

OECOOKED

Inspired By Overcooked

Made by: Nagy Gergely Kartal, Halaj Balázs, Lux Domonkos

Játék leírás:

Az OECOOKED egy single és multiplayer játék, ami az “Overcooked” nevű játékból inspirálódott. A játék lényege, hogy bizonyos szinteken, bizonyos rendeléseket kell teljesíteni, hogy aztán a játékos(ok) magasabb szintre jussanak. A helyszín egy hamburgerezőnek a konyhája, ahol a játékos maga a séf. A munkája hogy hamburgereket, speciális rendeléseket kell teljesítenie. A játékos feladata minden alapanyag összeszedése, felvágása/megsütése, aztán összerakása a recept alapján ezután az étel tálalása.

Ennek teljesítése időre megy. A teljesített receptek mennyisége és az eltel idő alapján kap a játékos pontot. Minden szint teljesítésével a következő nehezebb lesz, így nem egy unalmas játékra számíthat a felhasználó, hanem egy kihívásban vesz részt, azért, hogy a ranglista tetejére jusson.

Alapjátékról (*Overcooked*) pár kép, hogy hogyan nézne ki egy pálya. (*A mi verziónk felülnézetes lesz, azaz a képek csak abban segítenek hogy a pálya kinézetét és karakterét, alapanyagokat megmutassa. Ezekmellett így világosabb lehet a játék lényege*):



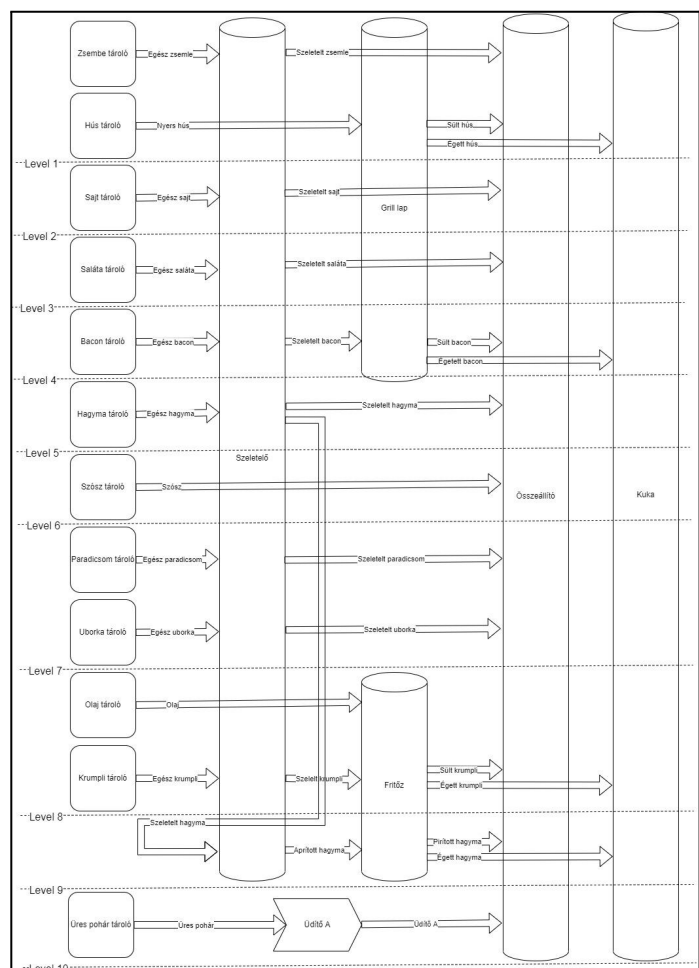
Többjátékos mód:

A játék játszható egy illetve több játékos módban is. A kezdeti fejlesztések során ezt csak 2 főig bővítjük, de esetleges idő fennmaradások esetén akár 4 játékos is játszhatja egyszerre a játékot. Két fő esetén a vezérlés egy billentyűzet segítségével könnyen megvalósítható. A játékban ez esetben két irányítható karakter kerül be, és ezek irányítását külön külön végzi el a két játékos.

