

Beadandó

Név:
Név:

Petrovics Gábor
Petrovics Gábor

Neptünkód:
Neptünkód:

BP0G5T
BP0G5T

Játéknév:
Játéknév:

Light Death
Light Death

Tartalom

Terv	3
Tervezet Játékmenet.....	3
Tervezet Specifikációk.....	3
Tervezet Megvalósítás	4
Megvalósított játék	5
Játékmenet.....	5
Specifikációk.....	6
Megvalósítás	10

Terv

Ez a beadandó eredeti tervét tartalmazza.

Tervezet Játékmenet

A játék Hack'n'slash stílusú lesz ami annyit jelent, hogy egy adott karakter osztállyal játszól és monsterket(szörnyeket) gyilkolászól amik persze egyre erősebbek lesznek legismertebb ilyen stílusú játék a Diablo.

Maga a játékmenet a diabloéhoz fog hasonlítani, csak százszorosan lebutítva a meglévő tudáshoz, meg időhöz mérten 2D-be.

Úgy fog kinézni, hogy belépünk a játékba lesz egy bejelentkező kezdőképernyő, ahol belehet jelentkezni vagy új accountot csinálni, ha még nincs, a játék elfogja menteni a bejelentkezési adatokat egy txt file-ba meg azt is, hogy adott accounton milyen karakter van és annak az egyéb specifikációit. A játék bejelentkezés után egy karakter választó képernyőre fog ugrani ,ahol ki lehet választani melyik karakterrel szeretnénk játszani és egy start gombra kattintva már indul is a játék.

Tervezet Specifikációk

A játékban két db karakter osztály lesz legalább, ez időtől függ.

a tervezett két karakter osztály :

➤ **Dark Mage**

➤ ~~Tyrr Warrior~~ (nem volt rá idő)

Minden class-nek lesz (4-5)(4) skillje amit szinteként kapnak meg, illetve kapnak skill pontott szintenként amivel lehet fejleszteni a skilleket.

A class-oknak lesz úgynevezet resource-jük ami alapján tudnak használni skilleket, tehát a skillek valamenyi resource-be fognak kerülni, a Dark Mage-nek mana lesz, ~~a Tyrr Warriornak meg fury.~~

~~A játékba lesznek itemek amikkel a karakterünket fejleszhetjük erősebbé, ezeket az itemeket a monsterektől szerezhethetünk bizonyos eséllyel ha megöljük őket(nem volt rá idő sajnos).~~ A monsterek szintje dinamikusán fog változni a játékos karakter színéhez igazítva

