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 kártyák fejlesztésénél minden csillag szintnövekedést jelent, ami erősebb támadásokhoz és jobb védelmi képességekhez vezet. Amint egy kártya elérte az öt csillagos szintet, a karakter egy különleges képességet is felold, amely lehetővé teszi, hogy stratégiai előnyt biztosítson a harcokban. Az öt csillagos szint elérése után azonban a kártya már nem fejleszthető tovább, viszont speciális eszközökkel vagy tárgyakkal (amelyeket a játék során szerezhet meg a felhasználó) tovább erősíthetőek a képességei. Akár a kártyák párosításával nagyobb erőre tehet szert, amivel például a sötétség elemeket le lehet győzni.

Az ellenséges kártyák folyamatosan erősödnek, ahogy a felhasználó halad előre a játékban, így a játékosnak is rendszeresen fejlesztenie kell a karaktereit és stratégiáit, hogy sikeresen legyőzze a magasabb szintű ellenfeleket. Bizonyos ellenségek különleges boss karakterek, akik legyőzése után ritka vagy erős kártyákat lehet szerezni.

A harcrendszer

A harcok valós időben zajlanak, ahol a felhasználó szabadon kiválaszthatja, hogy melyik két kártyával (karakterrel) szeretne küzdeni az ellenséges kártyák ellen. A harc során figyelni kell az elemek közötti gyengeségekre és előnyökre, így egy jól megválasztott csapat kulcsfontosságú a győzelemhez. A felhasználó a harc közben különleges támadásokat is aktiválhat, amelyek az adott karakter egyedi képességein alapulnak.

A játék dinamikája

A valós idejű térkép folyamatosan frissül, így a játékos mindig új területeket fedezhet fel, ahol újabb kártyák és ellenségek várnak rá. Az egyes régiók különböző elemekhez kötődnek, így a megfelelő stratégiával kell kiválasztani, hogy melyik kártyákat vigye magával a játékos az adott területre. Természetesen a játék elején a felhasználó kap néhány kezdő kártyát, amivel el tudja kezdeni a játékot.

A harc menete

Ha egy erősebb ellenféllel találkozunk, akit nem biztos, hogy le tudunk győzni akkor van lehetőségünk a harc kihagyására, de ez esetben az ellenfél nem kerül a gyűjteményünkbe, és a térképen újra találkozhatunk vele egy későbbi időpontban. Az ellenfelek azonban erősebbek is lehetnek, ha túl sokáig halogatjuk a harcot, így érdemes előre gondolkodni a fejlesztések terén.

A harc során a felhasználónak lehetősége van speciális tárgyakat is használni, mint például gyógyító italok, amelyek segítenek a karakterek egészségének visszaállításában, vagy erősítő bónuszok, amelyek egy ideig növelik a támadó erejüket vagy védelmüket. Ezeket a tárgyakat a játék különböző pontjain szerezhetjük meg, például ritka kártyák legyőzése után vagy küldetések teljesítésével.

Küldetések és kihívások

A játékban különböző küldetések is elérhetők, amelyek teljesítéséért jutalmakat kap a felhasználó, például újabb kártyákat, fejlesztési pontokat vagy különleges tárgyakat.

Összességében a játék célja, hogy a Sanrio karakterek segítségével egy egyedi, szórakoztató és stratégiai kihívásokkal teli élményt nyújtson a felhasználóknak, miközben lehetőséget biztosít a kártyák gyűjtésére és fejlesztésére egy izgalmas, valós idejű világban.

A játék grafikai felülete letisztult és felhasználóbarát kialakítású, amely segíti a játékosok könnyű navigációját és a játékélmény fokozását. A dizájn a Sanrio karakterek bájos, színes világát tükrözi, élénk színekkel és aranyos ikonokkal. Az alábbiakban részletesen leírjuk, hogyan épül fel a felület:

**Főképernyő**

* **Térkép**:
  + A központi részen egy nagy, valós idejű térkép található, amely a játékos aktuális helyzetét és a környező területeket mutatja. A térképen **unikornis ikonok** jelzik, hol találhatóak a Sanrio karakterkártyák. Ezekre kattintva lehet elérni az adott területhez tartozó harcot vagy kártyagyűjtést.
* **Navigációs panel**:
  + A képernyő alsó részén egy menüsor található, amely a következő opciókat tartalmazza:
  + **Gyűjtemény** (kártyagyűjtemény ikon):
    - Ide kattintva a játékos megtekintheti a már megszerzett Sanrio kártyáit, azok erejét és fejlettségi szintjét.
  + **Tárgyak** (hátizsák ikon):
    - Ebben a menüben a játékos láthatja a birtokában lévő speciális tárgyakat, mint a gyógyító italok, erősítő bónuszok vagy fejlesztési pontok.
  + **Küldetések** (felkiáltójel ikon):
    - Itt tekinthetők meg a küldetések, valamint az aktuális jutalmak, amelyek megszerezhetők a teljesítésükért.