A játék célja és menete változatlan. Csupán csak a játék teljesítése során egymást segítve kell a különféle pályákat és rendeléseket elkészíteni. Így (ha megfelelő az összedolgozás akkor) akár a pálya teljesítésének idejét lehet sokkal gyorsabbra venni. Például az egyik játékos csak az alapanyagok előkészítésével, míg a másik azok sütésével és összeállításával foglalkozik. Természetesen a két játékos összeütközése lehetséges, amely során el kell dönteni hogy ki merről kerüli ki a másikat, ezáltal értékes időt lehet veszteni, így szűkebb pályák esetén nem feltétlen elegendő az alapanyagok szerint szétosztani a feladatokat, hanem esetlegesen a fizikai elhelyezést figyelembe véve érdemes elosztani azokat. Erre lehet egy kifejezett példa (*ami csak többjátékos módban érhető el*) hogy a két játékos két egymástól elválasztott pálya részen köteles teljesíteni a feladatát. Természetesen az alapanyagok átadása lehetséges, csupán csak nincs lehetőség egymás útvonalát keresztezni és mindenki csak bizonyos feladatokat tud ellátni.

Játék menete:

A játék során a játékosnak (vagy játékosoknak), egy adott pályán kell egy-egy adott receptet teljesíteni. A receptek a szintek növekedésével egyre bonyolultabbak és összetettebbek lesznek, de alapvetően a játék célja egy hamburger, vagy pontosabban egy hamburger menü összeállítása. Így például a játék elején még csak egy hamburger buci és egy hús szelet segítségével kell a játékosoknak elkészíteni a megrendeléseket, míg a játék



végére már hasáburgonya körettel és üdítővel kiegészített menüben kell tálalni a majdnem 10 elemes hamburgereket. A mellékelt ábrán látható hogy a játékban előforduló alapanyagok mely szinteken jelennek meg, milyen állapotaik lehetnek és hogy a játékos(ok)nak milyen lépéseket kell megtenniük a kész rendelés összeállításához.

Megvalósítás tervezett menete:

Részfeladatok elvégzéséhez összeírtunk csoportokat ahhoz, hogy részfeladatokat összeforrasztva egy tökéletes játékot készíthessünk. A részfeladatok párhuzamosíthatóak és minden fejlesztő segíthet, ha a másik elakad.

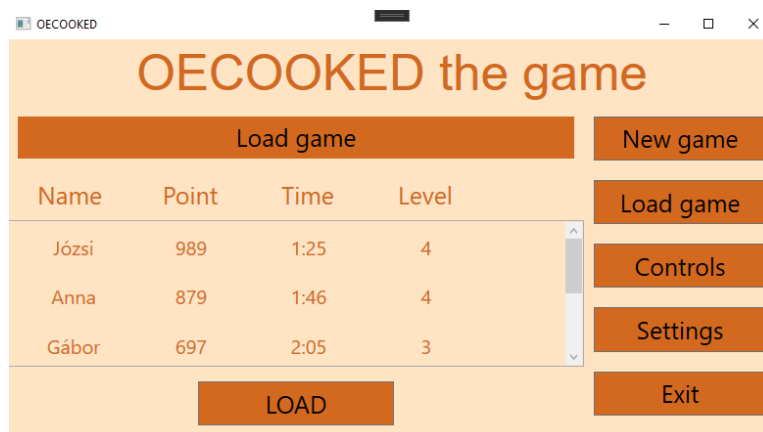
Ezek a csoportok és a csoportokhoz tartozó személyek változhatnak:

Sorszám	Feladat	Fejlesztő
1.	Grafika tervezése és rajzolása	Lux Domonkos
	WPF ablakok tervezése és létrehozása	Halaj Balázs, Nagy Gergely Kartal
	ViewModel-lek létrehozása	Halaj Balázs, Nagy Gergely Kartal
2.	Model réteg létrehozása	Halaj Balázs
	Renderer réteg létrehozása	Lux Domonkos
	Controller réteg megvalósítása	Nagy Gergely Kartal
3.	Logic réteg megvalósítása	Halaj Balázs, Lux Domonkos, Nagy Gergely Kartal
	A Logic-hoz szükséges egyéb fájlok létrehozása (pl.: converterek)	

(A megvalósítási sorrend eltérhet a táblázattól!)

