Szilovics Barbara és Csordás Lola projektmunka

Az alap koncepciónk egy Sanrio karekterek (a Hello Kitty és ennek alkotója által készített sorozatban lévő szereplők, akik Hello Kitty barátaiként jelennek meg) felhasználásával készült program, ahol a Sanrio karakterek gonosz macskákkal néznek szembe. Ez afféleképpen valósul meg, hogy a felhasználó rendelkezésére áll egy Sanrio karakterekből álló kártya gyűjtemény, amit saját maga tud összegyűjteni és fejleszteni.

A kártyák összegyűjtésének menete

A kártyák, akik a felhasználó ellenségei is, különböző erősségűek, akikkel harcolniuk kell, hogy megszelídítsék, és megszerezzék őket. A játék elején ezzel nem lesz probléma, mivel a kártyák különböző erősségűek, amik idővel a felhasználó erejével fejlődnek. A felhasználó egy valósidejű térképben sétál, ahol unikornisok jelzik a Sanrio kártyák helyeit. Mikor rákattint az unikornisra, megjelenik, hogy milyen kártya van ott, ez mutatja a karakter sziluettjét, a szintét, milyen elemű.

Tíz féle elem található meg a játékon belül: föld, tűz, víz, növények, elektomosság, jég, sötétség, világosság, varázslat, levegő. Bizonyos elemek nagyobb hatással vannak egymásra. Ez a következőféleképpen működik:

* a földet üti elektomosság és a víz
* a tüzet üti a víz és a levegő
* a vizet üti az elektomosság és a növény
* a növényt üti a tűz és jég
* az elektromosságot üti a varázslat és a föld
* a jeget üti a tűz és a levegő
* a varázslatot üti a jég és a föld
* világos üti a sötétet és a sötét üti a világosat. A világos és a sötét erősebb a többinél, akkor ha a sötétet este, a világosat nappal használjuk

2 elem tudja segíteni egymást, mint a víz, növény,

a sötétség karaktereket este, a világosság karakterek nappal elérhetőek csak, és ezek erősebbek, mint a többiek

A kártyák fejesztése

A fejlesztése a kártyáknak úgy történik, hogy a felhasználó az azonos szinten lévő, és megegyező karakterekből álló, a három általa összegyűjtött kártyát párosítani tudja, ezzel növelve a kártya erejét. A fejlesztést maximum öt csillagig tudja megcsinálni.

A harc menete

tematikájú oldal/játék kialakítása a célunk, ahol a felhasználó a térképen megjelenő, felbukkanó