

PIKAMAZE

1. Játék leírása

Féléves feladatunk egy egyszerű kétdimenziós logikai fejlesztő- és kalandjáték a „Pokémon” híres világában. Az egyszemélyes játék célja, hogy a játékos különböző logikai feladatokat megoldva, és a szükséges kulcsokat összegyűjtve elvégezze az összes pályát. A játék során előny a jó problémamegoldó képesség és a gyorsaság.

2. Játék menete

A menübe lépve a játék alapértelmezetten az első pályáról indul, de a játékosnak lehetősége van tetszőleges pályát választani.

A játékos egy 20x20-as csempékből felépített pályán tud mozogni, négy irányban: jobbra, balra, fel, le. Minden csempén különböző blokkok találhatók, amelyek különböző tulajdonságokkal rendelkeznek.

A kijáratot ahova játékosnak el kell jutnia, egy ajtó blokkolja. A játék célja, hogy a pályán elhelyezett kulcsokat eljuttassa az ajtóhoz, amely ha megfelelő mennyiségű kulcsot kapott, az kinyílik és a játékos a kijáratra lépve sikeresen elvégzi az adott szintet.

Az összes pálya sikeres elvégzése után a játék visszalép a fő menübe.

Irányítás:

A játékos a nyilak segítségével képes haladni a megfelelő irányba. A játékos egyszerre egy csempe távolságot tud lépni.

Játék elemek:

A játék során különböző objektumokkal találkozhatunk, amelyek eltérő módon reagálnak a játékoskal, ha interakcióba lépnek. Ilyen objektumok lehetnek:

-Mozgatható tárgyak:

Ide tartoznak azok a tárgyak, amelyeket a játékos arrébb tud mozgatni. Ezekre a tárgyakra „hat a gravitáció” tehát, ha nincs alattuk más blokk amely megtartaná azt, egészen addig esik lefele amíg nem találkozik egy másik blokkal, vagy a talajjal. Az összegyűjtendő kulcsok is a Mozgatható Tárgyak közé tartoznak.

-Ajtó:

A Kijárat előtt közvetlenül a zárt Ajtó található minden pályán. Miután egy kulcsot eljuttat a játékos az ajtóhoz, az eltűnik és hozzáadódik a begyűjtött kulcsok számához.

-Kijárat:

A Kijárat az a mező, amelyre a játékos ha rálép, az adott pályát sikeresen befejezi. Egy Ajtó akadályozza az utat ehhez a blokkhoz, amíg a játékos össze nem gyűjti a kulcsokat.

-Kulcs:

A kulcsok azok az objektumok amelyek a pályán különböző nehezen elérhető csempékre vannak elhelyezve. A Kulcsokat a játékosnak kell mozgatnia, a pálya adottságait és a gravitációt figyelembe véve egészen addig, amíg el nem juttatja azt az Ajtó csempe felé. Miután egy Kulcs egy Ajtó mező felé kerül, az eltűnik és a játékos összegyűjtött kulcsainak számához adódik.

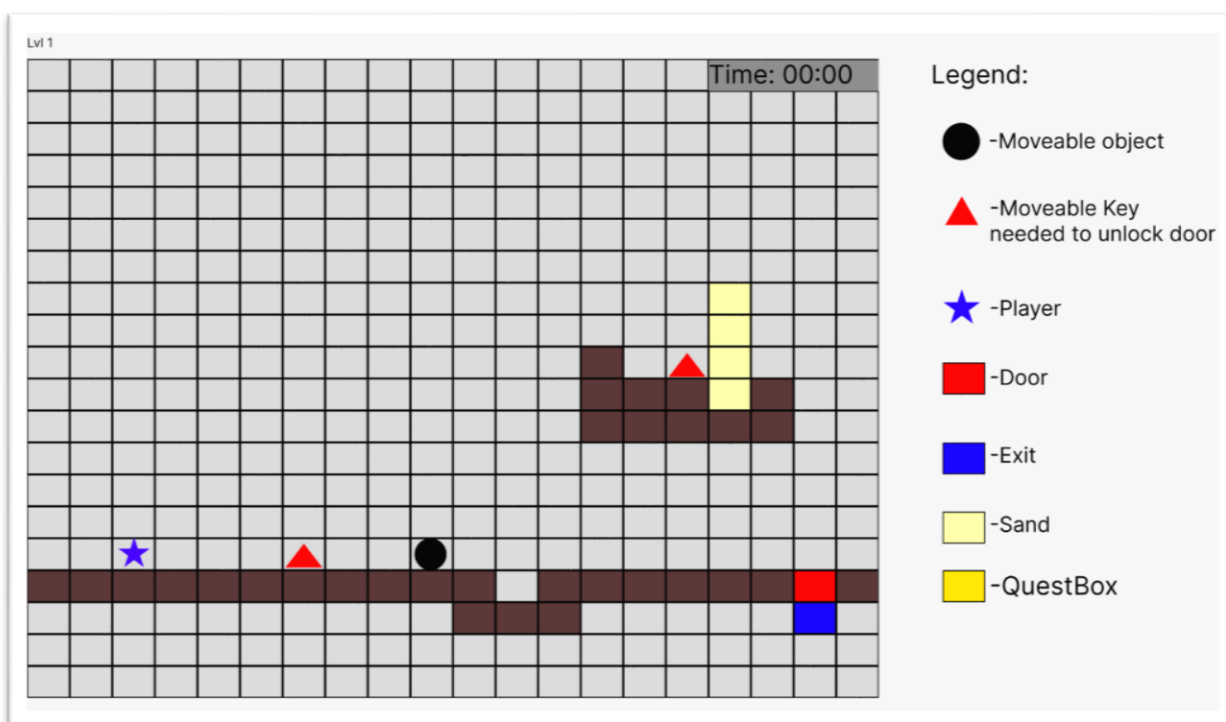
-Egyéb blokkok saját tulajdonságokkal:

További blokkokkal is lehetőség van találkozni a játékban, amelyek saját egyéb tulajdonságokkal is rendelkeznek. Például: homokblokk, amelyen ha a játékos áthalad rajta, az eltűnik.

3. Látványterv

A projekt látványtervét és a pályák tervezését a Figma nevű online interfész tervező webalkalmazás segítségével ábrázoljuk. Az oldalon lehetőség van közösen a pályák elrendezését és az ott megjelenő különböző objektumokat létrehozni, módosítani, elnevezni. A cél először a pályák generikus felépítésének a megtervezése, majd a webalkalmazás segítségével további két pályát tervezünk meg. Jelenlegi terveink csak az objektumok nevét és helyét reprezentálják, a játék végleges kinézetétől eltérő lehet. A pályák terveit az alábbi linken lehet nyomon követni.

➔ [Figma terv](#)



4. Fejlesztés tervezett menete

Természetesen minden merge, változtatás vagy probléma esetén egyeztetünk, az agilis fejlesztés szerint próbáljuk a projektet megvalósítani.

Közösen tervezett, fejlesztett rész:

- Renderer és GameController rétegek, pályák tervezése Figma segítségével

Battyányi Gergő:

- Interfészek, GameLogic rétegek

Bogya Roland Gábor:

- GameModel, Repository rétegek