

Fishy Raid

A célunk egy axie infinity és pokemon szerű játék ötvözése egy kicsit átdolgozott mechanikával. A Fishy Raid egy RPG játék, ahol halszerű lényekkel játszhatunk, amelyek három fős csapatban vannak. A játék során egyre erősebb és jobb képességekkel bíró halakat szerezhethetünk



A kezdeti három halunk teljesen ugyanúgy néz ki a legalapabb képességekkel. A halak specifikációjában szerepet játszik, hogy milyen teste, színe és hány színe van. A játékosnak ki kell tapasztalnia, hogy mely halak a legoptimálisabbak a csapata számára és ez alapján kell összeválogatnia a három fős csapatot.

Játékmenet:

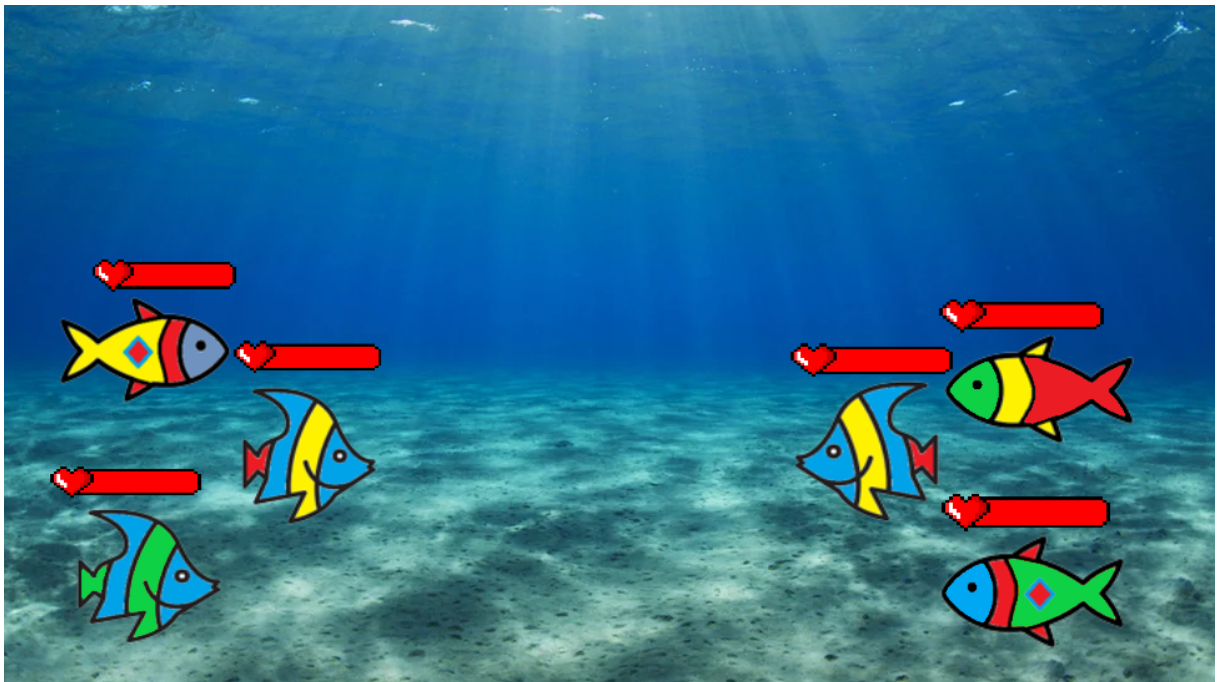
A harcrendszer a klasszikus pokemon szerű körharcrendszerrel működik, így minden körben ki kell választani a halak képességét, amellyel támadni szeretnénk és a következő körben véghez viszik a támadást. Körönként minden hálnak maximum egy képességet választhatunk ki. Két fő képességtípus létezik.

1. Támadási: A képesség bevetésével fizikai sebzést mérhetünk ellenfelünkre
2. Gyógyítási: A képesség bevetésével visszatöltődik a halunk élete

Játékmódok:

