



Szkubisznekk
csapat

Esemény vezérelt programozás



Szkubisznekk csapat
Mario Kópia

Felhasználói kézikönyv

Készítette:

Kunovics Dávid

Németh Ádám

Ujláb Bálint



Szkubisznekk
csapat

Tartalom

A Projektről.....	3
A játékról röviden	3
Indítás	3
Irányítás	4
Menü	4
Hangok	4
Karakterek	5
Pályarendszer	5
Pályák felépítése	6
Gyűjthető tárgy	7
Mentés	7
Teljes végigjátszás	7
Köszönjük, hogy a játékunkat választotta!.....	7



A Projektőről

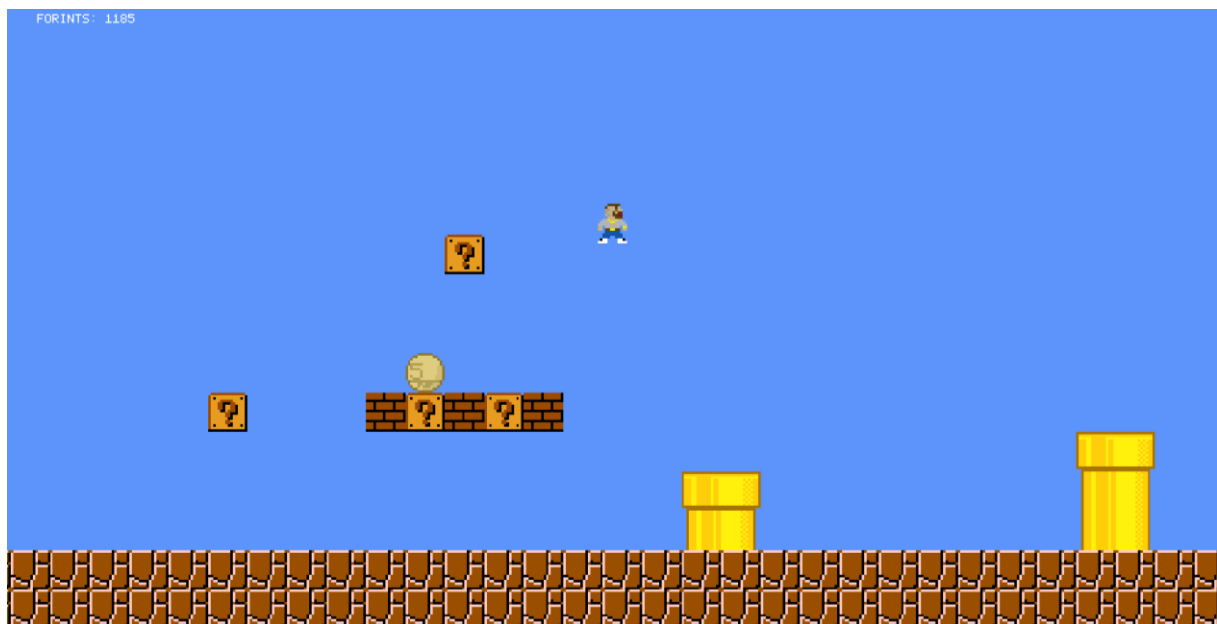
Futtatási környezet: A "Mario Kópia" egy 2D-s platformer játék, amelyben Dobozi Lacikát irányítva különböző pályákon követhetjük végig kalandjait. A program az Eötvös Lóránd Tudományegyetem Informatika karának Esemény vezérelt programozás órájára a Szkubisznekk csapat beadandó feladata. Könnyen bárki által érthető és ismert játékot szerettünk volna készíteni, ami az óra követelményeinek megfelel. Az alkalmazás hosszan tartó támogatással garantálja a rendszeres hibajavításokat és bővítéseket, amik meghosszabbítják a játék élvezetes játszhatóságát.

A játékról röviden

Játékunkban pályákon kell végig haladni sorban, ahol nem szabad lezuhanni (halál). Az akadályokat leküzdve kell pontokat gyűjteni és eljutni a pálya végére majd elkezdni a következőt.

Indítás

A programot a megadott github linken található állományok letöltése után lehet használni. MarioKopiaLauncher.exe futtatásával indul a játék. A program futtatásához szükséges a Java Runtime Enviroment 17-es vagy újabb verziója.



