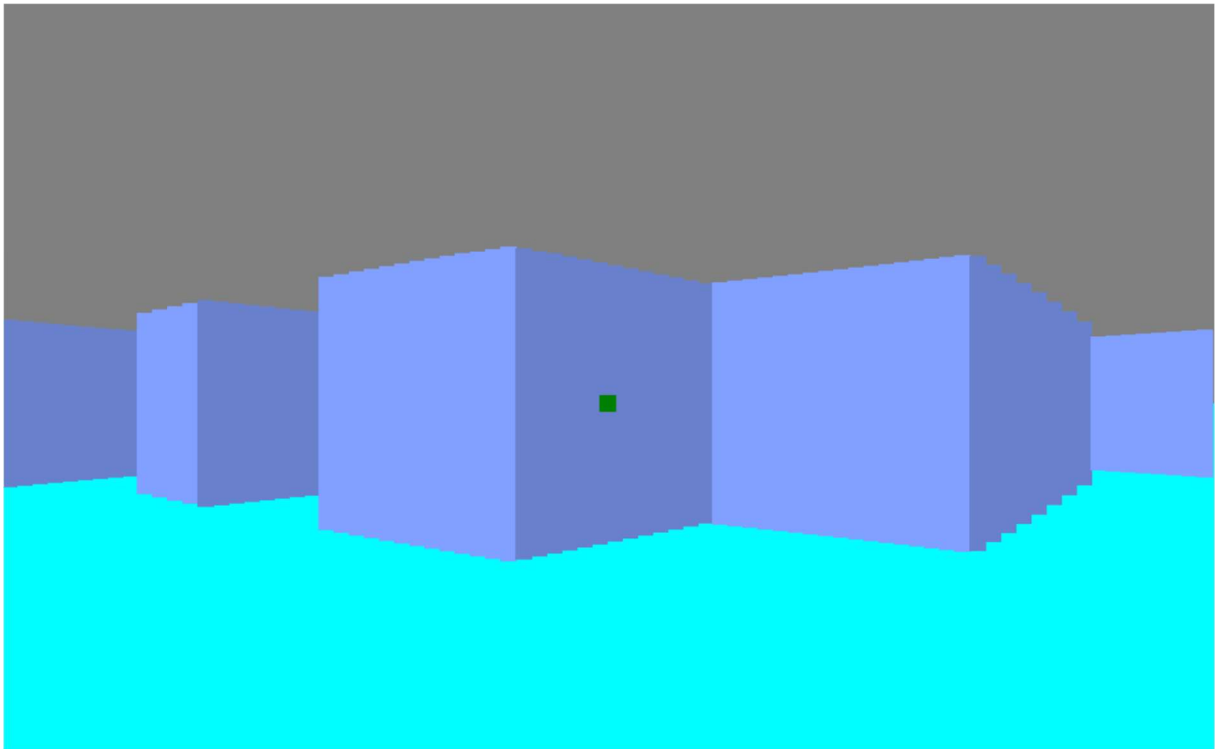


Játék leírása:

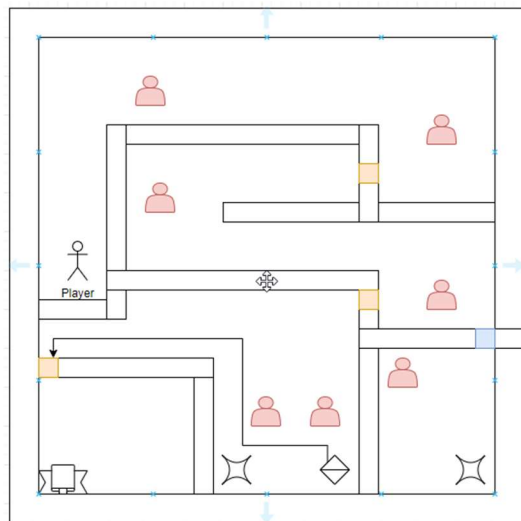
A játék egy raycastinggel életre keltett kis történet. Az alap story egy srácról szól, aki miután kibukott az egyetemről újra éli annak szörnyűségeit egy Dungeon of Hell nevű helyen. A játékost ezen a helyen olyan szörnyek üldözik, akik egy-egy tantárgyat reprezentálnak. A játék elején ezeket a szörnyeket fegyverekkel küzdve győzi le. Ahogy haladunk előre a storyban a dungeon egyre jobban hasonlít egy egyetemre és a fegyverek egyre kevésbé fegyver szerűek, inkább hasonlítanak spellekre amelyekkel egy-egy tantárgy elvégezhető. Maga a játék 7 pályából áll reprezentálva a 7 félévet, ami alatt egy egyetem elméletben elvégezhető. A játékban a szörnyek legyőzésével krediteket gyűjtünk és eldugott helyeken találhatóak extra kreditek is. Az utolsó pálya egy hatalmas csavarral végződik, ugyanis a fő boss az államvizsga és amennyiben a játék folyamán nem szereztél elég kreditet és találtad meg az



