

DomeTD

Alapkonceptió

A játék egy hagyományos tower defense játék alapján készül, egy-két extra ötlettel.

A játék egy távoli galaxis egy kietlen bolygóján játszódik, ahová a főhősünk egy misszió során kényszerült száműzetésbe. Az egyetlen társa a bázis rendszerét irányító mesterséges intelligencia, Wilson. A főhősünk a napjait a bolygó kőzetének elemzésével tölti, amíg meg nem szólal a riasztórendszer. A bázist körülvéő kupolát a bolygón bujkáló lények megtámadták, és a főhősünknek a meglévő tudását felhasználva kell visszavernie a lények sokaságát, folyamatosan fejlesztve a bázis védelmét, a megszerzett nyersanyagokkal.

Játékmechanika

1. Irányítás

Az irányítást a WASD, illetve a NYÍL billentyűkkel lehet megoldani, továbbá az egeret is lehet használni a menedzsment ablakok kezelésére.

- W --> Felfelé mozgás
- A --> Balra mozgás
- S --> Lefelé mozgás
- D --> Jobbra mozgás
- Nyilak --> Férni
- Egér --> Shop használata

2. Szabályok

- A játékterületen kívül nem lehet mozogni
- A bolygó felszínére nem lehet kilépni
- Minden 15 másodpercenként érkezik az újabb támadás
- A főhős csak már kiásott területre léphet
- Egyszerre egy blokk fúrható
- A nyilakkal lehet fúrni.

3. Játékbeli objektumok viselkedése

Dome: Mozogni nem tud, viszont van életereje és fegyverei, amivel az érkező ellenségeket tudja kiiktatni. Az ellenséggel való érintkezés végett életerőt veszít. A fegyvereknek van támadási erejük, ez fejleszthető.

Főhős: A felszín alatt mozoghat kizárólag, ki tudja bányászni az érceket, használja a fejlesztési menüt. A fúróját lehet fejleszteni alapvető ereje 1. (KITERMELÉS(s) = KEMÉNYSÉG /ERŐ)

Föld: A felszín alatt helyezkedik el. Ez a legalapvetőbb földben található bányászható anyag. A keménysége 1, aminek kitermelése 1 másodperc.

Fém: Az alap fejlesztések nagyrésze ezzel kivitelezhető, keménysége 5, aminek kitermelése 5 másodperc.

Vibránium: Senki nem érti, hogy kerülhetett ilyen messzire Wakanda hírhedt kincse, de jól jöhet a nagyobb fejlesztésekhez. Keménysége 10, kitermelése 10másodperc.

Ellenség: Az ellenség egy irányból érkezik életereje és sebzése van.

4. Alapvető látványterv

A játék felülete:

A textúrák később kerülnek specifikálásra. A pénz jelöli a shop helyét, az táska pedig a főhős táskájában tartott anyagokat. A következő hullám ellenfél érkezéséig hátralévő időt pedig, a jobb sarokban lévő óra mutatja.



5. Use-case Diagramm

