

SZTGUI FÉLÉVES FELADAT

CSAPATTAGOK:

Gyurkovics Jonatán – KFKWS3

Zolnai László – HXGGVH

Páli Zsombor – YKQBYS

JÁTÉK CÍME:

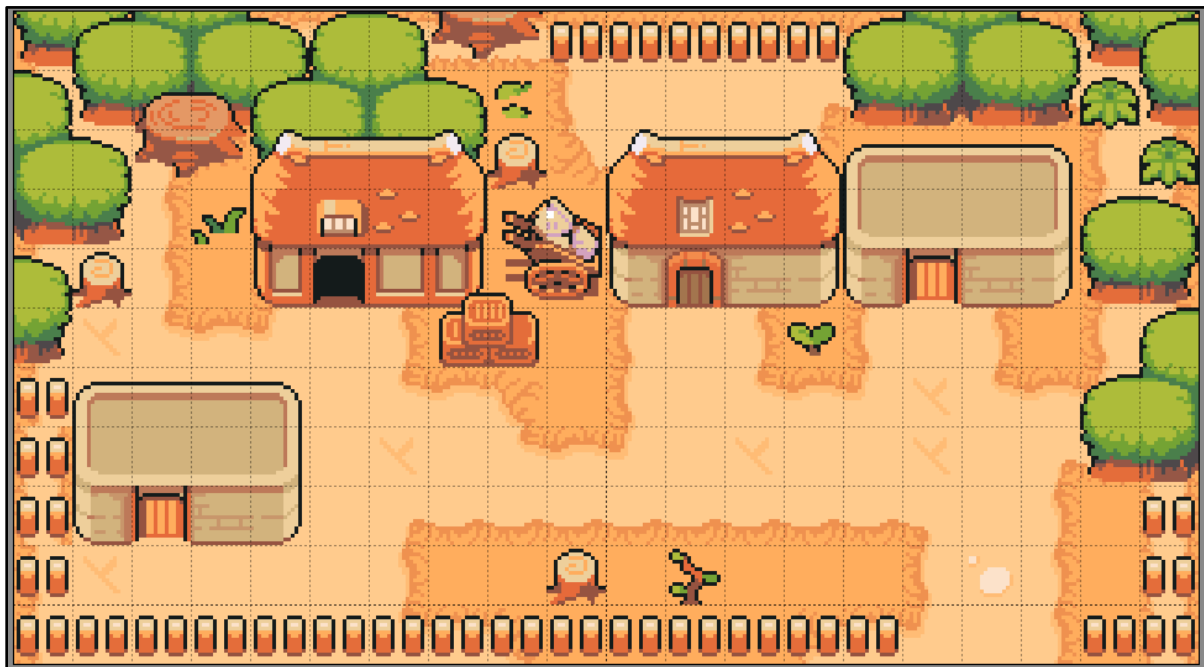
Halcyon

VISUAL:

Ez a játék egy top-down stílusú 16 bites pixelgrafikával rendelkező körökre osztott stratégiai játék.

Nagyban hasonlít a nintendo handheld konzolokon híressé vált pokemon játékokra. Azokkal ellentétben viszont itt nincs gyűjtögetős element, csak a játszható karakter vesz részt a harcban.

A világ több 20:11 egységre osztott pályarészekből áll, melyek betöltése külön-külön történik



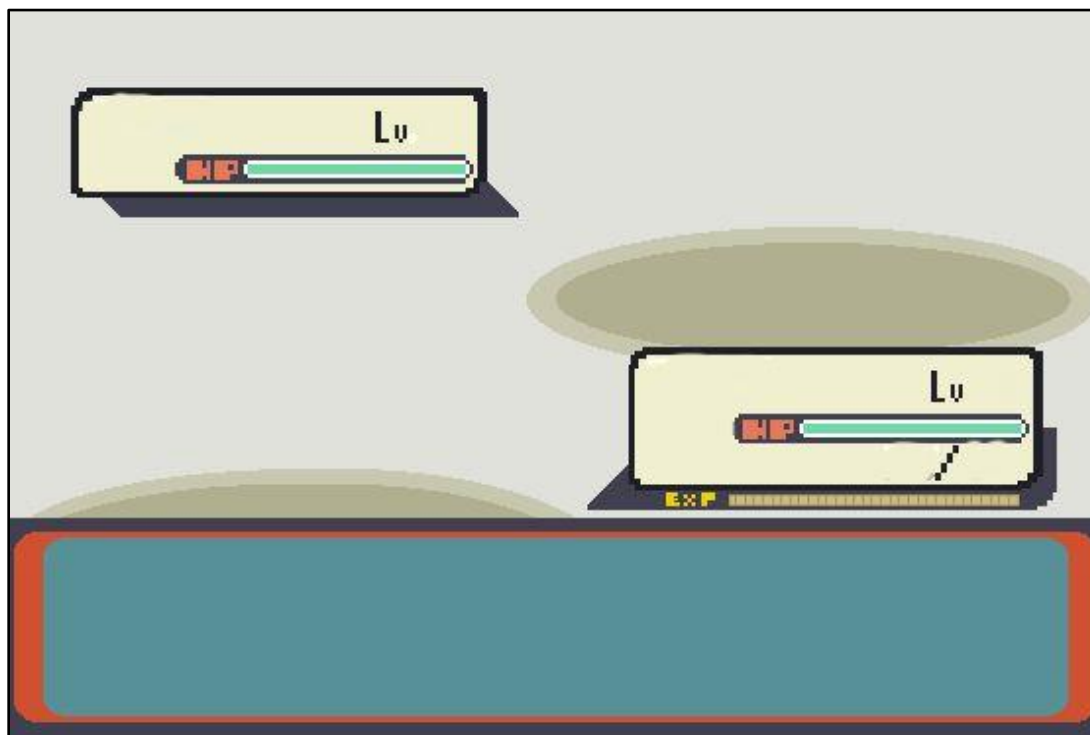
Pl a képen látható bal alsó sarokban lévő folyosón távozva egy másik térképre jutunk, hasonlóan az órai Laby feladathoz.

A párbeszédpaneleket egyszerű pop-uppoló szöveg és profilkép stílusban képzeltük el.



Forrás: Stardew Valley

A harcrendszer nagyon egyszerű, körökre osztott stratégia lenne, akárcsak a már említett pokémon játékokban. Egy ehhez hasonló harcteret képzeltünk el, ahol lenne egy kisebb sebzés, pár skill valamint egy exit gomb.



Forrás: Pokemon Ruby

HARCRENDSZER:

A kisebb sebzés folyamatos használata esetén vereséget szenvedünk (igazából a kisebb sebzés csak a vereség szemléltetésére szolgál).

Tervezünk életerő italokat, valamint Sprite animációkat a támadásokhoz.

Az ellenfél köreiben csak egy sima ütést terveztünk.

Lehet szó kritikus sebzésről is (pl van 5% esélye, hogy a sebzés kétszeres lesz).

KÜLDETÉSRENDSZER:

Egyelőre 3 küldetést terveztünk:

egy alapvető beszélgetőset, melynek jutalma pár képesség lenne, valamint egy pár alapvető eszköz (pl ruha és fegyver).

Egy olyat, ahol két kisebb ellenfelet kell legyőzni a fentebb ismertetett módon, ez életerő italokat és erősebb eszközöket adna jutalmul.

A harmadik egy nagy „bossfight” lenne, ahol már kötelező életerő italt használni, valamint célszerű az eszközeinket lecserélni a második küldetésben kapottakra, különben nincs sok esélyünk. Ennek jutalma egy the end felirat lenne, vagy valami ilyesmi.

Felhasznált segédprogramok, források:

[Tiled map editor](#)

[itch.io asset store](#)