eldugott kötelezően összegyűjtendő dolgokat (pl. nyelvvizsga vagy kötvál tárgy), akkor visszakerülsz a játék elejére.

A játékba tervek szerint kerül egy multiplayer mód is, ahol 2 player arena módot játszhat egymás ellen.

A játék demója fog szolgálni a féléves feladatunkként később tervezzük ennek kibővítését a teljes terv elkészítésével. A demó részét 2-3 pálya és a multi fogja alkotni.



Technikai spec:

Ray Casting:

A játék szíve lelke ez a rész felel a látványért és a térben való mozgásért. Az alapja egy mátrix amire maga a pálya van felrajzolva, ezt egészíti ki az enemy lista és a prop lista. Maga a raycasting matematikai számításokkal számolja ki a terep kinézetét és convertálja át a 2D-s teret 3D-s térré.

Nézetek:

A nézetek kezelését a window_manager class végzi. A window manager egy listában tárolja a nézeteket usercontrol-ok formájában. A nézeteket két canvas-on lehet megjeleníteni a másodikat overlay-ként lehet használni. Minden nézet képes nézetet váltani, hozzáadni és másik nézetből tulajdonságok értékét lekérni reflexióval.

Mentés:

A játék során mentésre kerülnek a beállítások, játékos pozíciója, és mentésből kerülnek beolvasásra a pályák. A mentés JSON formában történik. Az előre elkészített állományok az %appdata%-ba találhatóak.

Beállítások:

A beállításokban a globális hangerőt és a billentyű kombinációk állíthatóak be.

Hangok:

A hangkezelőben felvehetőek hangok és név alapján lejátszhatóak, és állítható a hangforrás távolsága is.

Pályák:

Pályákat a pályakezelő kezeli, ahol felvehetőek új pályák amik később mentésre kerülnek. A játékos is készíthet pályákat a pályaszerkesztő segítségével

HUD:

