Projekt Java FX – gra a’la Miecze i Sandały

# Skład grupy:

* Bartłomiej Toruch 235999
* Michał Jędryka 235884
* Szymon Owczarek 235943

# Opis gry:

Gra składa się z dwóch etapów: stworzenia postaci przez każdego z graczy, oraz walki pomiędzy nimi. Stworzenie postaci będzie polegało na rozdaniu punktów umiejętności, które wpływają na przebieg pojedynku. Walka będzie polegała na wykonywaniu czynności przez obu graczy na przemian.

Obraz zawierający tekst, kilka

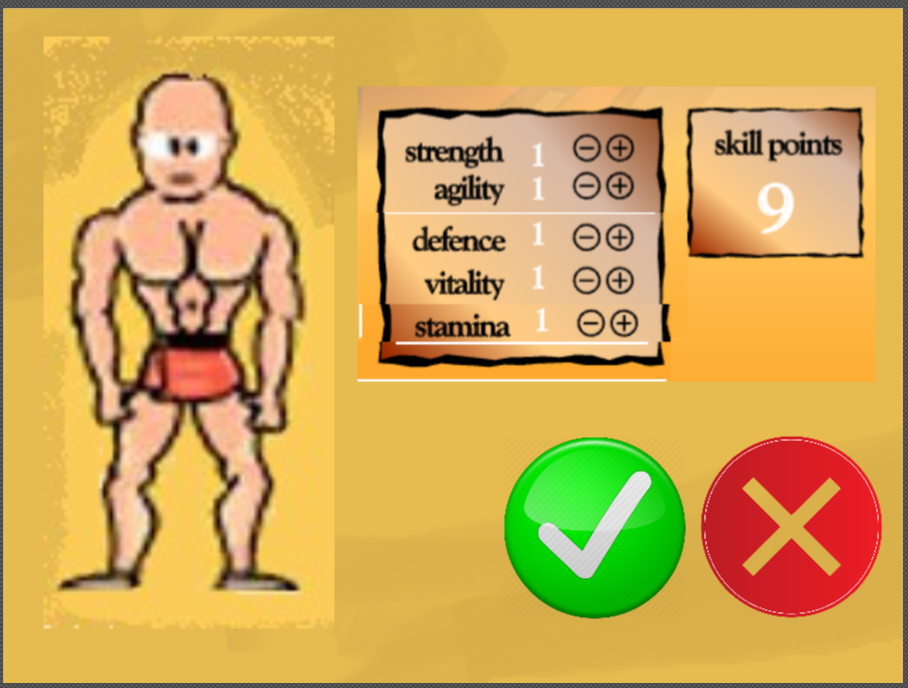
Opis wygenerowany automatycznie

Rys.1 Rys.2

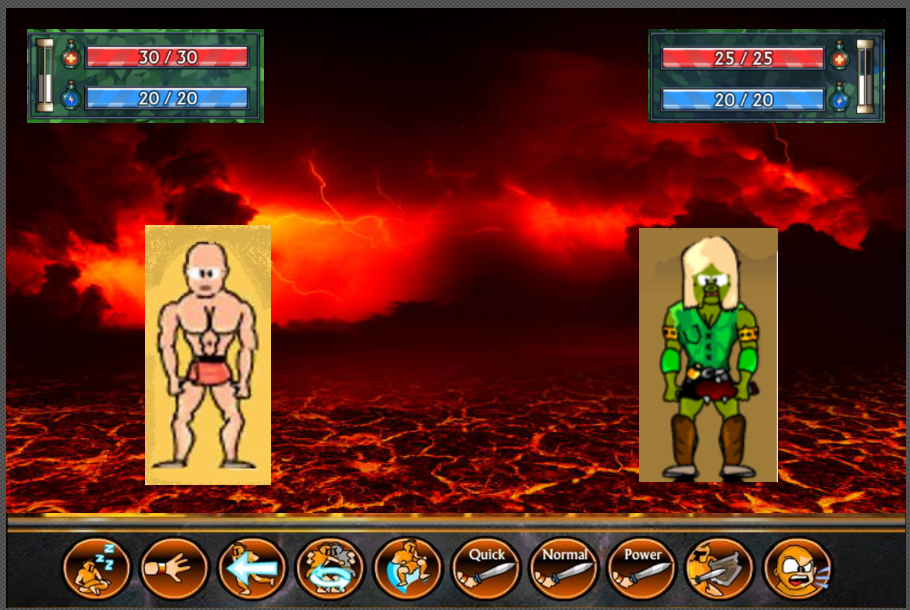
# Prezentacja stanu gry



Gra będzie polegała na stworzeniu postaci (polegające na rozdaniu punktów doświadczenia) oraz na walce pomiędzy awatarami. Walka będzie polegała na turowej wymianie ciosów pomiędzy graczami. Dostępnymi dla gracza ruchami będą ruch do przodu lub do tyłu, atak szybki, normalny i silny, przygotowanie obrony na kolejny atak oponenta oraz odpoczynek regenerujący zdrowie oraz energię. Na ekranie będą widoczne paski punktów życia i energii, aktualizujące się z przebiegiem walki, aby obaj gracze mogli dostosować swoją taktykę do bieżącego stanu walki.



Różnicą pomiędzy naszą wersją a oryginałem będzie balans pomiędzy postaciami. W oryginale oprócz rozdanych punktów umiejętności różnorodność broni i zbroi wpływa mocno na siłę danego awatara. W naszej produkcji przewagę da jedynie przygotowanie postaci według własnej taktyki. Obaj gracze będą zaczynali z taką samą postacią i będą mieli do rozdania tą samą ilość punktów umiejętności.



Interfejs będzie minimalistyczny i prosty – jedynymi jego elementami będą przyciski akcji oraz paski życia i energii. Grafiki również będą uproszczone. Rozdanie wszystkich punktów umiejętności będzie wymagane do rozpoczęcia gry. Dla ulepszenia doświadczenia przy pierwszym uruchomieniu będzie wyświetlony poradnik tłumaczący schemat działania gry.

# Wybrane technologie

* JavaFX
* Java