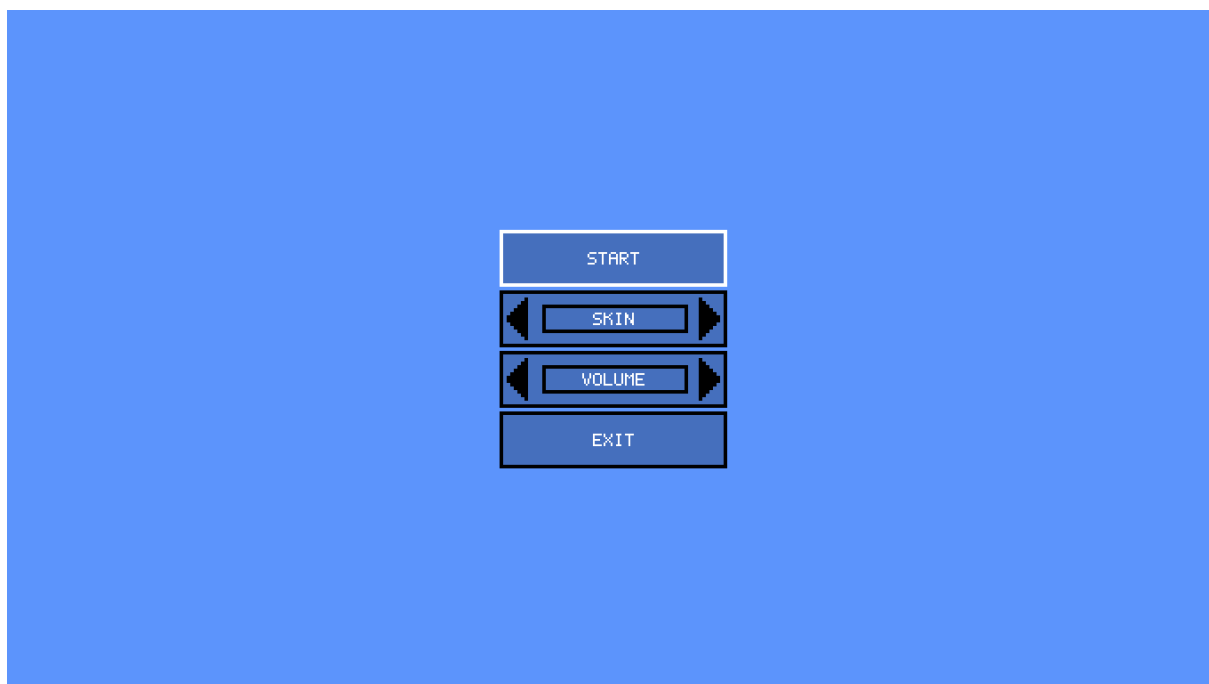


Irányítás

A billentyűzetet és egy kontrollert is lehet használni a játék irányításához. Az irányításhoz használható a WASD és a billentyűzet nyilak gombjai is. Az Esc billentyű lenyomásával lehet előhozni a menüt. A controllerrel a bal oldali karral és az "alsó" (XBOX controlleren az "A" gomb) tudunk mozogni.

Menü

A menüben el tudjuk indítani a játékot, valamint be tudjuk zárni. A főhősünk kinézetét is tudjuk változtatni, amely pályakezdekör frissül, továbbá tudjuk változtatni a hangerőt.



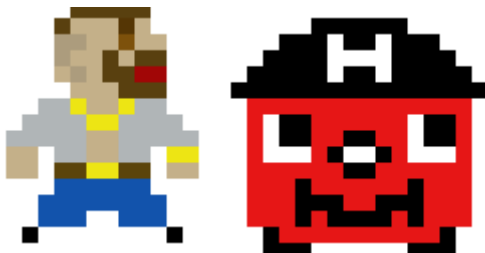
Hangok

A játéknak van háttérzenéje amely csodálatos és megnyugtató zenét játszik le, melynek hangerejét a menüben lehet változtatni. Az érméken való áthaladással felvesszük az adott érmét, ami egy hangeffektet játszik le. A főhős halálakor is lejátszódik egy hangeffekt.