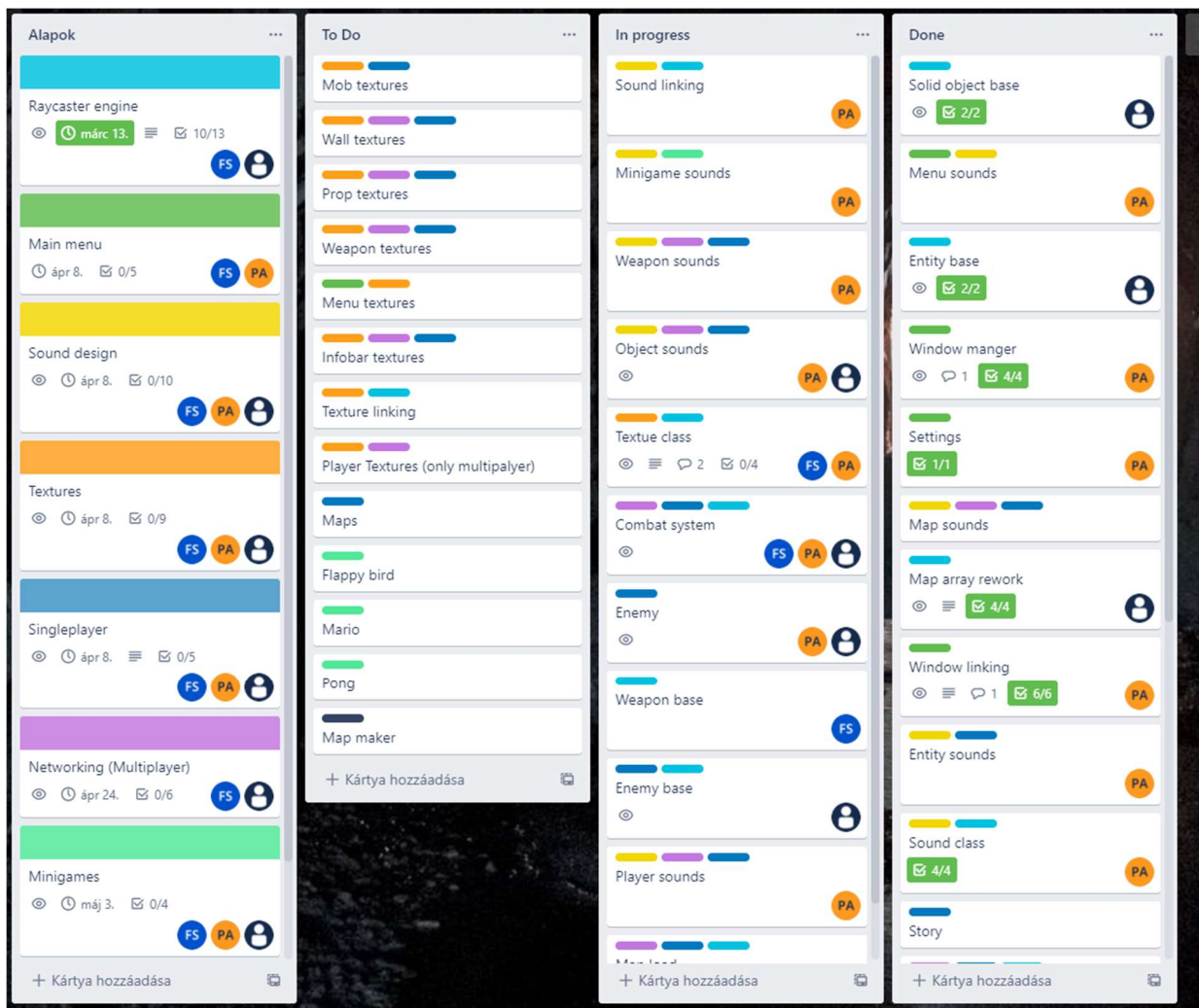
Az HUD a játéktér mellett jelenik és tartalmaz egy inventoryt és egy health bar-t, tárgyak között a szám billentyűkkel lehet váltani.

Multiplayer:

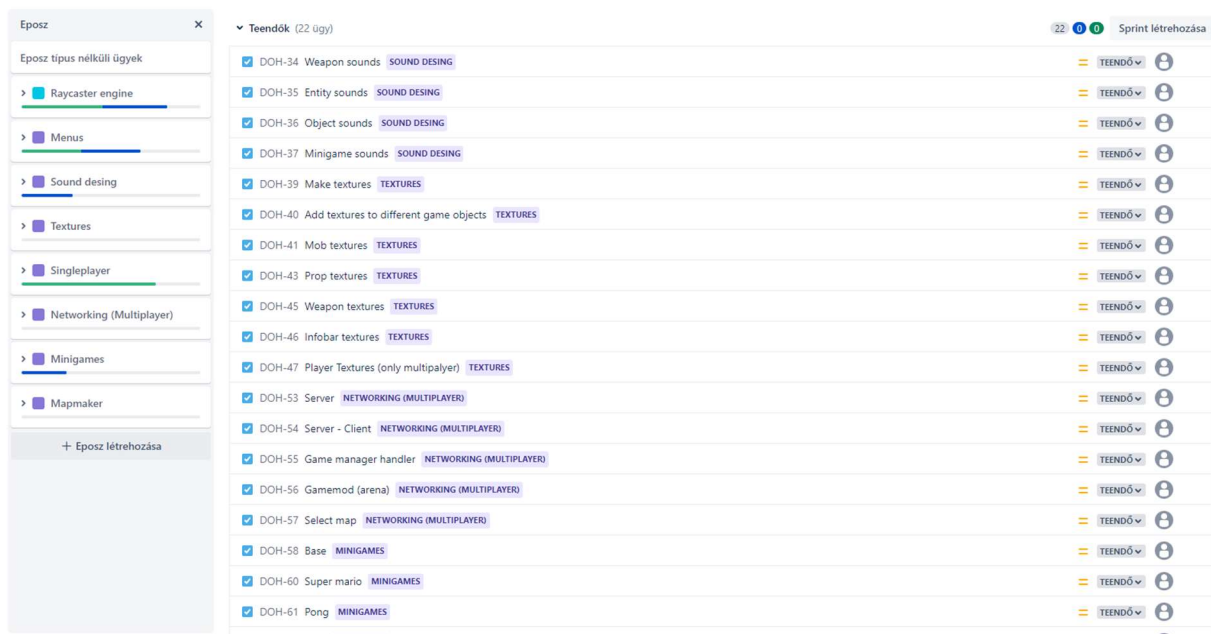
A multiplayer http kéréseken alapul. A szerver a bejövő kérések alapján dönti el hogy minek kellene történnie a kliensek oldalán. A játékmenet egy arénába zajlik le ahol a két játékos harcolhat egymással saját maguk által választott fegyverekkel.