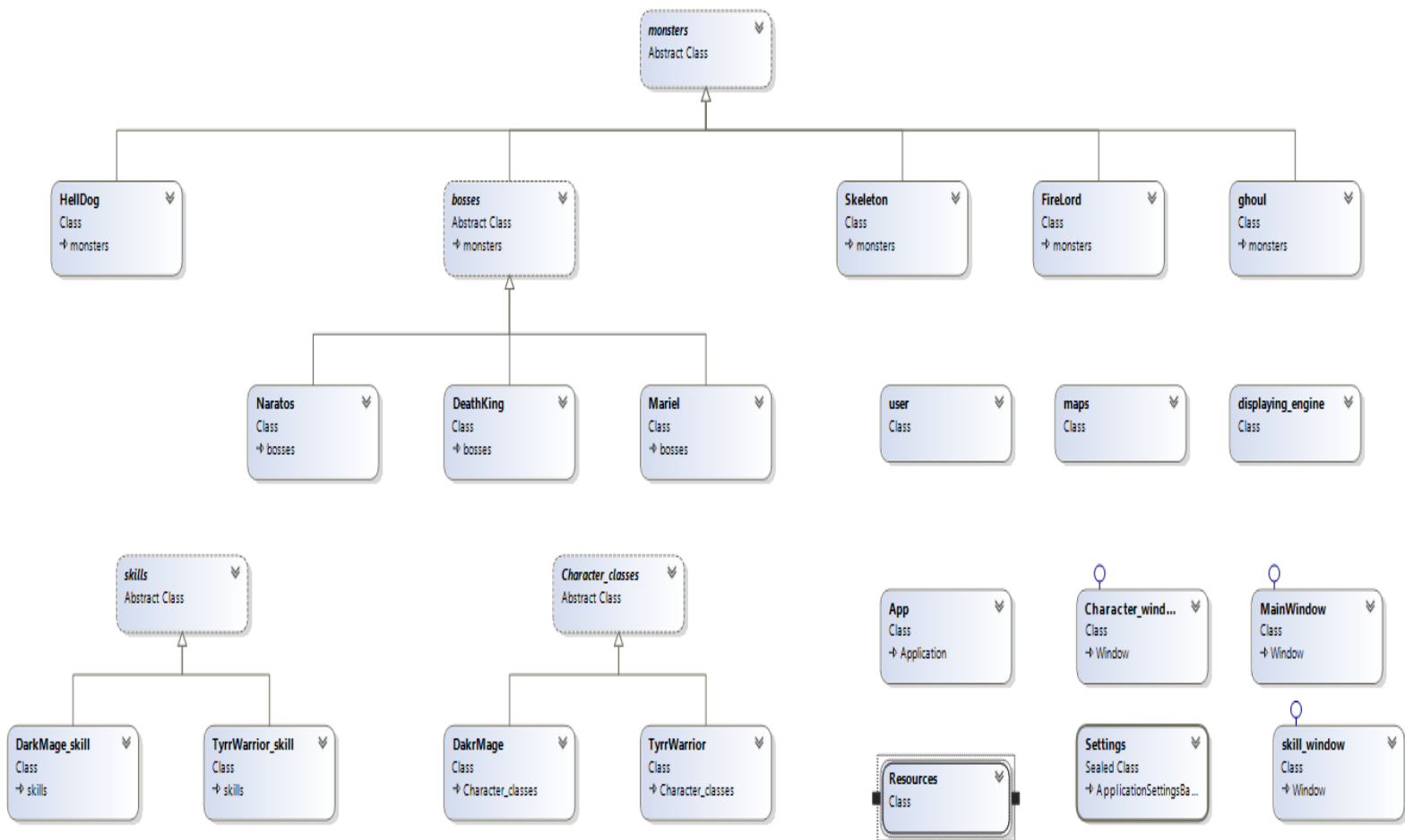
A játék pár pályát fog tartalmazni amiknek a végén fő ellenségek lesznek.

A felhasználó a játékba lépéskor a karaktert mozgatni úgy tudja hogy a bal egér gombot folyamatosan nyomva tartva ahova mutatt a kurzor oda kezd el menni a karakter.

A skilleket a "~~Q,W,E,R~~"(W,E,R,T lett belőle) betűvel lehet majd használni.

Tervezet Megvalósítás

Tervezett alap osztályhierarchia



Megvalósított játék

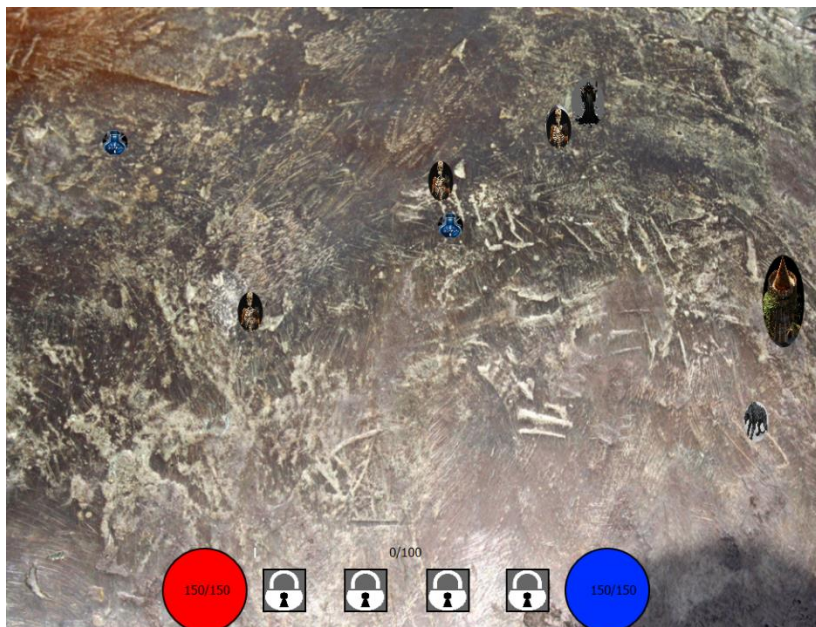
A megvalósított játék a terv legtöbb elemét tartalmazza, de pontosan kitérek miket is tartalmaz.

