# Információk a Projektről

## Játék neve

**Rise of Derma**

## Csapattagok

**Tihanyi Marcell, Szabó Dávid, Kiss Dominik Bence, Tóth Balázs, Pesek Patrik**

## Története

Az egykor virágzó **Derma Birodalom** a sötétség árnyékába merült, amikor a gonosz varázsló, **Morgron**, felbukkant az ismeretlen erdő mélyéről. Morgron sötét mágikus erejével elárasztotta az egész birodalmat, és a korábban békés területeken most sötét lények (**Merkam-ok**) seregei kóborolnak.

Az egyetlen remény a Birodalom számára egy **Ősi Mágikus Kristály**, amelyet az ősi mágusok hoztak létre az idők kezdetén. A kristály a Derma Birodalom védelmére szolgált, de Morgron hatalmának előretörésekor eltűnt.

A játék története ebben a sötét időszakban veszi kezdetét, ahol **Finralnak** a feladata, hogy összegyűjtsék a birodalom különböző részein *szétszórt* ősi kristály darabokat. A karakterek különböző területeken és birodalmi helyszíneken keresztül kalandoznak, megküzdve Morgron sötét szolgálóival és helyreállítva a Derma Birodalom egykori dicsőségét.

Ahogy a játékosok előre haladnak, felfedezhetnek új területeket, szövetségeseket gyűjthetnek, és erősebb felszereléseket szerezhetnek, hogy legyőzzék Morgront és visszahozzák a birodalmat a fénybe.

## Nevek

* Derma Birodalma
* Finral = a Főhős
* Morgon = a Fő ellenfél
* Merkam = Morgon alattvalói, a játékos ellenfelei
* Ősi Mágikus Kristály = Ezt kell a játékosnak helyreállítania, majd visszajuttatni eredeti helyére.

## Játékos célja

Szerezze meg a kristály darabokat, győzze le az ellenfeleket az útja során, majd pedig a kristály segítségével védje meg a birodalmat. Minden kristálydarab megszerzése után a játékos karaktere erősebb lesz.

# Menete

## Lépésenként

1. A Játék megnyílik (Teljes képernyő igénybevételével)
2. Háttértörténet megjelenik, majd elolvashatja a játékos
3. A program elkéri a játékosnak a nevét
4. Indítás Gomb, Toplista Gomb megjelenik
5. Megnyomta a játékos, az indítást, akkor elindul a játék
6. Megjelennek a következő elemek a képernyőn:
   1. Játékos
   2. Pálya Kerete
   3. Pálya Elemei
   4. Ellenfelek
   5. Összeállított kristály helye
   6. Első kristály töredék
7. A játékos végigmegy a pályán megküzdve a szörnyekkel, majd az adott szint úgy zárul, hogy a játékos felveszi a kristályt, ezt követően a következő szinten erősebb lesz.
8. A szintek arányosan nehezednek
9. Miután elér a játékos az utolsó szintre, akkor vissza kell vinnie a kristályt a szinteken visszafelé haladva az első pályára a kristály eredeti helyére. Mindeközben meg kell küzdenie visszafelé is szörnyekkel, akik erősebbek lettek azóta.
10. A visszaillesztett kristály végez a fő ellenféllel és a kisebb ellenfelekkel is, a játék sikeresen teljesítve.

# Tervezés

## Mozgás

A mozgás a billentyűzeten lévő nyilak segítségével fog működni. Két dimenziós térben lehet elképzelni a mozgást. Fel, Le, Jobbra, Balra lehet majd mozogni a pálya területén belül.

A gombok bevitelét követően azonnal történni fog a mozgás.

Alap logika:

1. public virtual void ProcessInput(ConsoleKeyInfo keyInfo)
2. {
3. switch (keyInfo.Key)
4. {
5. case ConsoleKey.LeftArrow:
6. CurrentLevel.moveEntity(0, CurrentLevel.entities[0].posX - 1, CurrentLevel.entities[0].posY);
7. break;
8. case ConsoleKey.RightArrow:
9. CurrentLevel.moveEntity(0, CurrentLevel.entities[0].posX + 1, CurrentLevel.entities[0].posY);
10. break;
11. case ConsoleKey.DownArrow:
12. CurrentLevel.moveEntity(0, CurrentLevel.entities[0].posX, CurrentLevel.entities[0].posY + 1);
13. break;
14. case ConsoleKey.UpArrow:
15. CurrentLevel.moveEntity(0, CurrentLevel.entities[0].posX, CurrentLevel.entities[0].posY - 1);
16. break;
17. }
18. if (IsLevelCompleted())
19. {
20. HandleLevelCompletion();
21. }
22. }

## Térkép

A játék terület 20x80 lesz, az ablak mérete pedig 24x82 a keretek és egyéb adatok megjelenítésének céljából.

## Szöveges információk

Ablak neve: Rise of Derma

Szövegek: Szint, Idő, Életerő

## Harcrendszer

A játékos szintet léphet ha egy ellenséget kivégez.

Egy ellenség kivégzéséhez a játékosnak nagyobb szintűnek kell lennie, mint egy ellenségnek. A játékos onnan tájékozódhat egy ellenség szintjéről, hogy meg van adva melyik karakter mennyit ér.

## Tárgyak

Kristály: Felszedhető

Fal: Nem lehet rálépni, meg kell kerülni, nem lehet elpusztítani

## Pontrendszer

A játékos a pontokat úgy szeri, hogy minél rövidebb idő alatt teljesíti a játékot, annál több pontot kap.

Ezt majd kiszámolja a program és szinkronizálja a szerverrel, hogy a ranglistára felkerüljön.

# Linkek

<https://trello.com/invite/b/BdSr987a/ATTIe3e671f246209f6f2a4b1f2a47080dff34237C0B/1>

<https://drive.google.com/drive/folders/1umLC7_nwBeqvJeLjNhwc2t1f5HefyptK?usp=drive_link>

<https://github.com/TMarccci/TiKiSz>