A képen szöveg, képernyőkép, diagram, Betűtípus látható

Automatikusan generált leírás

A MuscleMayhem egy konzol alapú rpg játék. A játék során ellenségeket és bossokat kell legyőznöd kéziharcban.

Főmenü:

A képen szöveg, képernyőkép, diagram, Betűtípus látható

Automatikusan generált leírás

A játék menűit a W és S billentyűkkel lehet navigálni, az enterrel kiválasztani a menüpontot, valamint az escape-el mindig ki lehet lépni a főmenübe. A főmenüben 4 opció van, a játék elkezdése, a tutorial, az irányítások és kilépés. A játék kezdése elindítja a játékot az első szinten, a tutorial elindítja a tutorial pályát, az irányítás elmondja a felhasználónak az irányításokat, és a kilépéssel leáll a program.

A képen képernyőkép, szöveg, Betűtípus, sor látható

Automatikusan generált leírás

Tutorial:

A tutorial szint ugyanúgy funkcionál, mint egy normális szint, azzal a kivétellel, hogy megjelennek hasznos tippek a képernyő alján, és a boss legyőzése után visszadob a főmenübe.

A képen képernyőkép, Betűtípus, sor, szöveg látható

Automatikusan generált leírásA képen képernyőkép, szöveg, Betűtípus látható

Automatikusan generált leírás

A játék:

A képen képernyőkép, tervezés látható

Automatikusan generált leírás

A fő pálya egy 10\*10-es mátrix, amiből elérhető a bolt, az ellenfél és a boss. A játékosnak a zöld mezőkre kell menni, és enterrel kiválasztani, hogy be akarnak-e menni. Jobb oldalt, a boltban hasznos itemeket lehet venni, amik bónuszokat adnak a játékos képességeihez. Ezekből egy szinten csak egyszerre egy lehet aktív. Baloldalt van az ellenfél, akit le kell győznie a játékosnak, hogy elérhetővé váljon a boss. Fent, a boss legyőzésével lehet a következő szintre jutni.

Story implementálás:

A képen szöveg, képernyőkép, diagram, Téglalap látható

Automatikusan generált leírás

A játék story-ja „cutscene”-ekben jelenik meg, amik karaterekből alkotott képeket és szöveget tartalmaznak. Összesen 4 darab cutscene van.

RPG elemek:

A képen szöveg, képernyőkép, Betűtípus látható

Automatikusan generált leírás

A játékos több módon is fejlesztheti a karakterét. A játék elején választ egy osztályt, ami végleges bónuszt ad az egyik képességéhez, emellett minden szint végén szintet lép és fejleszthet egy képességet. A boltban vehető itemek is hatnak a játékos statisztikáira.

Harc:

A képen szöveg, képernyőkép, diagram látható

Automatikusan generált leírás

A játékos négy mozdulat közül választhat a harc során, amik mind különböző dolgokat csinálnak. A képen szöveg, képernyőkép, Betűtípus látható