Játékmenet

A játék maradt Hack'n'slash stílusú, tehát egy adott karakter osztállyal és szörnyeket gyilkolászól. Amikor elindítjuk a játékot akkor egy bejelentkező képernyő fogad ahol accountot is tudunk csinálni ha még nincs.

Aztán megjelenik a játék menü ahol a karakterünknek adhatunk nevet ha még nem adtunk illetve ki lehet választani melyik pályán akarunk játszani.

Aztán a start gombra kattintva már el is indul a játék, ahol gyilkolászhatunk. A játék lényege hogy minden pályán van egy tower ami spawnolja monstereket amíg meg nem semmisítjük, ha megsemmisítettük akkor be spawnolodik a helyére egy boss amit meg kell ölünk, hogy megnyerjük a pályát, ellenkező esetben elveszítjük. A monsterek ölésével folyamatosan fejlődünk és ha szintet lépünk akkor fejleszthetjük a karakterünket.



Specifikációk

Az összes felhasználót amit csinálunk egy txt fájlba tárolja el aminek a neve maga a felhasználó neve, (fontos, hogy ebbe a txt fájlba semmit nem szabad írni illetve törölni) ebbe eltárolja a felhasználót a jelszavát illetve a karakteréről minden fontos információt, majd ha belépünk a felhasználónkkal akkor betölti a txt fájlból a karakter információkat.

A karaktert meghatározó információk:

- ❖ **Level:** karakter szintje
- ❖ **Damage:** karakter sebzése
- ❖ **Health:** karakter élete
- ❖ **Resource:** karakter erőforrása
- ❖ **Defense:** karakter védelme
- ❖ **Critical Chance:** karakter kritikus sebzés esélye
- ❖ **Critical Damage:** karakter kritikus sebzése
- ❖ **Strength:** minden egyes pont 5 defense-t add pluszba
- ❖ **Intellect:** minden egyes pontja 2%-al növeli a damage-t
- ❖ **Vitality:** minden egyes pontja 3-mal növeli a Health-et
- ❖ **WIT:** minden egyes pontja 3%-kal növeli a Critical chance-t és a Critical Damage-t 5%-al
- ❖ **Mentality:** minde egyes pontja 10 resource-ot add

A karakter minden egyes szint lépéskor kap egy skill pontot és 5 stat pontot amit eloszthat a strength, intellect, vitality, wit, mentality között.

A játékba egy karakterosztály van:

➤ **DarkMage**

Ennek a karakter osztálynak 4 darab skill-je van erőforrásba kerülnek ami ennek a mana.

Skillek:

- **Basic Attack**(Space lenyomásával használható)
- **DarkBall**(W gombbal használható)
- **Lighting**(E gombbal használható)
- **Ionshield**(R gombbal használható)
- **Contract**(T gombbal használható)

Skillek leírása:

DarkBall(W):

Egy fekete labda(kör) ha egy ellenséget eltalál akkor berobban és a karakter sebzésének a 120% -át + 20% /pont sebez



Lighting(E):

Patog az ellenségek között max 4-szer patoghat + 1/pont, ha eltalál egy ellenséget akkor a karakter sebzésének a 200%-át +20% /pont sebez.



Ionshield(R):

Egy zöld pajzsot hoz létre a karakter körül ami 10 másodpercig elnyeli a bejövő sebzés 20%-át +5% /pont.



Contract(T):

Egy 150 egység + 15 egység /pont sugaru körben összehuzza a monstereket.



Pályák:

A játékban 3 pálya van és mind 3 pályán különféle monsterek jöhetnek, és külön féle bossok amik akkor jönnek ha towert megsemmítettük.

