

Shores of Gold

Készítők:

Kovács Dániel
Szilveszter Milán

Játék rövid leírása

A Shores of Gold egy felülnézetes roguelike elemeket felvonultató játék. A játékos egy kalózt irányít, akinek célja, hogy megszerezzen egy rég elveszett kincset.

Játékos

Játékos élete

A játék kezdetén a játékosnak összesen 100 életpontja 150 staminája és 0 pénze van. Az életpont és a stamina utólag változhat a felvett buff-ok és eszközök függvényében.

Amíg a játék tart, a felhasználó a legyőzött ellenfelekért valamennyi pénzt kap, illetve eszközöket gyűjthet (fegyver, buff). A pénzből a boltosoktól vásárolhat életerőt, fegyvert, stb...

Amennyiben a játékos életpontjai elfogynak a játékos meghal és a játék véget ér, de az összegyűjtött pénzt a felhasználó megtartja. A következő indításnál a felhasználónak újra a játék elejéről kell kezdenie, de lehetősége van az előző játékmenetek közben megtalált eszközöket magával vinni, az újabb körben, amennyiben rendelkezik elég pénzzel a megvételükhöz.

Játékos irányítása

A játékos haladhat fel, le, jobbra és balra a pályán, ezeket a WASD gombokkal, illetve a nyíllakkal teheti meg a felhasználó. Jobbra, balra való haladásnál a játékos karaktere az adott irányba néz.

A pályákon vannak elemek, amikkel a játékos interakcióba léphet, ilyen például egy láda, ami valamilyen lootot tartalmaz. Az interakcióhoz az adott tárgy meghatározott sugarú környezetében kell lennie a játékos karakterének és az E gomb lenyomásával történik meg az interakció.

A harcolni a balegégomb lenyomásával lehet, a fegyver váltáshoz pedig az egér görgőjét kell használni.

Harc

A játékban két fajta támadási lehetőség van: közelharc és távolságharc.

Az ellenfelek nem rendelkeznek mindkettő lehetőséggel, csak az egyikkel. Az ellenfél típusa határozza meg, hogy közelharcra beállítottaságú vagy sem.

A játékos esetében pedig az éppen használt fegyver határozza meg, hogy milyen harcstílust alkalmaz éppen. A felhasználónál egyszerre csak 2 fegyver lehet, amennyiben felvesz egy új fegyvert az előzőt eldobja. Minden fegyvernek, beleértve a közelharciakat, van egy hatótávuk, a közelharc fegyvereké értelemszerűen lekorlátozódik a játékos karakter közvetlen környezetére.

Egyes fegyverek használatával fogy a játékos staminája, amennyiben teljesen elfogy a stamina a játékos többé nem tudja használni ezt a fegyverét.

Ellenfelek

Minden ellenfél rendelkezik két érzékelő környezettel.

Egy nagyobb felderítői környezettel, ami azt vizsgálja, hogy a játékos a „látómezőn” belül van-e. Ha a játékost látja az ellenfél, akkor elindul az irányába. A második környezet az ellenfél támadási területe, ha a játékos a támadási területen

