Baldriod

Készítők: Schuszter Zalán, Kocsis Dominik

Egy fantasy világban játszódó kalandjáték, amiben a játékos különböző helyeket járhat be, szörnyekkel harcolhat és kincseket szerezhet.

A kezdőoldalon két lehetőség van: egy új játék kezdete, és egy elmentett betöltése egy szövegfájlból.

Új játéknál először a nehézséget kell beállítani (könnyű, közepes, nezéz). Ennek hatása van a kezdőértékeknél, és a jaték folyamán is (például a szörnyek erősebbek).

Ezután jön a név megadása, majd a kezdőértékeké.

A játékosnak négy értéke van: támadás, védekezés, életerő, mágia. Ezeknek leginkább a harcban van jelentőségük. A magasabb értékek mindig előnyösebbek.

Kétféle módon lehet megadni őket: vagy véletlen generálással, vagy az egyes értékek növelésével, illetve csökkentésével, amíg az értékek összege el nem ér egy adott számot. A második módnál mindig ugyanannyi az értékek összege (de függ a megadott nehézségtől), az elsőnél lehet kisebb és nagyobb is. A támadás 6-tól 9-ig lehet.

Az értékeknek van egy kezdeti és egy jelenlegi állása. A játék elején a kettő megegyezik, de később változhat a jelenlegi érték. A kezdőérték soha nem változik, kivéve néhány ritka alkalmat (pl. egy erős varázstárgy növelheti). Az életerő, a támadás és a védekezés általában sebesülések miatt csökken, a mágia pedig varázsigék használata miatt. A támadás és vékezés növekedhet tárgyak használatával, így a kezdeti érték fölé is emelkedhet. Például a kezdeti támadás 7, a jelenlegi pedig 7+3, mert 3 pont jár a használt fegyver miatt. Egy sérüles esetén pedig 6+3 lesz a jelenlegi szám.

Ezek után meg lehet adni a kezdő helyszínt, vagy a program véletlenül is kiválaszthat egyet.

A beállítások után lehet kezdeni a játékot, ami egy új oldalon jelenik meg. Legfelül öt gomb van: visszalépés a kezdőlapra, játék mentése, játék betöltése, új játék és beállítások. Ez alatt, balra látható a játékos neve, értékei és középen eszköztára. Ez alatt látható az ismert varázslatok listája, amiket lehet használni. Jobboldalon van egy kép a jelenlegi helyszínről, alatta meg egy térkép, amin egy másik területre lehet átmenni (pl. egy sivatagból egy tengerpartra). Vannak a térképen települések is, ahol tárgyakat lehet venni, vagy eladni.

A játék közben elérhető beállításokban is megváltoztatható a nehézség (de ennek már nem lesz hatása a kezdőértékekre), valamint megadható a játék mentésének helye.

Az új kör gombra kattintva egy véletlen esemény történik, ami lehet egy szörny megjelenése, vagy valamilyen tárgy találása. Hogy ezek pontosan mik, az függ a területtől.

A harc körökre van osztva, felváltva támad az egyik, majd a másik fél. Mindig a játékos kezdi a kört. Egy körben egy akcióra van lehetőség. Ez lehet támadás a kiválasztott fegyverrel, varázslás vagy egyéb (pl. másik fegyver kiválasztása, gyógyital ivása).

A sima támadásnál támadás értékhez hozzáadódik egy véletlen szám 1-től 12-ig. Ha a kettő szám összege nagyobb, mint az ellenfél védekezése, megsebesült és veszít az életerejéből. Addig zajlik a harc, amíg valaki meg nem hal (az életereje 0-ra csökken), vagy elmenekül.

Az oldalak elkészítéséhez HTML-t és CSS-t használunk, az interaktivitáshoz JavaScript-et, a szerverrel való kapcsolatot pedig NodeJS-sel valósítjuk meg. A szörnyek, fegyverek, páncélok, egyéb tárgyak, területek és varázslatok adatbázisban lesznek tárolva.

Feladatmegosztás:

* Schuszter Zalán: tervezés, JavaScript, NodeJS
* Kocsis Dominik: HTML, CSS, tesztelés

Továbbfejlesztési ötletek:

* Sokkal nagyobb térkép, ahol a területek kisebb mezőkre vannak osztva
* Harc több ellenféllel egyidőben
* Térképszerkesztő
* Választható magyar vagy angol nyelv