3. projekt

11.F osztály

Egyszerű RPG játék készítése

Mindhárom csapattagnak WPF vagy azzal egyenértékű (vagy magasabb szintű) asztali alkalmazást kell készíteni. A 3 csapattag dolgozhat külön is, de érdemes összehangoltan dolgozni, hogy akár 1 kész alkalmazás legyen, amelyben mindhárom rész szerepel!

**1. csapattag: Karaktergenerátor**

* Lehessen a karakternek megadni a nevét, faját (legyen legalább 4 faj), kasztot (legalább 3 legyen, pl. harcos, varázsló, íjász és hasonló)
* A karaktereknek legyen legalább 4 tulajdonsága (pl. strength, dexterity, vitality, magic). A kiválasztott kaszthoz legyenek alapból szétosztva pontok, és legyen lehetőség további pontok egyéni szétosztására (pl. a tulajdonság neve mellett + és – ikon, amivel lehet növelni és csökkenteni)
* A kész karaktert lehessen elmenteni állományba, és lehessen betölteni állományból a karaktert, amit lehessen módosítani!
* A kész karakterek alapján lehessen statisztikákat látni, hogy pl. átlagosan az adott kaszthoz mennyi pontokat osztottak szét átlagosan, vagy hogy mennyien választották az adott kasztot.
* A karakternek lehessen véletlen nevet generálni a következőképpen: Készíts egy nevek.txt állományt, amelybe generálj le minél több véletlen nevet (pl. random név generátor oldal segítségével, és mentsd le az adatokat!) És ebből az állományból véletlenszerűen olvass ki egy nevet, amit a karakternek lehet adni!

**További fejlesztési lehetőségek, javaslatok (nem kötelező ebből mindet megvalósítani, csak néhány kiválasztottat, amire időd jut):**

* Profilkép feltöltése a karakternek.
* A szétosztható pontok véletlen szétosztása.
* Az adott kaszthoz javaslatok adása a pontok szétosztására.
* Felszerelések adása a karakternek, amely a szétosztott pontokat is módosítja kis mértékben.
* A fajok kiválasztása különleges tulajdonságokat adhat.

**2. csapattag: Harc**

A feladatod, hogy adott egy karakter, amelyet a karaktergenerátorral készítettek, és véletlen ellenfelekkel lehessen harcolni. Hogy lehessen párhuzamosan dolgozni, itt elegendő első körben, hogy a karakternek megvan a neve, szétosztott pontjai, a többit a későbbiekben beépítheted.

A harc a következők szerint alakuljon (természetesen egyéni ötletek is beépíthetők):

* A 4 vagy több tulajdonság pontjai alapján találj ki valamit számítást a harcra, hogy mennyi a karakter sebzése és védekezése! (Ehhez szükség lesz majd a kockadobásra a későbbi pontban)
* Az ellenfél tulajdonságai lehetnek véletlenszerűen szétosztottak, de lehet akár fix értékekekkel is dolgozni, amit állományból olvasol be.
* Mindkét karakter maximális (100) életerővel indul.
* A harc körökre osztott. A kör elején akár a játékos, akár a gép egy szabályos 20 (vagy lehet más) oldalú fantasy dobókockával dob, amely alapján a sebzés ki van számolva. A sebzett érték legyen levonva az ellenfél életerejéből, figyelembe véve a védelmet is!
* Legyen legalább 2 fajta támadás (pl. közelharc, távolharc vagy mágia)
* A harc véget ér, ha valamelyik karakter életereje 0 vagy 0 alá csökken.
* Ha a játékos nyer, akkor kapjon valamennyi XP-t, amely alapján ha elér valamennyit, lépjen szintet.
* A szintlépésnél egyelőre lehet mindegyik tulajdonságot fix értékekkel növelni.
* Ha veszít a játékos, akkor egyelőre csak annyi történjen, hogy nem kap semmi értéket, de visszatöltődik maximálisra az életereje.

**További fejlesztési lehetőségek, javaslatok (nem kötelező ebből mindet megvalósítani, csak néhány kiválasztottat, amire időd jut):**

* Több fajta ellenfél nehézség közül lehessen választani.
* Roguelite játék készítése, tehát ha legyőzik a főszereplőt, akkor újraindul a játék, de valami plusz dolgot kapjon. (pl. plusz pontokkal növekszik a tulajdonságai)
* Lehessen életerő vagy mana feltöltő potion-t használni.
* A mágia esetén próbálj mana-t kezelni, ami folyamatosan csökken, támadás esetén pedig legyen „fury”, amely egyre növekszik, és egyre többet sebez a karakter.
* Ha van felszerelése a játékosnak, akkor legyen kihasználva (pl. erősebb védekezés). Itt lehet olyan esetleg, hogy ha a karaktert legyőzik, akkor a felszerelés sérül, és kevesebbet véd.

**3. játékos (sztori):**

A feladatod a játék sztorijának megírása (nem szükséges nagyon hosszú, és főleg a keretrendszer a lényeg). A sztori úgy megy, hogy kezdesz egy adott szobában, majd lehessen több lehetőség közül választani, hogy merre mész, vagy mit csinálsz az adott szobában, és attól függően folytatódik!

* Legyen egy rövid szöveg, amely kiírja, hogy hol van éppen a játékos, egy képpel is lehet ezt szemlélteni.
* A választástól függően továbbmegy a játék a következő szobába, vagy éppen véget ér a játék (ami lehet game over vagy nyertél)
* A szobán belül is legyen több lehetőség (pl. felveszel egy tárgyat, vagy felébresztesz valakit a szobában, és ezekhez hasonló)
* Legyen egy tárgylistája a karakternek, ahova a szobákban felvett tárgyakat teszi el!

**További fejlesztési lehetőségek, javaslatok (nem kötelező ebből mindet megvalósítani, csak néhány kiválasztottat, amire időd jut):**

* A sztorinak legyen több befejezése!
* Ha össze tudod hangolni a többi csapattársaddal, akkor bele lehet építeni, hogy ha olyan a helyzet, akkor harcot indít.
* A felvett tárgyakat lehessen a sztori bizonyos pontjain elhasználni!
* Lehessen csapattársakat felvenni út közben, akiket szintén megjegyez a játékos, hogy nálad van. Esetlegesen így a szobákban más kimenetel van, ha ott van veled a csapattárs.