

DanyAndTheWizardGame

Fejlesztői Dokumentáció

Korcsák Gergely, NGK813

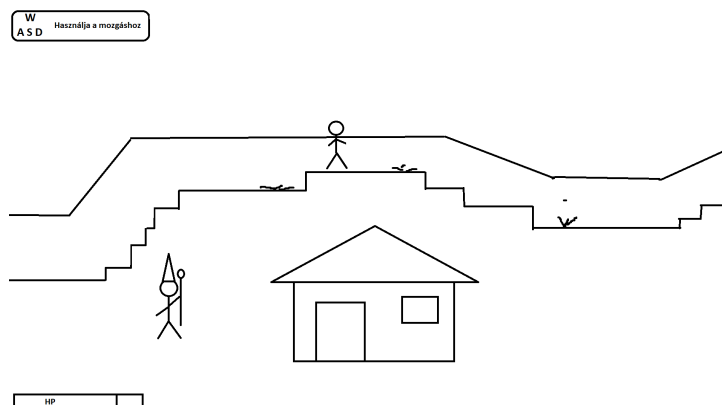
May 17, 2020

A játék egy 2D-s RPG játék melyben 4 pályán keresztül végighaladva kell szörnyeket, ellenfeleket pusztítani, hogy minnél nagyobb pontszámmal végezhessük azt el. A küldetésünket egy mágustól kapjuk, hogy szabadítsuk ki a királynőnket a gonosz Frazer fogságából. Minden pálya végén 1-1 Boss található, a negyedik pályán pedig Frazer mint FőBoss. Pályánként belefuthatunk pár npc-be akik szeretetükből adnak nekünk valamilyen hp-növelő itemet.

Concept Art:



Wireframe:



Játékszabályok és tematika:

- Nem lehet a föld alá, illetve textúrába menni,
- Nem lehet átmenni a falakon,
- Van 3 féle képességünk és egy fegyverünk,
- Több fegyver és item is a játékosnál lehet,
- Egyszerre csak egy item vehető használatba,
- Ellenfél meghal ha elfogy a hp-ja,
- Játékos 10% hp-ra esik ha elfogy a hp-ja harc közben,
- A játékosnak kezdetben 100 hp-ja van,
- A játékos szintenként +50 maximális hp-t kap.

Irányítás:

- Lépni a W, A, S, D Gombokkal lehet
- I - megnyitja az Inventoryt,
- M - bezárja és megnyitja a minimapot.
- Escape - pauszolja a játékot és megnyitja az játékmenüt.

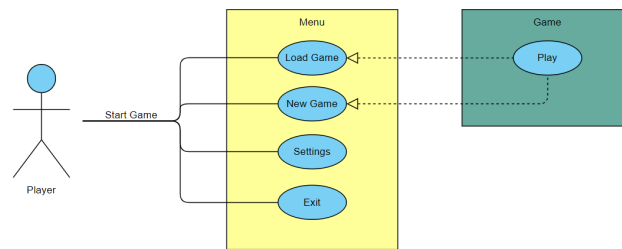
Harc:

- Harcolni csak harcmódban lehet,
- Amikor odamegyünk egy ellenfélhez bedog egy fightmenübe,
- A harc addig tart ameddig egyik karakter hp-ja el nem fogy vagy ameddig el nem futunk Az Escape segítségével,
- Harc közben lehet fegyvert választani,
- Egyszer a játékos támad egyszer pedig az ellenfél.

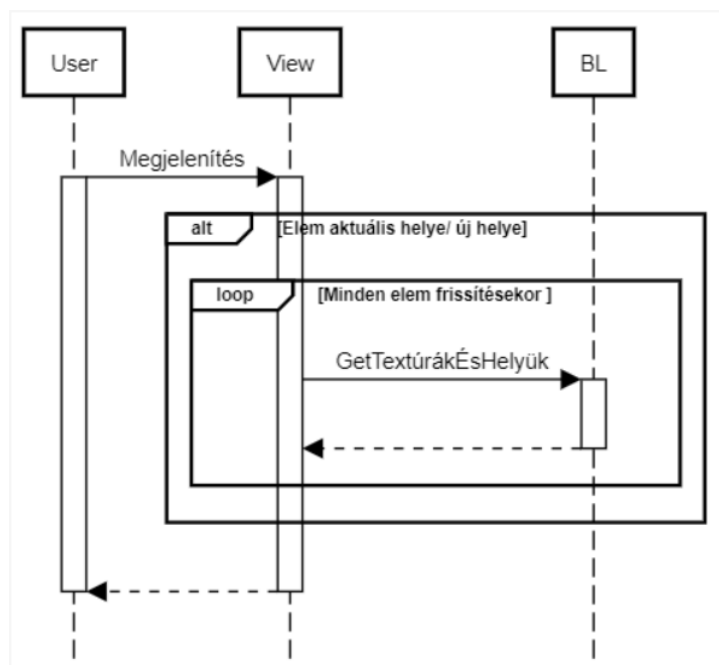
Pontszerzés:

- Szinteken megölt ellenségekért 1 pontot, Bossokért 10 pontot kapunk pályával súlyozva.
 1. szinten 1p,
 2. szinten 2p,
 3. szinten 3p,
 4. szinten 4p.
- Ezeket összegezve a végén megszorozva a egy órával és leosztva a játékidővel megkapjuk a végső pontszámot.

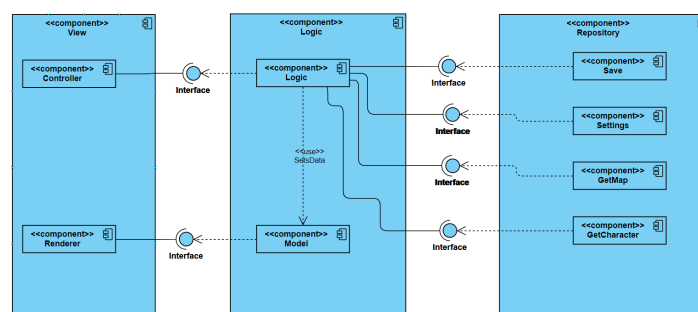
UseCase Diagram:



Sequence Diagram:



Component Diagram:



Class Diagram:

