**Alan Łuczków, Karol Mielcarek 2A**

**Opis projektu**

**Fabuła:**

**Akcja odgrywa w świecie o nazwie Avalon pełnego postaci rodem z fantasy. Znajduje się tam królestwo Jasper, z którego pochodzi główny bohater - Aron.**

**Aron jest byłym mistrzem zakonu w swoim królestwie. Posiada on żonę Alicje, która należy do rodziny królewskiej i jest potomkinią aniołów, które stąpiły na ziemie, dzięki czemu posiada wysokie zdolności magiczne.**

**Żyją spokojnie do czasu aż, Święte Królestwo Jasper zostaje zaatakowane przez złe siły w postaci głównego antagonisty Kanona i jego 7 grzechów głównych.**

**Każdy z nich zajmuje inny teren królestwa i jest jego Bossem (7 części świata i jedno Królestwo Ciemności).**

**Później Aron zostaje zaatakowany przez armie Kanona. Przeciwnicy nie są najsilniejsi, więc udaje mu się ich pokonać, lecz potem przybywa Kanon we własnej osobie i bez trudu pokonuje protagonistę. Po pokonaniu byłego mistrza zakonu rycerskiego zmienia swój cel na Alicje, którą porywa w celu wykonania rytuału, o którym Aron nic nie wie.**

**Pokonany bohater leży na w ruinach swojej posiadłości i nie wie co począć. Później zostaje znaleziony przez druida, który leczy go z obrażeń. Po dobowym odpoczynku Aron budzi się, lecz nikogo przy nim nie ma. Przypomina sobie wydarzenia z wczorajszego dnia i postanawia ruszyć na ratunek swojej ukochanej.**

Gra (aplikacja) ,**,Divine Judgment**” (nazwa robocza DJ) powinna umożliwić poruszanie się postacią, przemierzanie świata i walkę z przeciwnikami. Grafika w stylu 2D. Jest to gra metroidvania z elementami platformowymi.

(Świat - Boss)

1 Świat - Świnia (obżarstwo)

2 Świat - Kozioł (nieczystość)

3 Świat - Wąż (zazdrość)

4 Świat - Lis (chciwość)

5 Świat - Niedźwiedź (lenistwo)

6 Świat - Lew (pycha)

7 Świat - Smok (gniew)

8 Świat - Kanon (diabeł) - Kraina ciemności

Sterowanie postacią:

-Spacja/W - podskok

-A – poruszanie się w lewo

-S - kucanie

-D – poruszanie się w prawo

-E - używanie przedmiotów

Walka:

-skakanie na głowę przeciwników,

-używanie przedmiotów, które mają określony czas odnowienia (np. Miecz, zaklęcia itp.)

Statystyki świata:

-Życie (HP), które posiadają przeciwnicy jak i bohater

-Dusze (do używania specjalnych ataków), które są zbierane po zabiciu potwora

-Szczegółowe statystyki postaci (obrażenia, pancerz, skoczność, szybkość)

Za pomocą waluty w grze (monet) gra ma umożliwić również pozyskiwanie i kupowanie nowych przedmiotów. Monety można znaleźć w formie znajdziek np. W skrzyniach albo po zabiciu konkretnego przeciwnika.

**Scenariusz**

**Etap przed rozpoczęciem rozgrywki:**

1. **Uruchamianie aplikacji**

A) Pojawienie się loga twórców i ekranu wczytywania.

1. **Wybieranie menu aplikacji**

A) Gracz ma do wyboru 4 opcje.

1. **Wczytywanie gry**

A) Gracz dostaje wybór rozgrywki, do której chce wrócić.

B) Po wybraniu zapisanej rozgrywki, gracz powraca do momentu w grze, który wybrał.

1. **Nowa gra**

A) Pojawiają się 3 sloty na rozgrywkę.

B) Gracz może wybrać między rozpoczęciem nowej gry, a kontynuowaniem rozpoczętej rozgrywki.

C) Po wybraniu opcji nowa gra, gracz zostaje zapytany czy na pewno chce to zrobić:

Tak – rozpoczyna rozgrywkę od nowa tracąc wcześniejszy zapis.

Nie – gracz wraca do wcześniejszego okna menu

1. **Ustawienia**

A) Gracz może wybrać ustawienia:

Grafika = jasność, rozdzielczość

Dźwięk = dopasowywanie głośności poszczególnych elementów gry

1. Wyjdź z gry

A) Aplikacja zostaje wyłączona.

**Rozgrywka:**

1. **Poruszanie się postaci:**

A) Spacja/W - podskok

B) A – poruszanie się w lewo

C) S - kucanie

D) D – poruszanie się w prawo

E) E - używanie wybranych przedmiotów (potion itd..)

F) Kamera poruszanie się tak, że gdy gracz zbliża się do krawędzi ekranu to pojawia się nowa scena i około 3s miejsce na czas reakcji gracza.

1. **Walka:**

A) Lewy przycisk myszy – atak z wybranej broni

B) Prawy przycisk myszy – atak magiczny (zaklęcia)

C) Jeśli atak trafi przeciwnika to zadaje mu obrażenia zależne od umiejętności przeciwnika i wybranej broni lub metody ataku.

D) Jeżeli gracz poprzez wchodzenie w animacje ataku przeciwników, traci część życia (HP)

E) Jeżeli gracz straci całe HP do zera, to pojawienie się ekran śmierci i opcje:

* Wznów rozgrywkę od punktu kontrolnego – gracz wznawia rozgrywkę od wybranego slotu na zapis
* Wyjdź z gry – gracza wraca do menu aplikacji

1. **Menu wewnątrz rozgrywki:**

A) ESC – pojawienie się menu.

B) Gra zostaje zapauzowana i gracz ma do wyboru opcje:

-Bohater - może wybierać przedmioty dla swojej postaci (potiony, broń, spelle itd..) oraz punkty doświadczenie (dusze) wymienić na zwiększenie określonych statystyk

-Zapisz grę – gracz może zapisać rozgrywkę w jednym z 3 slotów, po wybraniu pustego pola gra się zapisuje, a po wybraniu już posiadającego zapis pola, gra pyta się użytkownika czy na pewno chce to zrobić:

Tak - wcześniejszy zapis zostaje usunięty i nadpisany nowym

Nie - gracz wraca do wcześniejszej opcji

C) Mapa – gracz dostaje do wglądu mapę zawierającą miejsca jakie już odkrył w danych lokacjach.

D) Powrót go głównego menu – gracz wraca do menu aplikacji.

E) Wznów rozgrywkę – gracz wychodzi z menu i wznawia rozgrywkę.

1. **Kupowanie przedmiotów:**

A) Po spotkaniu i rozpoczęciu interakcji z handlarzem, gracz może kupić u niego przedmioty za określoną cenę waluty w grze.

B) Jeśli gracza stać na dany przedmiot to podświetla się na zielono i w przypadku jego zakupu, gracz traci określoną liczbę waluty w grze i zostaje on przypisany do bohatera.

C) Jeśli gracz nie może kupić dany przedmiot, cena podświetla się na czerwono.

**Schemat UML**



