

Programozás Alapjai 3

Stancz Levente

RI8WCW

Tower Defense játék

Játék történet:	3
Cél:	3
Specifikáció:	3
Felhasználói dokumentáció:	3
Menüpontok:	3
Play the Game!	4
A játékmenet:	4
A játékszabály	4
A Pályaszerkesztő:.....	4

Játék történet:

A főszereplő egy íjjász, aki eltévedt csapata mellől és az erdőben kell sátrat vernie, amíg a csapata meg nem találja őt. Azonban ebben az erdőben nincs egyedül. Vannak veszélyes vérfarkasok és egyéb félelmetes szörnyek melyek a játékos életére törnek. Szerencsére nem csak a főszereplő íjjász az egyetlen, aki eltévedt az erdőben, néhány bajtársa is megtalálja őt idővel és a találkozás után együtt tudnak védekezni az erdő szörnyei ellen.

Cél:

A játékos feladata, hogy túléljen minél több ellenséges támadást és sikeresen megvédje a bázisát minden támadás esetén.

Specifikáció:

A játékot Java Swing-el valósítom meg. A játékban van egy főmenü, amiben elérhetőek a következő menüpontok:

- Játék: Elindítja a játékot, a játékos játszani kezd.
- Pálya szerkesztő: Egy saját pályaszerkesztő, ahol a játékos el tudja készíteni a számára megfelelő pálya design-t.
- Beállítások: A játék hangerejét lehet állítani itt.
- Kilépés: Kilépés a játékból.

A játék folyamata során folyamatos hullámokban érkeznek az ellenfelek. A játékos bázisán az íjjász automatikusan támadja az ellenségeket a hatótávolságán belül. Egy ellenség legyőzése esetén a játékos pénzt kap, amellyel tud bajtársakat és egyéb eszközöket vásárolni.

A játékban mentésre kerül, hogy a játékos hányadik körben halt meg, ez a legmagasabb pontszám, valamint a pálya szerkesztőben elkészült pálya mintája is elmentésre kerül. Ezeket egy 'txt' fájlban fogom tárolni és szerializáció segítségével mentem és töltöm be őket a játékba.

Felhasználói dokumentáció:

Menüpontok:

A játék főmenüjében a következő menüpontok vannak:

- Play the game! - Elindul a játék.
- Level editor – A pálya szerkesztő.
- Settings – A játék hangerejének beállítása.
- Exit - Kilépés a játékból.

Play the Game!

Ha erre a menüpontra rányomott a felhasználó, akkor a játék elindul. A pálya kirajzolódik a felhasználó előtt. A képernyő alján találhatóak a következő információk:

- Back to menu – Vissza a főmenübe.
- GOLD: [szám] - A játékosnak mennyi pénzérméje van jelenleg.
- Egy íjjász - A játékos védelmére szolgáló bábu, mellette hogy mennyibe kerül.

A játékmenet:

A játék 3 körből áll. A cél, hogy megvédd a pálya közepén található karaktert (főszereplő) a vadon gyilkos fenevadjaitól. Az íjjászok nyilaznak a vadállatokra. Amennyiben az íjjászok sikeresen lelőttek egy vadállatot a játékos pénzérmé jutalomban részesül. A lényeg, hogy minél ügyesebben helyezzük el az íjjászainkat nehogy meghaljon a főszereplő!

A játékszabály

Két íjjász nem lehet egymás mellett.

A Pályaszerkesztő:

A pályaszerkesztőben te magad készíthetsz egy pályát. Az alsó sarokban vissza tudsz lépni a főmenübe, ekkor elmentődik a szerkesztésed, vagy ha valami nem tetszik akkor a "reset level" gombbal újrarajzolhatod a pályát az eredeti verziójára. A középső szöveg segít, hogyha bármi elakadás lenne a pályával kapcsolatban például:

- No outside connections: Nincsen út amely a pálya széléhez érne
- No path to camp: Nincs útvonal a pálya szélétől a főszereplőig.

A jobb oldalon a 3 különböző pályalapot találod ezek kiválasztásával tudod szerkeszteni a pályát az egérgomb lenyomásával.