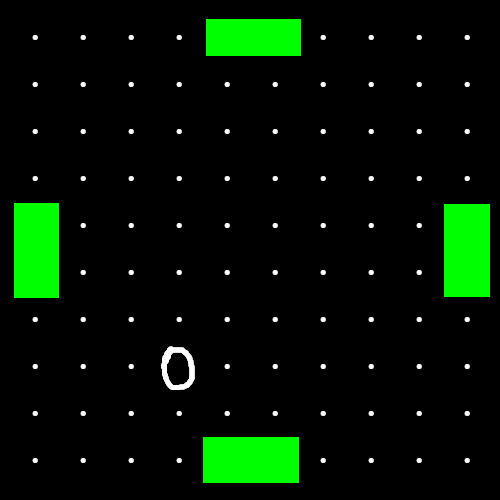
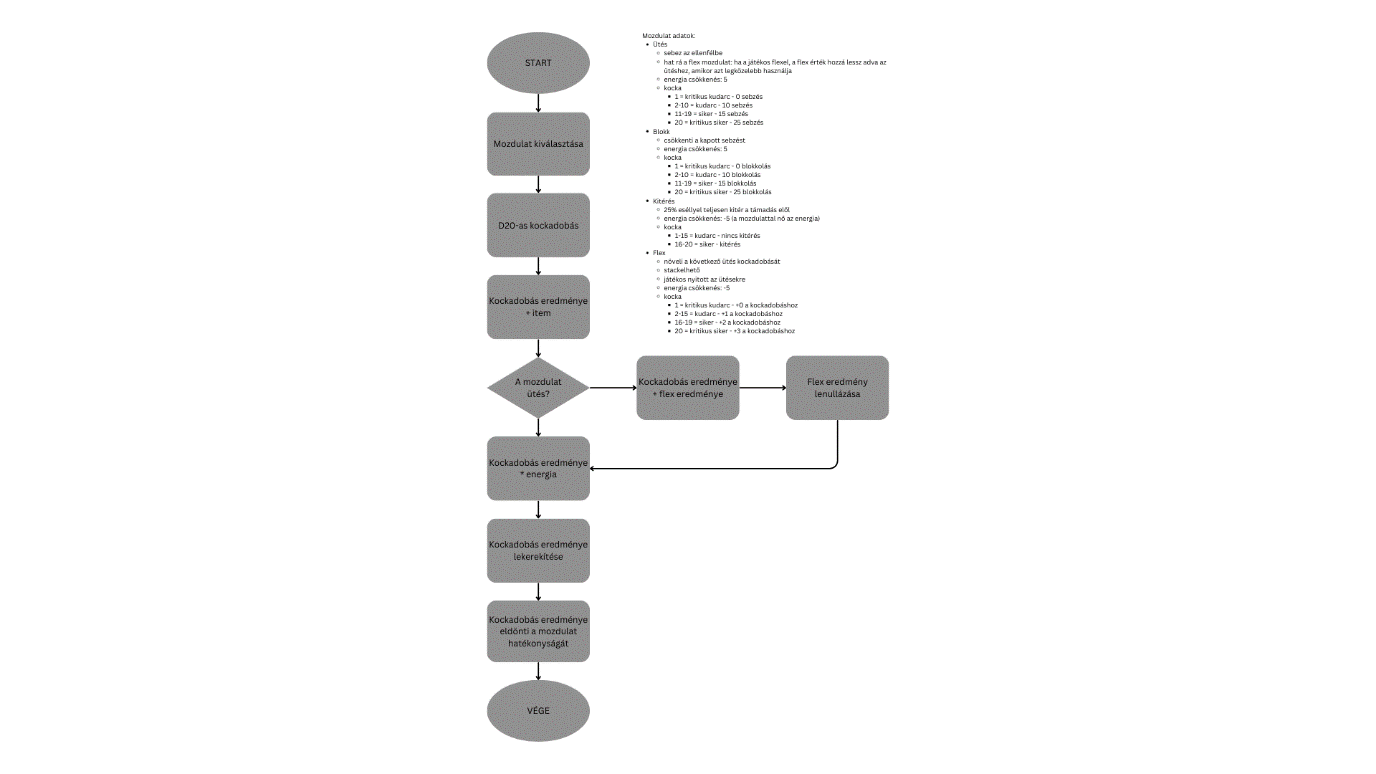
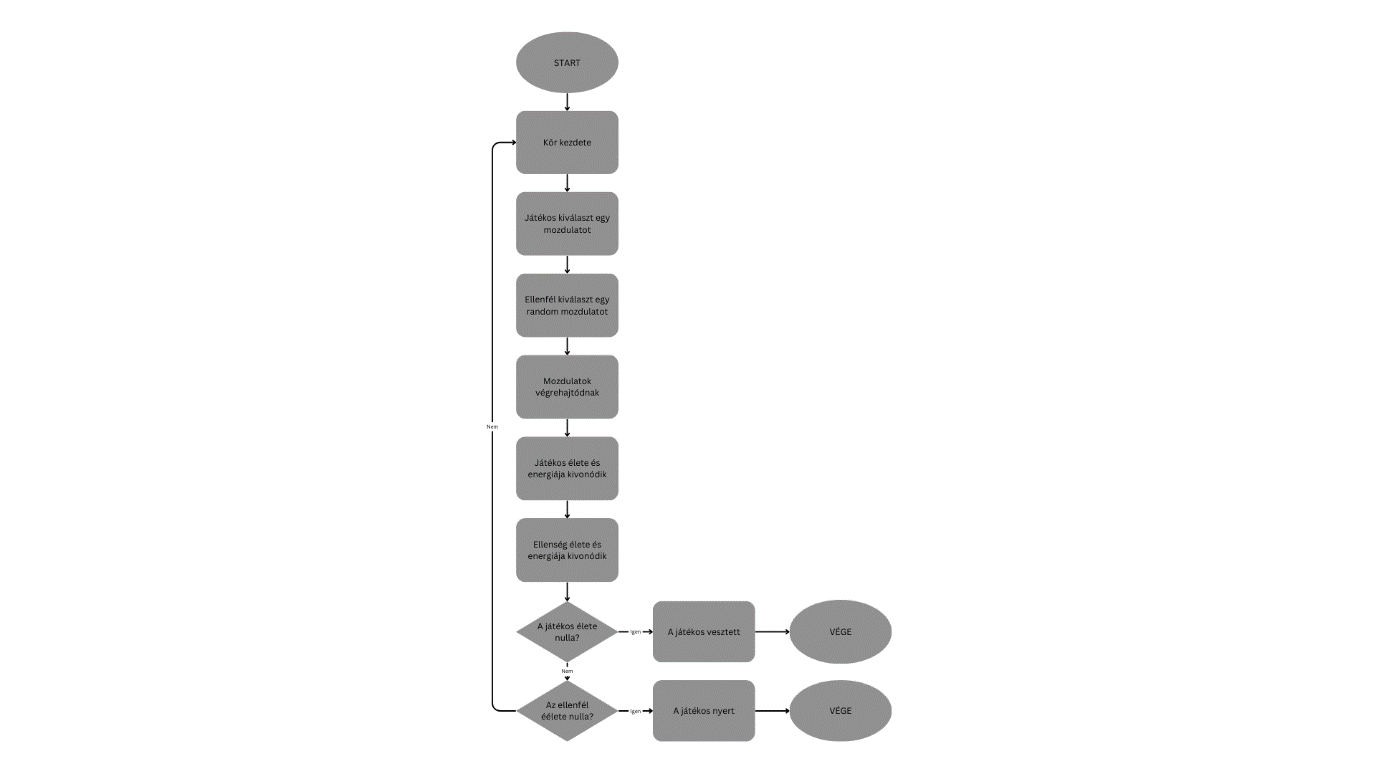
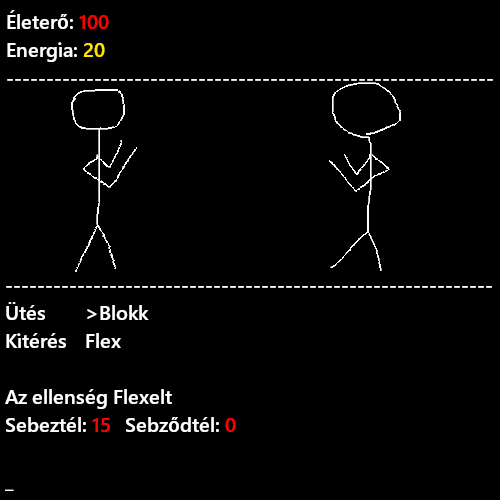
Automatikusan generált leírás

A mozdulatok energiát fogyasztanak vagy növelnek, ami hat a hatékonyságukra. Miután a játékos kiválasztotta a mozdulatját, az ellenfél is választ egy random mozdulatot, és a játék ezeket kijátssza egymás ellen.



A játékos akkor nyer, ha ellenfele élete eléri a nullát. Ha a játékos meghal, vissza lesz téve a pályára, és újra kell próbálnia.

tervezési képek:



A képen szöveg, képernyőkép, Betűtípus látható

Automatikusan generált leírás