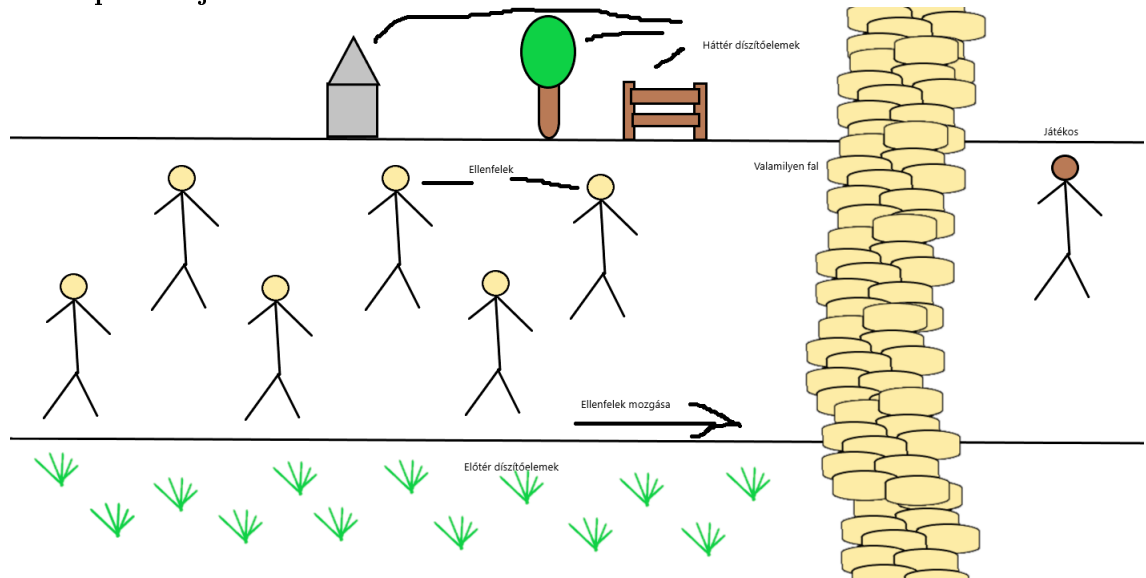


Game Desing Document

Játék koncepció

Oldalnézetű 2D-s játék, ahol egy egyszerű tower defense kerül megvalósításra.

Koncepciós rajz:



Célzott platformok:

Elsősorban számítógépes böngésző, másodsorban telefon.

Irányítás:

Számítógépen egérrel, telefonon pedig a képernyő megérintésével lehet majd irányítani.

Játékmenet:

- Először a menü tűnik fel, ahol majd egy start gomb fogja várni a játékosokat.
- A start gombot megnyomva megjelenik majd egy nehézség választó panel.
- A nehézség kiválasztása után elindul az első szint, ahol egy megadott ideig kell kitartania a játékosnak.
- A játékos valamilyen fegyver segítségével tudja majd megállítani a barikád felé igyekvő ellenfeleket.
- Ha a barikád életeréje nullára csökken az idő lejárta előtt, a játékos elveszíti a kört.
- A játékosnak három lehetősége van összesen, ha ezek elfogynak, akkor előről kell kezdenie.

- Ha sikeresen teljesíti a kört, akkor egy menübe kerül, ahol majd lehet különböző fejlesztéseket venni a szintért kapott pontokból, vagy más fajta fegyvereket lehet majd venni.
- A játék addig megy, amíg a játékos sikeresen teljesíti az adott szintet.

Asset-ek:

- Alapkép
- A háttérben és az előtérben elhelyezkedő objectumok
- Karakterek
- Fegyverek
- Az ellenfelek mozgás, és halál animációja