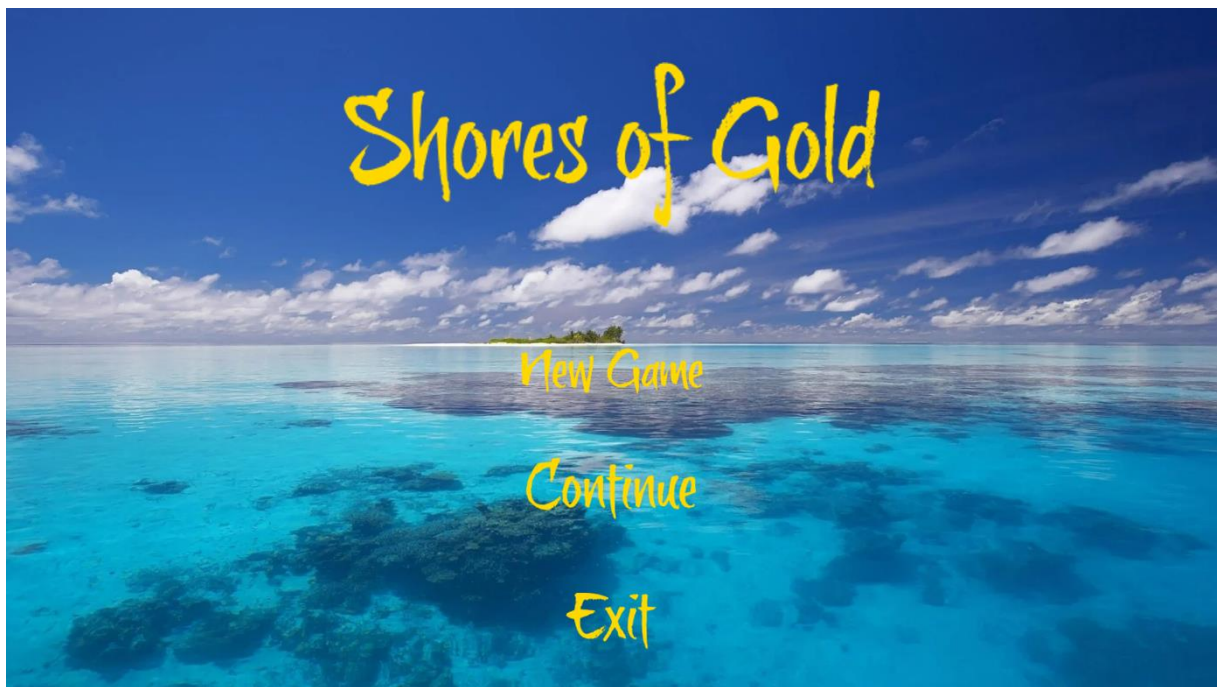
belül van akkor az ellenfél elkezd támadni. Az ellenfél csak akkor indul el a játékos irányába, ha az a felderítő környezeten belül van és maximum a támadási sugár feléig közelíti meg a játékost.

A két környezet sugara ellenfél típusonként eltérő. A közelharc ellenfelek felderítői környezet és támadási környezet sugara kisebb, mint a távolsági ellenfeleké.

A közönséges ellenfeleken kívül van(nak) boss(ok), aki(k) a játékoshoz hasonlóan alkalmazhat(nak) közel- és távolságharci stratégiát is. A boss(ok) az átlag ellenfélnél erősebbek: több életerő, nagyobb sebzés.

Látványtervek

Főmenü



Karakterek

Játékos



NPC



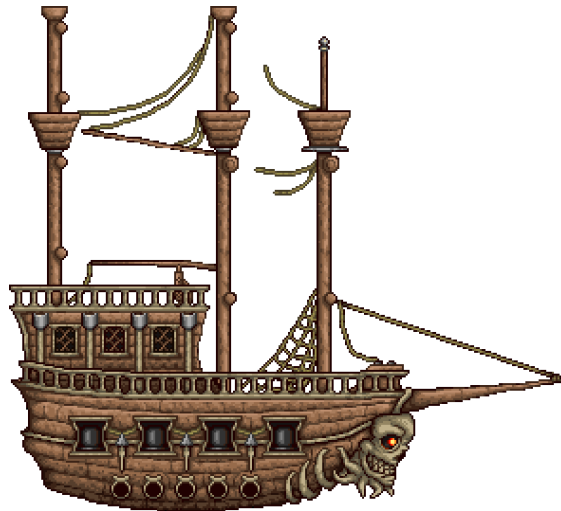
Kalóz boltosok



Ellenfelek



Zombi



Bob, The boat (boss)

Egyéb elemek



Kincses láda



Szablya



Pisztoly



Sörétespuska

Use – case diagram

