

## Még most sem késő bekapcsolódnival...



A második feladat kiírása olyan, hogy bárki, akinek csak egy ici-pici ötlete is van, nyugodtan beadhatja a pályázatát ☺

Készítsetek egy klasszikus 2D platform játékot!

Ez régen igen népszerű játéktípus volt (pl. Super Mario, Lemmings, Another World stb.)







Főbb jellemzői: a szereplőket oldal nézetben látjuk, tudnak jobbra- balra mozogni, ha megfelelő talaj van a lábuk alatt, ellenkező esetben a képernyő alja felé zuhannak.

Lehetnek egyéb képességeik is, pl. ugorhatnak vagy egyes pályaelemeken felmászkodhatnak, stb...






Van olyan, ahol a pályákon tárgyakat kell megkeresni, felszedni, és a játék megfelelő pontján felhasználni, máskor viszont csak ügyesen kell eljutni a kijáratig.

Hogy valójában hogyan is működik majd a játékok, az teljesen rátok van bízva, ettől **Freestyle**.

A játéknak azonban néhány követelménynek eleget tennie. Ezek a következők:

-  A játék kerettörténete ismert irodalmi mű (monda, mese, regény stb.) legyen. (pl. Lúdas Matyi)
-  A figurák eredeti tervezésük és rajzolásuk legyenek.
-  A megrajzolt figurákat is be kell adni. Ha van a történetnek filmes, rajzfilmes feldolgozása, akkor nem szabad ezeket felhasználni, újat kell rajzolni.
-  A sikeres végigjátszáshoz ügyességre vagy logikára legyen szükség.
-  Legyen a játékmenet inkább vicces, mint véres (nem fogunk lövöldözős játékokat pontozni)
-  Tartozzon a játékhoz használati útmutatás: játék rövid története, célja, kezelés módja. Tekintve, hogy ez elég összetett is lehet, ezért csak a kezelőgombokról legyen egy ügyes help (segítség) a játékban, a többi word-ben vagy powerpoint-ban kérjük a játékhoz mellékelni. (külön pontozzuk ezt a részt is, így a csapatodban lehet olyan is, aki csak ezzel foglalkozik..)

Magasabb pontszám kapható, ha:

-  Több szereplő van, feladattól függően változtatható, melyik szereplőt mozgatja a játékos
-  Több pálya van, egyikről a másikra lehet átjutni.
-  A játék elején, végén, ill. a pályák között átvezető animációk vannak (pláne, ha ez a történetvezetéshez kapcsolódik) **/szuper plusz pont/**
-  A pálya (vagy pályák) szélesebbek, mint a képernyő, és görgetéssel van megoldva az előrehaladás (mint pl. Super Marióban) **/nagy gimiseknek, haladóknak/**
-  Kapcsolat van a pályák között, pl. az egyik pályán felszedett dolgot egy másikon kell felhasználni.

Segítségek:

<http://Scratch.inf.elte.hu> \_weboldalon a megvalósításhoz ötletek az alkotósarokban

**Kicsi minta programok** a szereplők mozgathatóságához, kérhető, ill. elvihető Katalin tanárnőtől

Email: [csesznek@interware.hu](mailto:csesznek@interware.hu)



Beadási határidő: január 31.

Jó munkát és vidám programozást kíván

Katalin tanárnő