

1. Áttekintés

Ez a projekt egy 2 dimenziós farmos játék, amelyben a játékos feladata növénytermesztés, és a gazdaság fejlesztése, ezzel a saját pontszámát. A játék SDL2 és C nyelven készül, és tartalmazza a karakter mozgását egy csempézett (tile-based) térképen, kamerakezelést, valamint különböző interaktív elemeket a farm működésének biztosításához.

2. Játékmenet

A program (FarmR) egy farmos játék, amely több farmos játék mechanikáit öleli fel. A grafikai kinézetét a „Stardew Valley” inspirálta, az eladási mechanikát a „Farming Simulator” franchise alapjára van elkészítve. Főbb funkciók:

- Választható nagyságú termelőterülettel játszani
- Mentéseket készíteni és betölteni
- A megtermelt terményt eladni pénzért (Ez lényegében a játékban elért pontod)
- Silókat lerakni és a megtermelt takarmányt abban tárolni
- Stratégiát kialakítani, hogy a megfelelő időben, megfelelő áron add el a terményed.
- A játékbeli idő egyenlő a valósidővel!

3. Felhasználó felületek

- Előmenü: A főmenü előtt egy kisebb ablak nyílik meg, ahol a beállításokat lehet állítani (Pl. a játék felbontása, maximum FPS beállítása)
- Főmenü: Mentések betöltése, játékból való kilépés, új mentés kezdete
- Szünet (Pause) menü: A játék „szüneteltetése”, Gyors mentés funkció és a főmenübe való kilépés lehetősége.
- Hátizsák (Inventory): A játékosnál tartott tárgyak menedzselése (Pl. Kapa, öntözőkanna stb.).
- Eladási felület: Betakarított takarmány eladása, ár fluktuáció megfigyelése vevőknél.

4. Technikai követelmények

- Operációs Rendszer: Windows 7/8/8.1/10/11
- Felbontás: ajánlottan legalább 800x600
- Bemeneti eszközök: Billentyűzet, Egér

5. Fejlesztési terv

- 1. stádium: Alap játékmechanikák. Pálya létrehozása, játékos mozgása, térkép megjelenítése. Egy alap „játékmotor” kialakítása, amelyre a későbbiekben lehet építeni.

- 2. stádium: Alap grafikák megrajzolása, animációk implementálása, növények növési progressziója.
- 3. stádium: Eladási mechanika létrehozása és implementációja, Hátizsák (Inventory) rendszer létrehozása és ezzel együtt a főmenü, szünet (pause) menü létrehozása, mentés rendszer implementációja.
- 4. stádium: Új mentés kezdeténél, „Noise-map” implementáció a termőföld termékenységének meghatározására, Siló/takarmány tárolás mechanikák létrehozása.
- 5. stádium: Finomhangolás, Bugok kijavítása.

6. Megjegyzések

- Minden grafika, textúra saját készítésű, nincsen felhasználva semmilyen szerzői jog védett fájl felhasználva.
- A teljes kódrendszer itt található meg: [Github/Chris/NHF_Farm](https://github.com/Chris/NHF_Farm).