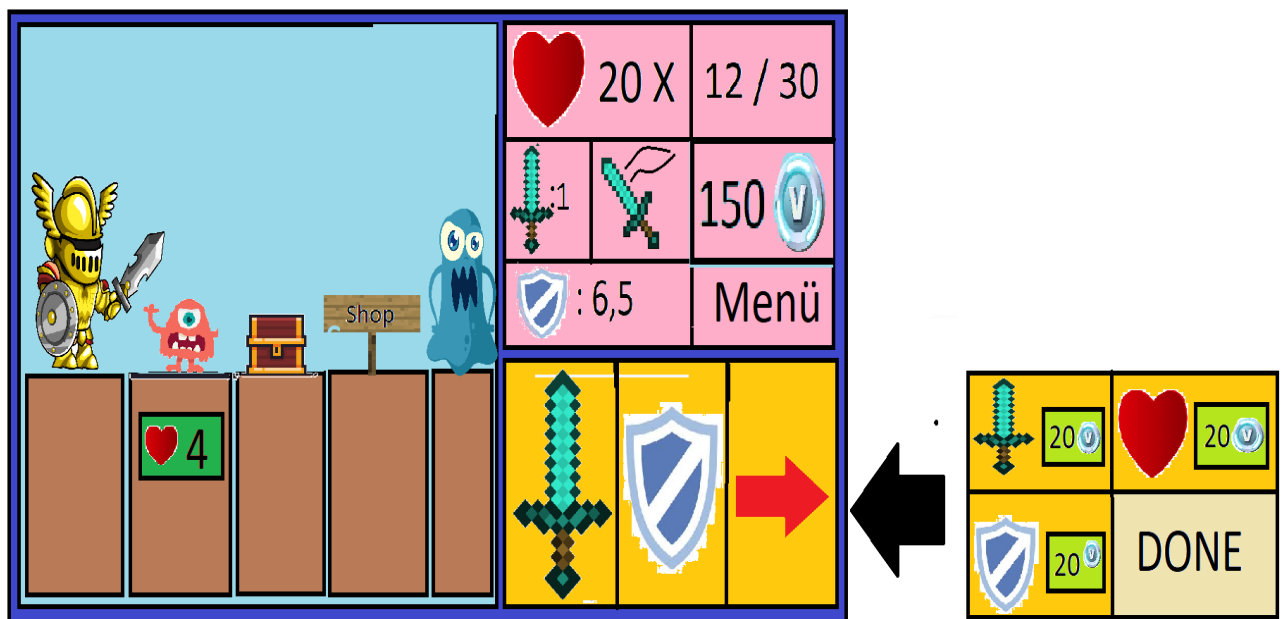


Rövid Leírás

A játékunk lényege, hogy minél tovább jusson a főhősünk a pályán. Ehhez blokkról blokkra kell haladnunk. Az utunk során a blokkokon találkozhatunk szörnyekkel, ládákkal illetve érmékkel az utóbbit a boltban tudjuk elkölteni.

A szörnyekkel a tovább haladáshoz meg kell küzdenünk. Ha sikerült legyőznünk a szörnyet, akkor haladhatunk tovább. Harc közben képesek vagyunk támadni illetve védekezni. Ezeket tudjuk irányítani a billentyűzetről, illetve a UI-ról is. Támadásnál az ellenfelünk életereje csökken a támadó erőnknek megfelelően, sikeres védekezésnél pedig csökkentjük az ellenfél által kiosztott sebzést.

Ha bolt mezőre lépünk, akkor lehetőségünk van fejleszteni a támadóerőnket, védekezésünket, támadási sebességet és visszatölthetjük életerőnket. Az itt elkölthető pénzt az utunk során bírjuk felszedni szörnyektől vagy ládákból.



Fejlesztői szerepkörök definiálása

ISGUOH #1: Interfészek + GameLogic + LogicTests

PPKMX9 #2: GameModel + Repository + Renderer + GameControl

Irányítás

Haladás:

A karakterünket a space/a UI-on található gomb segítségével tudjuk a következő blokkra léptetni.

Haladás feltételei:

Ahhoz, hogy a hősünk a következő mezőre tudjon lépni, meg kell arról győződni, hogy a következő mezőn nem áll szörny.

Amennyiben a következő mezőn boltot/ládát látunk, akkor akadálytalanul ráléphetünk.

Védekezés:

Karakterünk a pajzs segítségével védekezik, amelyet a felfele nyíl/UI-on található gomb segítségével tart maga elé.

Támadás:

Hősünk a jobbra nyíl/UI-on található gomb segítségével támad.

UI-on található gombok koncepciója



(illusztráció)

Karakterek leírása

Alapvetően két típusú karakter közül tudunk választani, amelyet a játék megkezdése előtt tudunk kiválasztani.

#1: Light típusú karakter:

Light típusú karakterünk előnye az, hogy gyorsabban tud ütni, azonban kevesebb armorrall(3), életerővel(8) kezdi a játékot.

#2: Heavy típusú karakter:

Heavy típusú karakterünk hátránya az, hogy lassabban tud ütni, azonban több armorrall(6), életerővel(12) kezdi a játékot.

Blokkon lévő tárgyak

Alapvetően a blokkon, három különböző dologgal találkozhatunk: szörnyekkel, bolttal vagy ládával.

Szörnyek:

Amennyiben szörny található a következő blokkon, akkor addig nem tudunk tovább haladni, amíg le nem győzzük. Két szörny típust különböztetünk meg: Light , Heavy (illetve ha időnk engedi, akkor több fajta). Ezek élet/támadási ereje különbözik.

A legutolsó blokkon pedig biztosan egy főellenség található.

Veres Levente- PPKMX9
Hegedűs Máté- ISGUOH

Bolt:

A boltban bírjuk fejleszteni a karakterünk eszközeit/tulajdonságait. Például: Támadási erőnket tudjuk fejleszteni, illetve életerőt tudunk visszatölteni.

Láda:

Amikor egy ládához érünk, lehetőségünk van egy kérdésre válaszolva kinyitni és megszerezni a tartalmát.

A kérdés lefedheti a prog tananyagot, illetve a játék elején található „bevezető” szöveg tartalmát is. Amennyiben sikerül megválaszolnunk V-buckot(pénzt) kapunk esetleg.

Játék vége

A játéknak akkor lesz vége, amikor elfogy az életerőnk(veszítünk) vagy legyőzzük a főellenséget(győzünk).

A játék végén pedig pontszámot számítunk a játékos teljesítménye alapján.