

Knights and Fields

Dokumentáció

Készítették:

Szilágyi Péter Sándor

Lux Domonkos

Golarits Márton

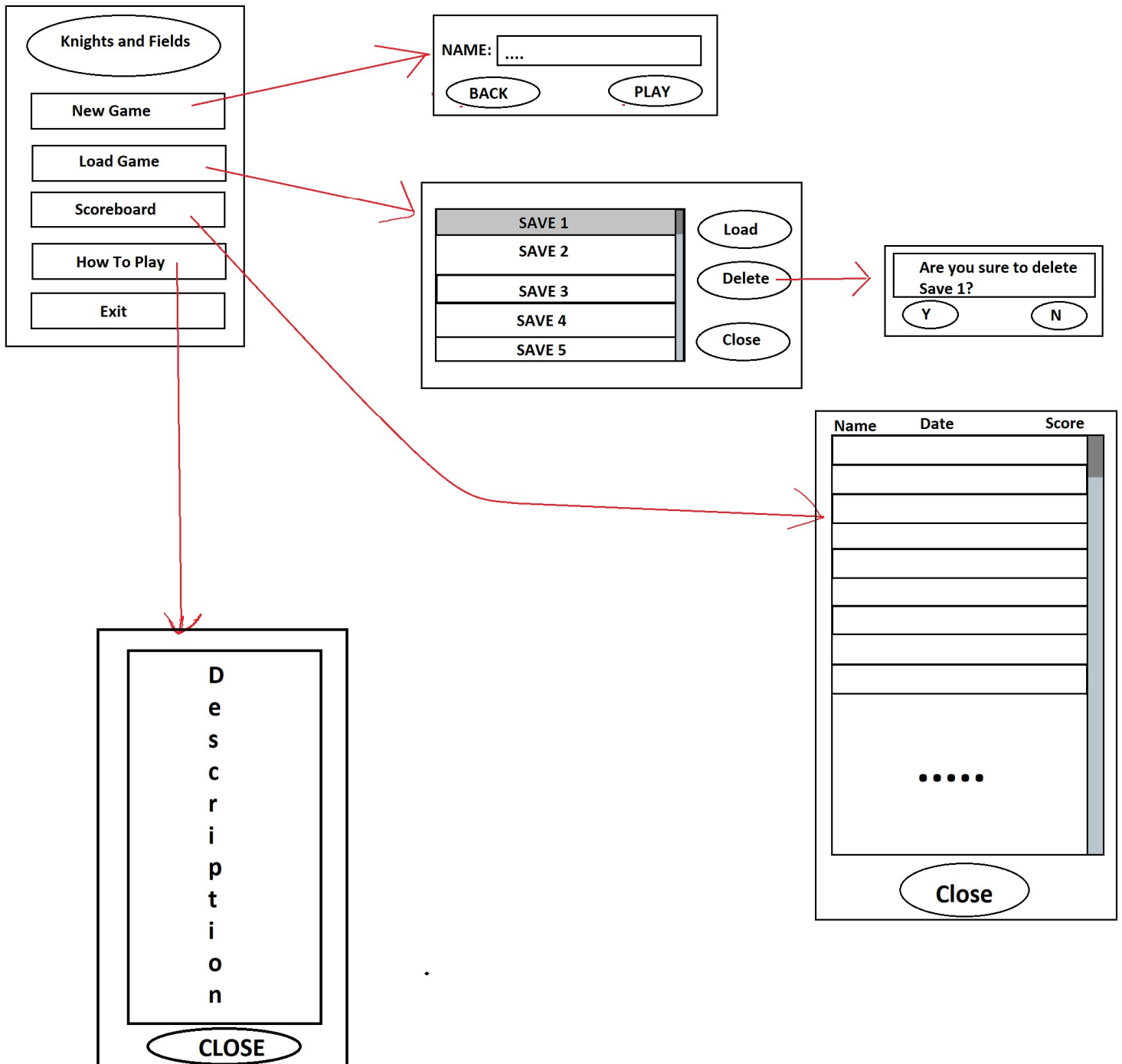
Játékról röviden:

A játék a Knights and Fields nevet kapta, alapvetően egerrel lehet majd játszani és a fő ihlet forrás a Plants vs Zombies volt.

Játékban megjelenő ablakok és azok funkciói / feladatai.

