**Mozgás, életerő/stamina és érmék leírása**

**készítette:** Hrubos Márk 11.a

**Mozgás**

A mozgásunkat a játékba a **nyilakkal** képzeltük el, ami segítségével tudja majd a játékos kiválasztani, hogy merre szeretne tovább haladni a történet során. A játék során a mozgás egy **fontos** szerepet fog játszani, mivel minden lépésnek következménye lesz.

**Életerő**

A játékunkban **százalék alapú** életerő lesz. Ez azt fogja jelenteni, hogy **100%-ról** fog kezdeni a játék elején és ez a harcok alatt csökkenhet. Az életerő **csökkenés** az ellenségtől és a nehézségi szinttől fog függeni.

Mint például: A **fő boss** (fő ellenség) **több** sebzést fog a játékosra sújtani mint például egy sima **kisebb** jelentőséggel bíró ellenség.

**Stamina**

A staminának a harcokban lesz **nagy** szerepe, mivel ez fogja meghatározni, hogy a karakterünk mennyi sebzést tud lesújtani az ellenségre. a Stamina vesztése a szintek nehézségétől fog függeni. Minnél nehezebb egy szint annál több Staminát fog veszíteni a karakter (**könnyű szint – 15%** Stamina veszteség, **közepes szint – 25 %** Stamina veszteség és a **nehéz szint – 35%** Stamina veszteség). A kezdő Stamina **100%** lesz.

Staminat úgy tud a játékos szerezni, hogyha teljesít egy szintet vagy **jó** döntéseket hoz a játék során és **kevesebb** harcba keveredik.

Az **elveszett** életerejét a játékos vissza tudja szerezni **sikeres** küldetések által vagy különböző **gyógyító tárgyak** által amit a történet során lévő **boltokban** tud vásárolni és azt használni.

**Érmék**

Adott **érmeket** a játékos **nehézségétől** függően tud szerezni **sikeres** feladatok/harcok után. ezeket az érmeket tudja felhasználni a játékos a történet során lévő **boltokba** ahol tud adott érem mennyiségből különböző **tárgyakat/fegyvereket** venni amik által a későbbi harcokban **előnyre** tesz szert. További információt a pontrendszer fájlban lehet olvasni