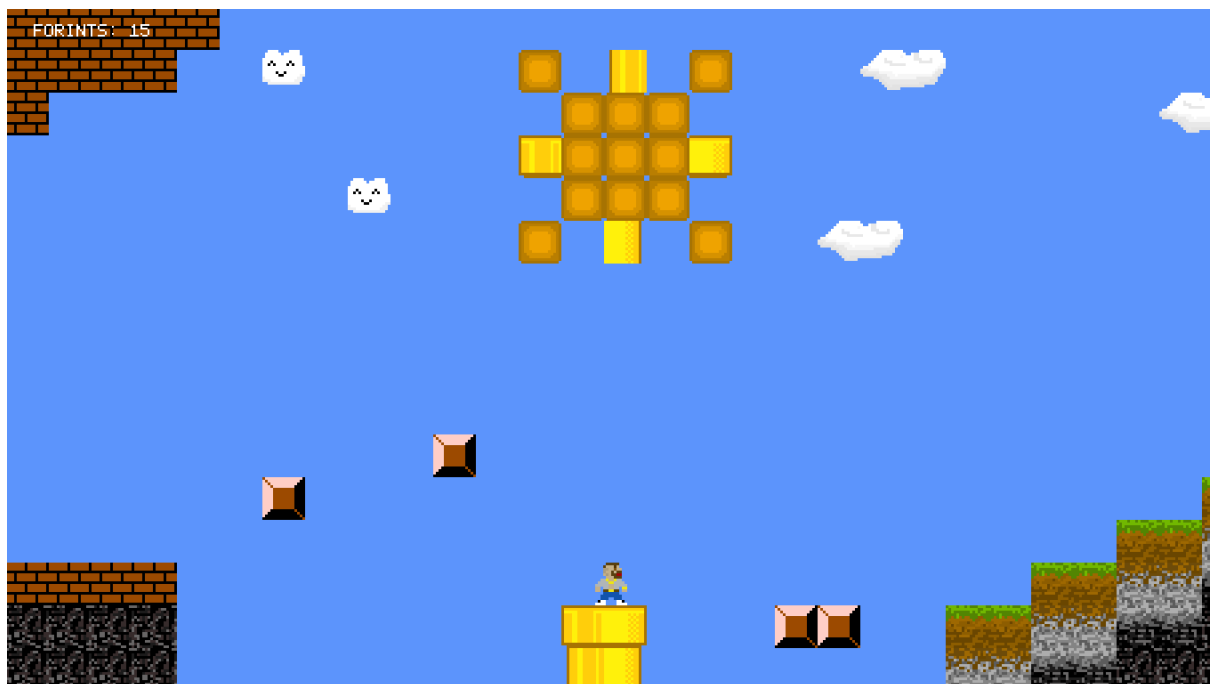
Karakterek

Van Dobozi Lacika (aki az alapértelmezett) és Henry the Hoover. A menüben lehet közöttük váltani és következő pályabetöltéskor vált át.



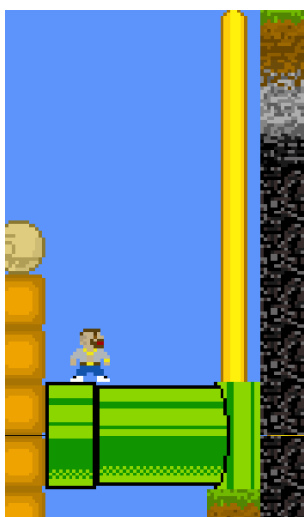
Pályarendszer

4 + 1 darab pálya található a játékban, az utolsó csak egy extra pálya, amiben gratulálunk a játékosnak a végigjátszáshoz. A pályákon sorban lehet végig haladni majd az elejéről kezdeni. A pályák egyre nehezednek és újabb és újabb grafikákat és a megoldási lépéseket mutat be a felhasználónak.



Pályák felépítése

A pályákon szilárd blokkokon haladva tudunk Lacikával közlekedni. Pályakezdéskor hátrafelé nem enged a program leugrani a semmibe, viszont a pályán előre haladva le lehet esni a semmibe, amely a karakter halálához vezet (továbbiak, lásd: mentés). Játék közben különböző entitásokkal találkozhatunk, amelyek eltűnnek felvételkor és hozzáadódnak az aktuális pontegyenlegünkhöz. A pályák végén egy arany rúddal találjuk szembe magunkat, amely átvisz a következő pályára.





Szkubisznekk
csapat

Gyűjthető tárgy

A játékos forint érméket gyűjt. Cél, hogy minél több pontot szerezzen.



Mentés

A pálya kezdésekor menti a játék hányadik pályán tartunk, valamint az aktuális pontegyenleget, tehát ha meghalunk vagy félbehagyjuk a játékot akkor az aktuális pálya elejétől folytathatjuk az akkori forint egyenlegünkkel.

Teljes végigjátszás

A játéknak a teljes végigjátszásáról készült oktatóanyagot feltöltöttük egy online videómegosztó portálra melynek elérési linkje itt található meg:

[Végigjátszás videó](#)

Köszönjük, hogy a játékunkat választotta!

Bármilyen kérdése, kérése vagy észrevétele lenne kérem keresse fel a fejlesztőket!

Kunovics Dávid Zoltán: SFCJ7H@inf.elte.hu

Ujláb Bálint: AGJ88S@inf.elte.hu

Németh Ádám: CP48Q6@inf.elte.hu