- Mindenképp egy betöltő képernyővel szeretnénk kezdeni az indítást követően.
- A betöltést követően megjelenik a főmenü, ahol az alábbi funkciók lesznek elérhetőek:
 - New Game
 - Új játék menetet lehet majd kezdeni egy játékos név megadása után.
 - Játék menet közben egy-egy wave után felugró ablak, ahol különböző lehetőségek lesznek, pld:
 - Save
 - Don't Save
 - A játék menete később lesz kifejtve.
 - Load Game
 - Megjelenik egy másik ablak, ahol listázva lesznek korábban elmentett játék állapotok. A játékállapotokat xml / json file-okban fogjuk majd eltárolni.
 - A játékos a kiválasztott mentést betudja tölteni, valamint kitudja törölni.
 - Törlésnél egy Message Box felugrik megerősítés céljából.
 - Ezen kívül egy Close gombbal is ellátjuk, ha inkább mégis egy új játék menetet indítását választanánk.
 - Scoreboard
 - Szintén megjelenik egy másik ablak, ahol Listázva lesznek a legjobb eredmények a játékban. A játék menet wave alapú lesz, tehát egy-egy kör túlélése lesz a cél, a játékosnak egy-egy ilyen wave végén lehetősége van felkerülni a Scoreboard-ra. (A wave végén frissül majd a Scoreboard állapota, hátha jobb eredmény született mint az eddigiek.)
 - Ennek eredményeképp a játékos a játék folyamán akár nyitva is tarthatja majd a Scoreboard-ot és figyelemmel követheti, hogy hogyan ér el egyre jobb helyezést.
 - Close gombbal ellesz látva.
 - Játékmenetből is megjeleníthető lesz a fentebb kifejtett okokból.
 - How To Play
 - Játék leírás az újonnan érkező játékosoknak.
 - Exit
 - Bezárja az alkalmazást.

Vázlat az ablakokhoz / kezelőfelülethez:




Játékmenet, objektumok, megvalósítás

- Játékelemek
 - Lovagok
 - Tulajdonságok, amikkel mindenki rendelkezik:
 - Élet
 - Költség
 - Fejlesztési költség (nem tárolandó tulajdonság, költség * szint-el számoljuk)
 - Szint
 - Támadó egységek (Lovag, Íjász, Ágyú) extra tulajdonságai:
 - Sebzés
 - Hatótáv
 - Egységek:
 - Bástya:
 - Nem rendelkezik extra tulajdonsággal, több életerejű van a többi egységnél.
 - Feladata, hogy a betörő ellenséget fel tartsa.
 - Lovag:
 - 1 hatótávú
 - Íjász:
 - 3 hatótávú (íjász + bástya + lovag) esetén is tudjon lőni
 - Ágyú:
 - 4 hatótávú
 - Várfal
 - 15 életerővel rendelkező várfal
 - ha egy ellenség eljut a falig a fal élete 1-el csökken és kicsit sérül (1-2 repedés megjelenik rajta)
 - 14. ellenség lerombolja a falat teljesen
 - Ellenség / Betörő lovagok
 - Tulajdonságaik
 - Élet (Szint * X)
 - Sebzés (Szint * Y)
 - Szint (random generálja 1-től az aktuális wave-ig)
 - Pld: 10-es wave-ben jöhet 1-es és 10-es szintű ellenség is.
 - Pénzjutalom (Szint * Z)
 - így ha a 15. odaér akkor gond nélkül bejut a várba és elfoglalja azt.
 - Arany
 - Fizető egység, amivel új szövetségeseket lehet venni, valamint a meglévőket fejleszteni, pozíciójukat módosítani. (esetlegesen várfal életerejét feltölteni)
 - Megölt ellenségenként jár, illetve megadott időközönként.

- Játékmenet
 - A játék wawe alapú, tehát a cél minél több wawe túlélése megfelelő védelmi stratégiát választva.
 - Kezdetben egy 5 magas 10 széles négyzetrácsos üres pálya jelenik meg melynek a bal szélén lesz elhelyezve a várfal.
 - Az egyes körök végén lehetőség van elmenteni az aktuális állást. (lementi a pontot, a lerakott egységek helyét, szintjét, életét, várfal állapotát, az aranyat és a wawe sorszámát)
 - Az ellenség jobbról balra fog haladni, célja hogy elfoglalja a várat.
 - Egy szövetséges egységet egy mezőbe tudunk letenni, egy ellenség szintén 1 mezőt foglal el.
 - Az egységünket megfelelő arany mennyiségében tudjuk fejleszteni, illetve módosítani a helyzetét a pályán. Fejlesztés esetén az egység életerejé maximálisra tölt!
 - A játékot egérrel lehet majd játszani.

Pálya:

											<p>Spawn Area</p> <p>Itt most a szemléltetés miatt ekkora, játékban csak +1 oszlop lesz</p>

Gold:

Score:

Wawe:

Buy unit

Move unit

Scoreboard

Exit

Üres mezőt kiválasztva ha rányomunk, akkor felugrik egy kis ablakocska és választhatunk melyik egységet akarjuk megvenni. (Esetlegesen a gomb maga lehagyható és üres mezőre dupla kattintás után előjöhetne az említett vásárló felület)

Nem Üres mezőt kiválasztva tudjuk mozgatni az egységünket máshová. (Ez is megoldható a gomb a nélkül)