
- S – Lövés

Idő

A játékban az idő normál időben telik, így az események eszerint következnek be.

Fontos események

- A játék kezdete: aktuális idő
- Blokk vihar: A játék kezdetétől minden 4. percben bekövetkezik
- Fém blokkok: Normál blokkok helyett fém blokkok zuhannak le.
- Játék vége: aktuális idő

Cselekvések

Ugrás

Mario képes ugrani. Az alapértelmezett ugrás 1 blokk magasságig engedélyezett. Ez módosítható PowerUp!-ok segítségével, melyek akár 2-3 blokk magasságig is engedélyezik az ugrást.

Technikai részletek

Nézet

A játék 2D, oldalnézetes.

Felbontás

még nem eldöntött