Menü felépítése:

A játék indításakor a főmenü és a Scoreboard jelenik meg, ahol a legeredményesebb játékos az első továbbá, hogy melyik szintre jutott el és mennyi idő alatt. Innen lehet kiválasztani gombok segítségével, hogy melyik almenüt szeretnénk megnyitni vagy ki is léphetünk az *Exit* gombbal. A felső címke mindig informál minket melyik menüben vagyunk és milyen tevékenységet hajtunk végre. A jobb oldali menüsávval tudunk különféle ablakokat elérni és funkciókat.



A *New game* almenüben lehet új játékot létrehozni és kiválasztani, hogy 1 vagy 2 játékos móddal szeretnénk játszani. Meg kell adni a játékosok nevét és rányomni a *START* gombra, hogy elinduljon a játék. Az *Exit* gombbal visszajutunk a főmenübe.

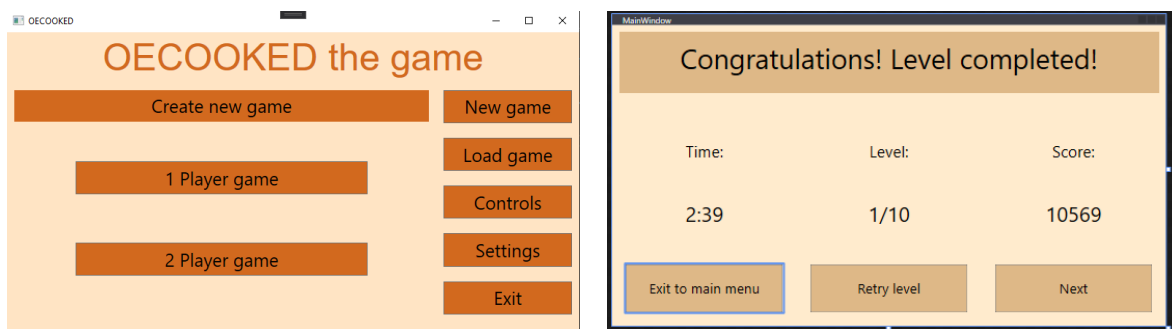


A *Load game* almenüben lehet betölteni egy már elmentett játékot, onnan ahol abbahagytuk. A *Controls* menüben lehet megnézni hogyan lehet irányítani a játékot 1 illetve 2 játékos módban. A *Settings* menüben be lehet állítani bizonyos specifikációkat a játékra vonatkozóan.

Feladatok beosztása:

- Grafika elkészítése:
 - Levels: Lux Domonkos
 - Images: Lux Domonkos
- Menu: Halaj Balázs
- Szintek között (*Between Levels*): Nagy Gergely Kartal
- Controller: Nagy Gergely Kartal
- Renderer: Lux Domonkos
- Logic: Halaj Balázs, Lux Domonkos, Nagy Gergely Kartal

Külön-külön WPF-ben megcsináljuk a menüt és a szintek közötti részt. Példaképek az alábbiak:



(Képek csak példaképpen vannak, színek és hátterek változhatnak)

Addig valaki más megcsinálja a pályákat és a hozzá tartozó karaktereket. Ezek után a Logic és a Renderer elkészítésén dolgozunk. Majd a Controllert készítjük el. Ezek mellett kell dolgozni a receptek kiosztásán, hogy bizonyos szinten milyen recept jut. És a pálya megjelenítésénél kell egy időzítő.