

# Prog3 NHF Specifikáció

## Specifikáció

A program egy játék lesz, amit a telefonos játék a Soul Knight inspirált (Androidon biztos elérhető).

Játék lényege, hogy szobákból szobákba lehet menni, ahol random kinézettel, fegyverrel és pozícióval rendelkező ellenfelekkel kell megküzdeni a választott karakterünkkel. Maguk a szobák, rendelkezhetnek elpusztítható berendezésekkel és elpusztíthatatlanokkal is, miután legyőztük az ellenfeleket a szobában megjelenik egy kincses láda, amiben hasznos tárgyak lehetnek. A játék addig tart ameddig a játékos meg nem hal, minél több szobában járt már annál erősebbek lesznek az ellenfelek, ezáltal nehezebb lesz a játék, minden tizedik szobában egy főellenség lapul, akinek a legyőzésével extra jutalmakra tehet szert a játékos, ez lehet képesség erősítés, erősebb fegyver stb....

Minél tovább jut a játékos annál több pontot tud összegyűjteni, amit aztán el tud menteni és lehet versenyezni ki tud tovább életben maradni.

## Pontosított Specifikáció

A program indulásakor megjelenik a főképernyő, ami egy menü lesz, ahol pár menüpont elérhető:

- New Game: elkezdhető egy új játék
- Load Game: visszatölthető egy mentett állás
- Best Scores: megjelenít egy dicsőség táblát, amin a mentett pontokat lehet megnézni a játékos által megadott nevekhez társítva
- Exit: kilép a programból

## Játék menet

A Specifikációban leírtak alapján először egy karakter választó menü jelenik meg a képernyőn, amiből a felhasználó választhat különböző képességekkel rendelkező karaktert, a képességek illusztrálva és elmagyarázva jelennek meg, ezzel is segítve a választást, ezzel egyidőben eltudja a felhasználó nevezni karakterét.

Ezután, a felhasználó által választott karakter bekerül az első szobába, ahol még gyenge ellenfelekkel kell megküzdenie. Az ellenfelek valami fegyverrel rendelkeznek

akár lövő, szűrő, ütő vagy stb., ha a játékos eltalálja akkor azt a kép szélein jelezni fogja a program egy piros csíkkal és a jobb alsó sarokban elhelyezett életerő csík csökkenni fog, maguk az ellenfelek is rendelkeznek ilyen csíkkal, ami felettük helyezkedik el. A választott karakter rendelkezik képességgel is, ami szintén a jobb alsó sarokban egy csík betöltődésével fog látszani, amikor használatra készen áll, ez változó lehet hogyan töltődik fel a különböző karakterekhez képest (ha eltalál egy ellenfelet, magától vagy még speciálisabb). A főellenségek is rendelkeznek képességgel, de ezt a program nem jelzi mikor támadhat azzal, a játékosnak kell kitapasztalni mikor hogyan támad a főellenség.

Mikor egy szobával végzett, a falakon random 1-3 ajtó megjelenik, amerre tovább mehet, a szobák viszont változó típusúak lehetnek, van olyan amiből visszafelé is lehet menni, de valamelyik lezárja az utat visszafele, a főellenség szobák ilyenek mind. Harc közben minden ajtó zárva, a visszafele út is. A szobák mindegyike random generált, kivéve a főellenségeké, azok mind előre elkészítettek és nehezebbek is, de kitapasztalhatóak.

A játék végével, azaz a játékos halálakor, megjelenik egy kis fülecske, ahol ha akarja elmentheti a pontszámát a felhasználó a megadott nevével. A program automatikusan ment, minden egyes szoba kezdetén és végén, amikor minden ellenfél le lett győzve, de csak ott, egy éppen zajló boss fight közben nem lehet menteni. A mentés egy last\_checkpoint.txt fájlba kerül.

Maga a karakternek a mozgása a wasd billentyűk használatával történik, és az egérmutató ball gombjának lenyomásával annak irányába üt vagy lő a karakter.