**Térképi részletek**

* **Unikornis ikonok**: Ezek a térképen elszórva jelennek meg, és a kártyák lelőhelyeit jelzik. Ha rákattintunk egy unikornisra, megjelenik egy ablak a területhez tartozó kártya részleteivel (sziluett, szint, elem). Az unikornisok különböző színekben pompáznak attól függően, milyen elemű kártya található ott (pl. tűz unikornis piros, víz unikornis kék, stb.). Itt van egy battle gomb, amivel a harcot el lehet kezdeni, ugyanakkor egy cancel gomb is megjelenik, amivel vissza lehet mondani a csatakérelmet. Ezzel az unikornis ikon eltűnik arról a helyről, és a kártya később, másik helyen lesz elérhető.

**Harcfelület**

* **Kártyaválasztás**:
  + Amikor egy harc elkezdődik, a képernyő bal alsó részén található egy kártyapakli ikon, amelyre kattintva a játékos kiválaszthatja, melyik két Sanrio kártyát szeretné használni a küzdelemben. A kártyák mellett megjelenik a karakter eleme, szintje, és az esetleges különleges képességeik.
* **Ellenség:**
  + Az ellenség a képernyő közepén jelenik meg, adatai pedig közvetlen mellé lesznek felsorakoztatva.
* **Harci gombok**:
  + A képernyő alsó részén különféle támadási és védelmi gombok helyezkednek el, amelyek a kiválasztott kártyákhoz tartoznak. A játékos itt aktiválhatja a speciális képességeket vagy használhatja a megszerzett tárgyakat (pl. gyógyító ital).

**Gyűjtemény**

* **Kártyagyűjtemény képernyő**:
  + A gyűjtemény megtekintésekor a játékos rácsos elrendezésben láthatja az összes megszerzett Sanrio karaktert. Minden karakterkártya mellett ott található az aktuális csillagszintje (fejlődési szint) és az adott elem szimbóluma.
* **Kártyafejlesztés**:
  + Ha a felhasználó fejleszteni szeretne egy kártyát, a gyűjteményben kiválaszthat három azonos szintű és típusú kártyát, majd a "Fejlesztés" gombra kattintva növelheti annak erejét. A fejlesztés ikon a képernyő jobb felső sarkában található.

**Küldetések képernyő**

* **Küldetések listája**:
  + A felhasználó itt megtekintheti az elérhető küldetéseket, amelyek szöveges leírással, jutalmakkal és a teljesítéshez szükséges lépésekkel jelennek meg.
* **Jutalom gomb**:
  + Ha egy küldetés teljesült, a játékos az itt található "Jutalom begyűjtése" gombra kattintva azonnal megszerezheti a hozzá tartozó tárgyakat vagy kártyákat. Ezek véletlenszerűen lesznek kisorsolva.

Miért érdemes a játékot elkészíteni?

Amiatt gondoltuk, hogy a játékot érdemes lenne megcsinálni, mivel mostanában a Sanrio karakterek újra közkedveltek lettek, ezt például a miniso, yoyoso üzletekben is látni lehet. A velünk körülbelül egykorúak, akár kicsit fiatalabb vagy idősebb korosztály (16-25) élvezné a játékot, főleg, ha nem csupán magyar nyelven, hanem angol nyelven is publikálnánk.

Természetesen nem csupán ezt a korosztályt céloznánk meg, de ha megnézzük például a 2019-ben, a Nickelodeonon menő Game Shakers tv sorozatot, ahol játékokat fejlesztettek, és publikáltak, nem csak a fiktív játék élményt kaptunk a sorozatból, de a play áruházban is megtalálhatóak voltak ezek, amik több milliós letöltéseket eredményezett.