

Apocalyptic

Csapattagok:

- Csikós Benedek
- Mihalovics Krisztofer
- Bárdosi Bálint György

Játék leírása

A választott játékunk koncepciója egy 2D-s kalandjáték. Témának egy poszt apokaliptikus világot álmotunk meg, melyben a főhősünket navigálva kell túlélünk és leküzdenünk az elénk kerülő akadályokat és ellenfeleket.

Játék kezdete

A játék elején 3 fő karakter közül nyílik lehetőség választani. Minden karakternek más-más kezdő fegyvere és akár képessége lehet. Adott egy "bázis" ami az otthonunkként szolgál. Itt nyílik lehetőség magunkat és fegyvereinket fejleszteni, kraftolni.

Mappok

Több típusú map lesz elérhető ahol különféle alapanyagokat tudunk találni, amiket később felhasználhatunk fejlesztésekre. A bázis körüli terület semleges zóna, azaz itt nem futunk ellenfelekbe, itt lehet nyersanyagot szerezni. Minden map elején megtalálható egy campfire, ahol a játékot el tudjuk menteni és halálunk esetén innen éledünk újra. Vannak elrejtve térkép darabkák, amiket megszerezve felfedjük a fő ellenséghez vezető utat. Ezek a térképek bárhol lehetnek, és megszerzésük szükséges a játék kijátszásához. A pályákon szabadon lehet barangolni, felfedezni, gyűjtögetni.

Ellenfelek

A mapokon lehetnek ellenfelek, úgynevezett banditák, akikkel meg kell küzdeni és győzelem esetén fejlődni fogunk. Ezek különböző erősségűek, a játék előrehaladtával egyre nehezebb őket legyőzni és továbbjutni. Addig nem lehet túlhaladni egy részen, amíg az ottani ellenfelet nem győztük le. Dobhatnak tárgyakat egy bizonyos valószínűség alapján és xp-t ha nyerünk ellenük.

Kraft rendszer

A barangolás és harcolás alatt megszerzett alapanyagokból és tárgyakból új tárgyakat tudunk készíteni a bázisunkon. Emellett a már meglévő tárgyakat, fegyvereinket is tudjuk fejleszteni és erősíteni.

Skill és fejlődés

A banditák legyőzésével XP-t kapunk, amiből a karakterünk szintje fejlődik. Szint lépésenként különböző képességeket tudunk feloldani vagy a már meglévőket fejleszteni.

NPC

A mapokon NPC-k helyezkednek el, akiknek ha segítünk vagy az általuk kért feladatot elvégezzük akkor csatlakozhatnak hozzánk. Ezek a karakterek más-más téren jók és segítik a túlélésünket. Az NPC-k barátságosak és a banditákkal ellentétes nézeteket vallanak, ezért segítenek nekünk a játék során. Több társat is szerezhethünk így, de maximum 4 ilyen segítők lehet. A játék előrehaladtával el tudjuk őket küldeni gyűjtögetni, és egy bizonyos szerencsével fogunk zsákmánnyal és alapanyagokkal visszatérni. Ezzel is megkönnyítve a fejlődésünket.

Harcrendszer

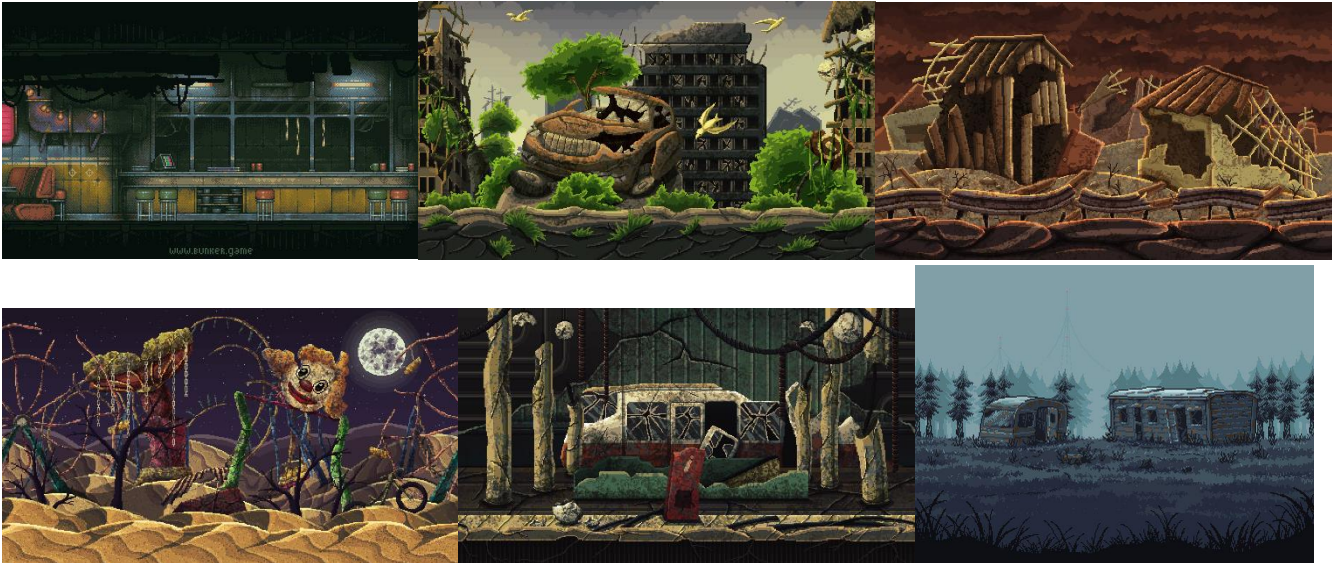
A harcrendszer egy felváltva történő támadások sorozata. Itt a karakterünk szintje, fegyverünk fejlettsége és egyéb tényezők sokasága alapján egy bizonyos valószínűséggel tudunk találatokat bevinni. Emellett más lépésekre is lesz lehetőség pl.: hp töltés, poti használata stb.

Játék vége

A összes térkép darabkát megszerezve összeáll az útvonal amely a fő ellenfélhez vezet el minket. Ez egy sokkal erősebb és nagyobb „bandita vezér” akinek a legyőzésével felszabadítjuk a környéket az elnyomás alól és békében élhetünk tovább.

Textúrák

- Hátterek:



- Hősök



- NPC



- Banditák



- Eszközök




Harc

konceptió

képe:

Heroes	Hero1	Hero2	Hero3	X	X	X	X	Bandit3	Bandit2	Bandit1	Bandits



Round 1	Turn: Heroes	Current: Hero1	Heal	Special Attack	Attack
---------	--------------	----------------	------	----------------	--------

Egy példa mapp kezdetleges kinézet koncepciója