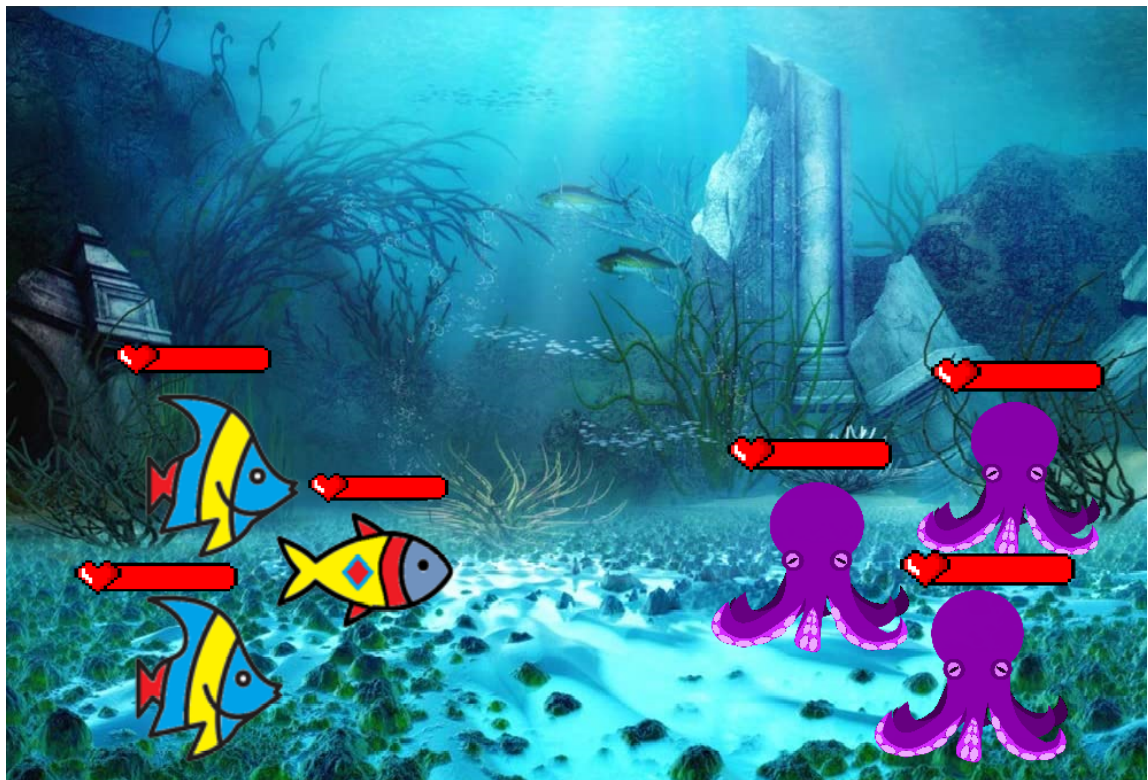
A játékban két fő játékmód létezik. Mindkét játékmód elengedhetetlen a játékban való haladáshoz.

1. Aréna: Ebben a játékmódban három másik halal kell megküzdenünk és legyőzni őket. A gép véletlenszerűen válogatja össze a konkurens csapatot az alapján, hogy a mi halaink jelenleg hányas szinten vannak. (Mindig a legmagasabb szintű halat veszi figyelembe). Ha egy aréna mérkőzést megnyerünk, akkor a halaink xp pontot kapnak, amely hatására szintet léphetnek, így erősebbek lesznek a statjaik. Pl: sebzés, élet, védelem. A Fishy Raid játékban kizárólag az arénában lehet xp pontot szerezni, így csak itt tudnak szintet lépni a halaink



Példa egy aréna mérkőzésre. A bal oldali halakat a játékos, a jobb oldali halakat a gép irányítja. Egy aréna mérkőzés során mindig pontosan három ellenfél van.

2. Sea Dungeon: Ebben a játékmódban különböző pályákon (dungeonokon) kell végigvergődni a halainkkal. Egy általunk összeállított Mapon lehet lépkedni dungeonok közt. A gép itt nem random állítja össze az ellenséges csapatot/csapatokat, hanem fix ellenfeleink lesznek. A sea dungeonben előforduló ellenfelek nem feltétlenül halak lesznek, hanem különböző tengeri élőlények. Pl: rákrok, medúzák, szivacsok, polipok, tengeri sünök. Egy Sea dungeon bevételéhez le kell győznünk az az alatti szinten lévő Sea dungeont. A nagyobb Sea dungeonoknál magasabb szintű ellenfelek lesznek, így elengedhetetlen, hogy előtte az aréna móddal felfejlesszük a halainkat, mivel egy Sea dungeon legyőzése után nem jár xp pont. Mire jó a Sea dungeon, ha nem kapunk érte xp pontot? Egy Sea dungeon bevétele után x% esély van rá, hogy új halat nyitunk ki. A halaink számát a Sea dungeon játékmóddal tudjuk növelni. Erősebb Sea dungeonoknál erősebb halak eshetnek kisebb eséllyel.
- Minden 10. pályán van egy Boss fight. Ha legyőztük a Boss-t akkor van rá egy kis esélyünk, hogy bekerül a csapatunkba.



Példa egy Sea dungeonben lezajló harcra. (Egy Sea dungeonben nem biztos, hogy csak három ellenfél van)

Totem shop:

A Sea dungeon és az aréna játékmódok után is sea coint kap a játékos, amely segítségével a totem shopban különböző totemek vásárolhatóak meg, amelyek szükségesek lehetnek a játék során. Minden totem másra jó. Pl: feltölt x életet, növeli a sebzést, feltölt x életet és növeli a maximális életerőt (Ha berakjuk és a hal alapértelmezett élete 100, akkor 110 lesz.) A totemek egyszer használhatóak fel a játék során és azután újabb totemet kell vásárolni, mivel elhasználódnak.

Menu:

A menüből el lehet indítani egy Aréna,Sea Dungeon játékmódot. Ezen kívül lehet még a halak felállítását szerkeszteni és a Totem Shopba belépni.

