

Laser Maze Felhasználói Dokumentáció

Készítette: Végh Iván (PT9860)

1. Bevezetés:

A Laser Maze egy izgalmas és gondolkodásra serkentő stratégiai számítógépes játék, amelyben a játékosoknak lézerek segítségével kell aktiválniuk rakétákat egy virtuális táblán. A játék különlegessége abban rejlik, hogy a játékosnak stratégiaiilag kell elhelyeznie különböző típusú bábukat a táblán, hogy a lézer az összes rakétát érintse. Ez a folyamat nem csak logikai készségeket, hanem előrelátást és tervezést is igényel a játékosok részéről.

2. Játék Elindítása:

A játék elindítása egyszerű és közvetlen. Nyissa meg a terminált vagy parancssort a játék mappájában található 'main.py' fájl helyén, és írja be: `python main.py`. Ez elindítja a játékot, és megjelenik a kezdőképernyő, ahol különböző opciók közül választhat. Az egyszerű felhasználói felületnek köszönhetően a játék elindítása és kezelése gyors és zökkenőmentes, még kevésbé tapasztalt felhasználók számára is.

3. Navigáció a programon belül:

A Laser Maze egy konzolos alkalmazás, ahol a felhasználói interakció a billentyűzeten keresztül történik. A főmenüben a különböző menüpontok közötti navigálás egyszerű: az indexek lenyomásával választhatja ki a kívánt menüpontot. A játékban található almenük is könnyen kezelhetők, egyszerű parancsok segítségével, amelyeket minden esetben egyértelmű utasítások követnek a menüben, hogy segítsék a játékost a választásban és a játék előrehaladásában.

4. Profil Kezelése:

Amikor először indítja el a játékot, létrehozhat egy új játékos profilt. Ez a profil menti az előrehaladását és statisztikáit, beleértve a teljesített pályákat és az elért pontszámokat. A profil létrehozása egyszerű: csak meg kell adnia egy egyedi felhasználónevet. A meglévő profilok betöltése lehetővé teszi, hogy folytassa korábbi játékait ott, ahol abbahagyta. Ez különösen hasznos, ha hosszabb időt szeretne eltölteni a játékban, vagy ha több pályát szeretne teljesíteni egymás után.

5. Játékmenet:

A játékmenet a Laser Maze-ben progresszív: új játékosként az első pályával kezd, majd sorban halad tovább a következő pályák feloldásával. Mindegyik pálya egyedülálló kihívást jelent, különböző elrendezéssel és nehézségi szinttel. A már teljesített pályák időeredményein is javíthat, ami különösen hasznos lehet a Dicsőséglista rangsorolásában való előrelépés szempontjából. A pályák teljesítése során a lézer aktív, és a játékos feladata, hogy a bábukat úgy helyezze el, hogy a lézer aktiválja az összes rakétát a táblán.

A Laser Maze játékban különböző típusú bábukat használhat a játékos a táblán, hogy irányítsa a lézert és aktiválja a rakétákat. Minden bábu egyedi funkcióval rendelkezik, amelyek a következők:

Tükör (T): A Tükör bábu a lézer útját módosítja. Amikor a lézer a Tükör bábura érkezik, attól függően, hogy a Tükör milyen tájolású, a lézer iránya megváltozik. A Tükör forgatható, így a játékos dönthet arról, hogy melyik irányba terelje a lézert.

ÁteresztőTükör (A): Az ÁteresztőTükör hasonlóan működik, mint a hagyományos Tükör, de egy különleges képességgel rendelkezik: képes egyidejűleg átereszteni és tükrözni a lézert. Ez azt jelenti, hogy a lézer két különböző irányba is haladhat tovább, amikor ezen a bábun halad át.

Rakéta (R): A Rakéta a játék végcélja. A cél az, hogy a lézer elérje és ezzel "aktiválja" az összes Rakéta bábút a táblán. A Rakétákat nem lehet mozgatni, de a tájolásuk fontos, mivel a lézernek megfelelő szögből kell érkeznie ahhoz, hogy aktiválja őket.