Fejlesztési terv:

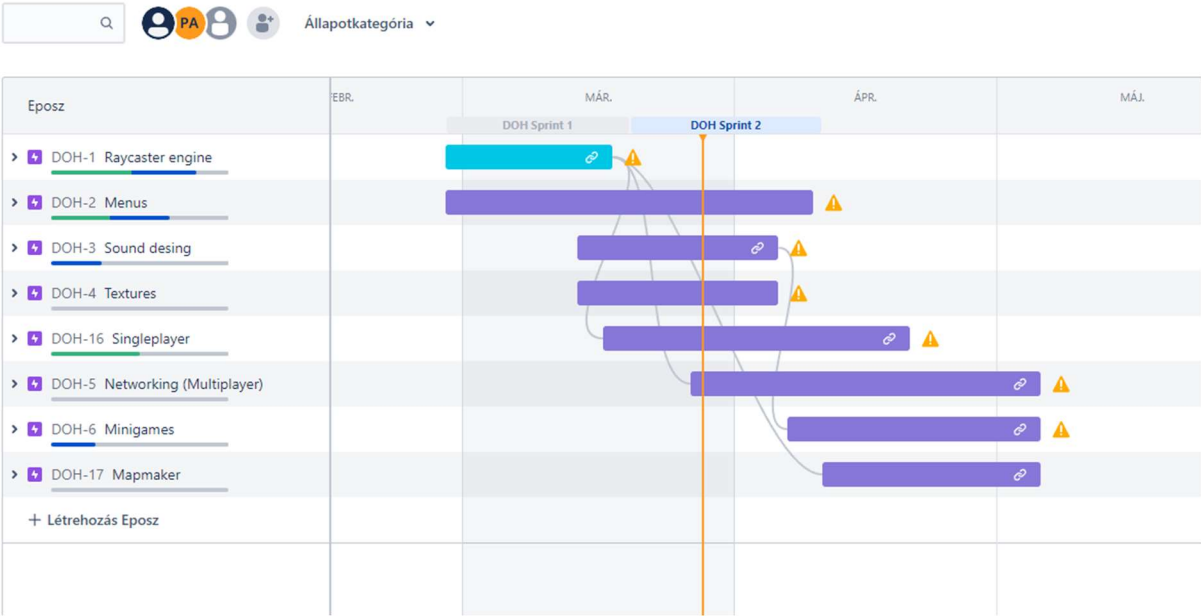
A fejlesztés menetének megtervezését egy trello nevű internetes oldalon. Felvettük az alap feladatokat amik a legnagyobb részek leírásai. Ezek lettek kisebb alfeladatokra bontava. A fejlesztének való neki



állá után áttértünk a tanult agilis elvekre és a jirára. Itt sprinteket írunk ki magunknak. A legnagyobb feladatok ki vannak osztva egy-egy felelőshöz, akinek az elakadása esetén a többiek besegítenek neki. Ezek után a jirában felvettünk egy ütemtervet, amihez tartanunk kell magunkat ha be szeretnénk fejezeni a demót és felvenni a videót a 14. hétig.



Ütemterv



DOH Sprint 2

