***Követelmények***

GitGud

Bartha Szabolcs, Dósa Ádám, Mucsi Gergely, Bér Ádám

A program egy két-dimenziós, online vagy LAN-on keresztüli többjátékos lövöldözős játékot kell, hogy megvalósítson. A fejlesztés Unity környezetben legyen, C# scriptekkel.

A szoftver elindításkor egy menü rendszert mutasson a felhasználónak ami tartalmaz egy üdvözlő szöveget, szép (mozgó) hátteret ami a játék stílusához illeszkedik (esetleg abból videó / gif) illetve gombokat az alábbiak szerint:

* *Single player (nem biztos)*
* Multiplayer
* Options
* Exit

*A single player opcióra kattintva értelem szerűen egy egyjátékos módba lépjünk. Megjelenik a karakterválasztás és a kezdő beállítások ( + pályaválasztás).*

A multiplayer lehetőséget választva egy kapcsolati képernyőt lássunk ahol tud a többi kliens csatlakozni a játék szerveréhez ami ( valószínűleg ) local host lesz ( vagy szerver, passz ). Miután az összes játékos belépett és készen áll (rdy check? ) indítható el a játék ahol szintén a karakterválasztás történjen. ( És még minden más ami a singleben ).

Options triviális.

Maga a játék egy ötletes (de viszonylag egyszerű) pályán helyezkedik el ahol két (vagy több) csapat küzd meg egymással a győzelemért.

A karakterekkel pénzt lehet gyüjteni, amik segítségével fegyvereket vásárolhatunk.

Győzelmi feltételek (lehetséges játékmódok):

* Adott pénz összeg visszahordása a bázisra, ha az ellenfelünket megöljük eldobja az összes pénzt ami nála van, így akadályozhatjuk őt.

(A pénzből védelmet is vehetünk, hogy ne tudják kifosztani a bázist)

* Death match jellegű: a killért pénz jár, amiből új fegyvert vehetsz
* MOBA szerű játékmód: Az ellenség bázisának elfoglalása a cél, a pálya 2 ösvényből áll, ami között egy „dzsungel” húzodik, itt AI vezérelt állatok/szörnyek védik barlangjukat és értékes kincseket, a megölésük ért jutalom jár.

A játék színességét a nagy mennyiségű lőfegyver és a közelharci támadások valamint a gyors mozgás adja amint egymással megküzdenek a játékosok ( PvP ).

*Egyjátékos módban lehessen beállítani a kívánt ellenfél számot, illetve a csapattárs mennyiséget amiket egy AI script kezel. ( Legyen AI lehetőség multiban is? )*

A játékban ahol már mi irányítunk egy karaktert a következő elemek kötelezően szerepeljenek:

* Pálya
* Karakterek
* JetPack és egyéb felvehető tárgyak
* wasd -vel, spacel, ( shift 4 boost ) irányítható egyéni karakter minden kliensnek, illetve a célzás egérmutatóval történjen
* Nagy mennyiségű fegyverválaszték egyéni kinézettel, fizikával, lövedékkel és animációval
* Karakter HP és sebezhetőség
* InGame Currency
* Hangok ( lehetőleg szájjal felvett, vicces )