A pályák monsterei:

első pálya: Skeleton, Helldog a BOSS: Naratos

második pálya: Ghoul, FireLord a BOSS: Mariel

harmadik pálya: Skeleton, Helldog, Ghoul, FireLord a BOSS: DeathKing

A monstereknek nincs semi képességük csak mennek a karakterünk után hogy megöljék.

UI:

Alul láthatjuk a karakter életét és manáját, és ezek között a 4 skillt felette meg a tapasztalat pontott.



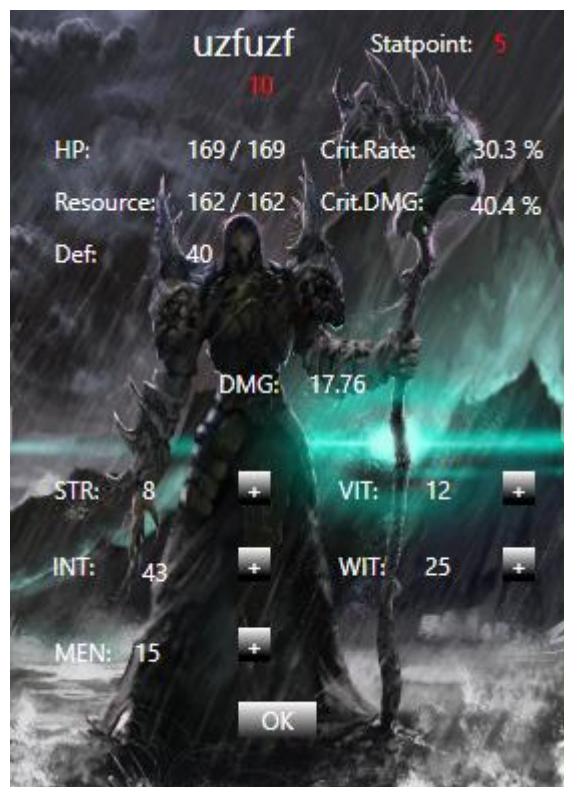
Ha ráviszük az egeret egy monsterrel akkor felül középen mutatja a életét és a nevét.



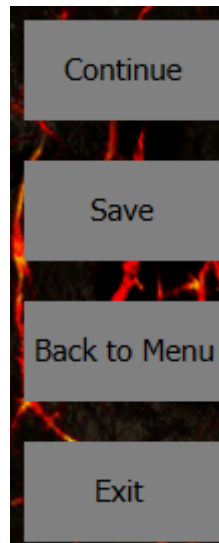
Ha megnyomjuk a 's' gombot akkor előjön a skill ablak ahol eloszthatjuk a skill pontokat.



Ha a 'k' gombot nyomjuk meg akkor előjön a karakter ablak ahol megnézhetjük a statokat és eloszthatjuk a stat pontokat.



Ha a 'ESC' gombot nyomjuk meg akkor előjön a játékban egy menu amivel eltudjuk menteni a karakterünket, ki tudunk lépni a fő menübe, folytatni tudjuk a játékot, illetve az egész programból kiléphetünk az exitel(ha exitel kilépünk akkor is elmenti a karaktert).



Monster:

Skeleton:



Helldog:



Ghoul:



FireLord:



Naratos:



Mariel:



DeathKing:



Potion:

A játékba van 2 darab potion ami a HP és mana potion, ezek random helyeken jelennek meg a pályákon és 10 mp-ig maradnak a pályán illetve addig amíg felnem szedjük őket.

Ha felszedjük őket akkor a mana és életünk 20%-át töltik vissza.