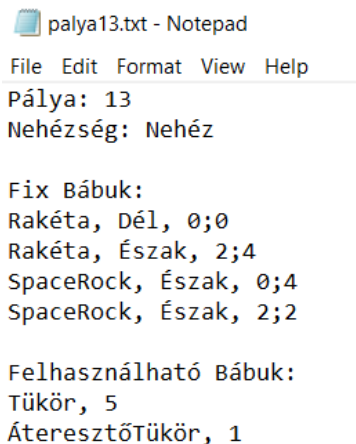
SpaceRock (S): Az Űrkő, más néven SpaceRock, egy akadályt jelent a táblán. Ez a bábu blokkolja a lézer útját, így a játékosnak körül kell terveznie a lézer útvonalát, hogy elkerülje ezeket az akadályokat.

A játék során a játékosnak ezeket a bábukat kell elhelyeznie és esetenként forgatnia a táblán úgy, hogy a lézer útja során aktiválja az összes Rakéta bábút. A bábuk helyes elhelyezése és a lézer útvonalának megtervezése kulcsfontosságú a pályák sikeres teljesítéséhez. Minden pálya egyedi kihívást jelent, különböző elrendezéssel és bábuk kombinációjával.

6. Pályák Létrehozása és Bővítése:

A Laser Maze alapértelmezés szerint 20 pályát kínál, de a játékot saját pályákkal is bővítheti. Új pályák létrehozása egyszerű, csak követnie kell a meglévő pályák mintáját. Minden részletre oda kell figyelni, beleértve a bábuk típusát, pozícióját és tájolását. A pályák létrehozásához a pályák mappában hozzon létre új .txt fájlt, és kövesse a megadott formátumot. Például egy pálya definiálásához így nézhet ki a szöveges fájl tartalma:

Példa:



```
palya13.txt - Notepad
File Edit Format View Help
Pálya: 13
Nehézség: Nehéz

Fix Bábuk:
Rakéta, Dél, 0;0
Rakéta, Észak, 2;4
SpaceRock, Észak, 0;4
SpaceRock, Észak, 2;2

Felhasználható Bábuk:
Tükör, 5
ÁteresztőTükör, 1
```

7. Nehézségi Szintek és Pontszámok:

A Laser Maze játékban a nehézségi szintek és a hozzájuk kapcsolódó pontszámok fontos szerepet játszanak a játékelmény és a kihívások szabályozásában. A négy nehézségi szint - Könnyű, Közepes, Nehéz, és Génusz - különböző pontértékekkel rendelkezik, amelyek a pálya nehézsége és a teljesítés sebessége alapján kerülnek kiszámításra. Minél nehezebb a pálya, annál több pontot szerezhetsz, és minél gyorsabban teljesíted a pályát, annál magasabb pontszámot érhet el. Ez motiválja a játékosokat, hogy folyamatosan fejlesszék képességeiket és gyorsabban oldják meg a feladványokat.

A játék nehézségi szintjei és hozzájuk tartozó pontszámok:

Könnyű: 120 pont

Közepes: 240 pont

Nehéz: 360 pont

Génusz: 600 pont

8. Dicsőséglista és Pontrendszer:

A Laser Maze Dicsőséglistája a legjobb játékosok rangsorát tartalmazza, az alapján, hogy mennyire hatékonyan és gyorsan oldották meg a pályákat. A pontrendszer a következőképpen működik: a pályák nehézségi szintjéből eredő pontok hozzáadódnak a teljesített pályák szorzójához (minden pálya teljesítése plusz 100 pontot ér), majd ebből levonásra kerül az összes eltöltött idő. Ez a rendszer ösztönzi a játékosokat, hogy ne csak gyorsan, hanem ügyesen is játsszanak, mivel a pontszámokat nemcsak a gyorsaság, hanem a stratégiai gondolkodás és a hatékony játékmenet is befolyásolja.

Képlet:

*Pályák nehézségéből eredő pontok + (teljesített pályák * 100) – összes elhasznált idő*