Specifikáció

Giggly Gug

Jurásek Jónás

Kászonyi Zsombor

Száraz Dániel

A Giggly Gug nevű játék egy kettő dimenziós egyszemélyes platformer játék, amiben a játékos célja a karakterrel, ’Gug’-gal a pálya végére eljutni. A pályán különböző akadályokkal, illetve ellenségekkel találkozhat, akik megölhetik őt. Halál esetén a legutolsó checkpoint-tól indulhat újra a játékos. A játékban több pálya található, melyek egyre nehezednek. Az összes pálya teljesítése után a játékos egy pontszámot kap a teljesítményére, amit befolyásol a pályákon eltöltött idő, a halálok száma és a játék közben összegyűjtött érmék értéke.

Az egyes pályákon találhatóak különleges tárgyak, aminek felvételével a karakter új képességekre vagy eszközökre tehet szert. Ezeket az ezt követő pályákon is használhatja.

Az alábbi képességeket lehet megszereznie a játékosnak:

* Ugrás
* Kettős ugrás: A levegőből még egyet tud ugrani a játékos.
* Csúszás: Gyorsabban mozog a játékos, de nem tud ugrani közben, és nehezebben irányítható a mozgása
* Guggolás: Leguggol a játékos, ezáltal lassabban mozog, de elfér szűkebb helyeken is.

Az alábbi tárgyakat tudja majd megszerezni a játékos:

* Kard
* Cipő

A játékos jobbra, balra mozogni, ugrani, illetve guggolni a nyilak, vagy a w,a,s,d gombok segítségével tud. A kamera leköveti a játékos mozgását, aki így mindig a képernyő közepén található. Amennyiben már megtanulta, lehet guggolni, duplát ugrani, csúszni, illetve kardozni.

A pályákon három féle ellenséggel találkozhat Gug:

* Egyhelyben álló: Nem mozog, viszont a játékos nem tudja alapértelmezetten megölni, csak miután megszerezte a kardot.
* Egyenletesen mozgó: Adott területen belül jobbra-balra mozog, a játékos úgy tudja megölni, hogy ráugrik a tetejére.
* Követő: Amint megjelent a képernyőn, követi a játékost, aki csak karddal tudja megölni.

Az ellenségeknek egy életük van, miután a játékos megölte őket, nem élednek újra. Azonban, ha a játékos meghalt, akkor az ő újraéledésével a meghalt ellenségek is feltámadnak, és a pálya is visszaáll eredeti állapotába.