HP potion:

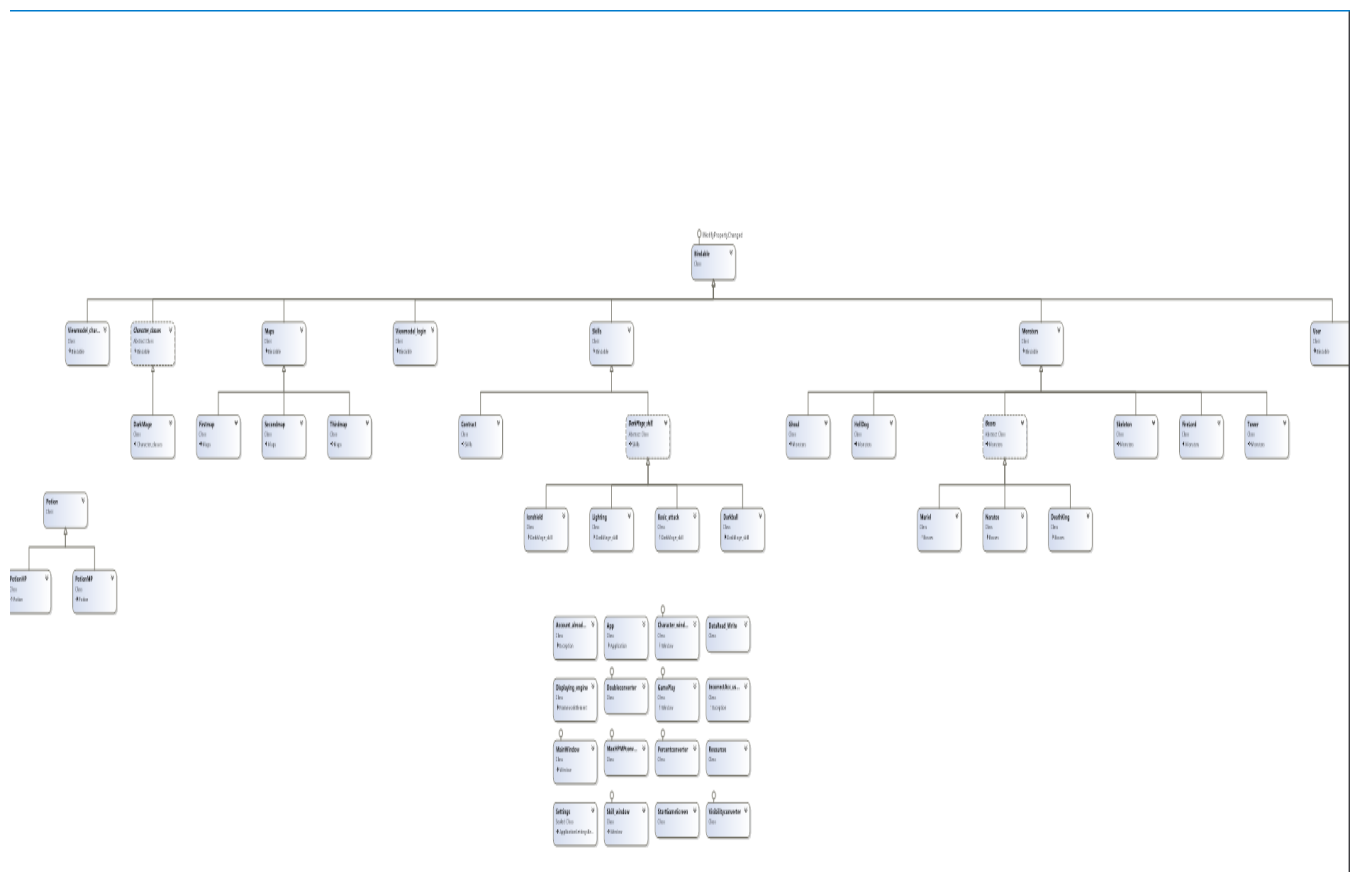


MP potion:



Megvalósítás

Osztály hierarhia



A user osztály kezeli a felhasználói adatokat, view modell main window osztályba van példányosítva egy user. Aztán ebben a user osztályban van egy character class ami referenciát tartalmaz a felhasználó karakterére, és ezt a referenciát adjuk tovább a skill, illetve a character stat windownak. Majd ha beloginolunk akkor a main window contentet át állítodik a StartGameScreen osztály contentre, ahol van egy maps osztály referencia meg character referencia is, majd ez a osztály adja át a maps és a character referenciát a display_engine osztálynak aki a játékmenet megjelenítését végzi meg maga a játékmenetet is.