

MORTAL BOMBAT

BÁLINT SZILVESZTER - CM7A68

HANYECZ MARCELL - AQDIOI

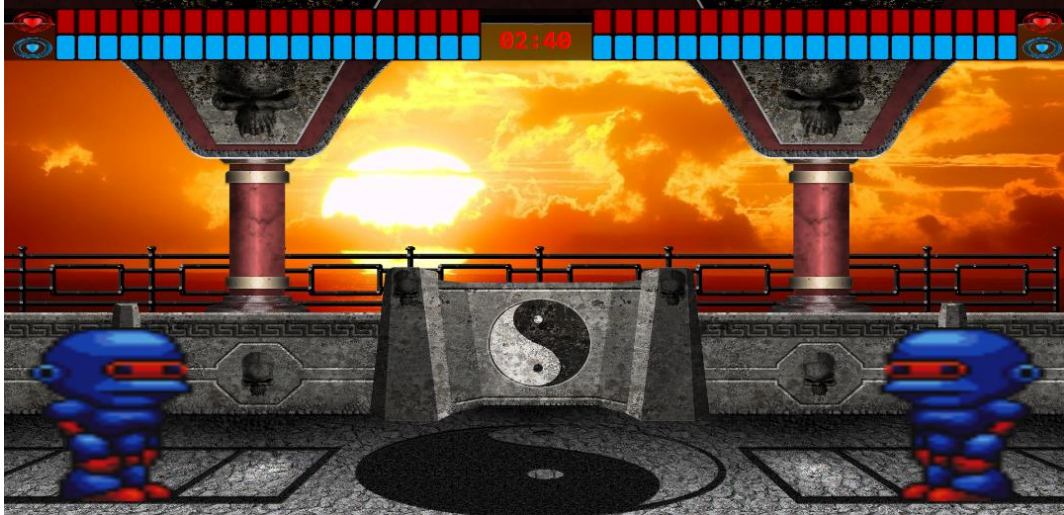
KUGLICS BARNABÁS - RX0T7Y



A JÁTÉK KEZDETE

A játék elindításakor egy főmenü fog megjelenni. Itt lehetőségünk lesz kiválasztani a pályát, a karaktereket, illetve megadni a játékosok nevét. Erre szükségünk van mind a HUD-nál, mind a később ismertetett Leaderboard-nál. Ez után a játék egy (kamu) töltőképernyőre kapcsol, ahol látható lesz egy helper, ami röviden bemutatja az irányítást. A töltőképernyő után kezdődhet a játék.

A JÁTÉK MENETE



Az alap játék ötletünk a Mortal Kombat és a Bomberman ötvözése. Ez annyit takar, hogy lényegében egy kétszemélyes multiplayer játékot készítünk, ahol a játékosok egymás ellen fognak harcolni, viszont ütések helyett a sebzés bombákkal történik. A játék BO. 3, tehát 2 nyert körig fog tartani.

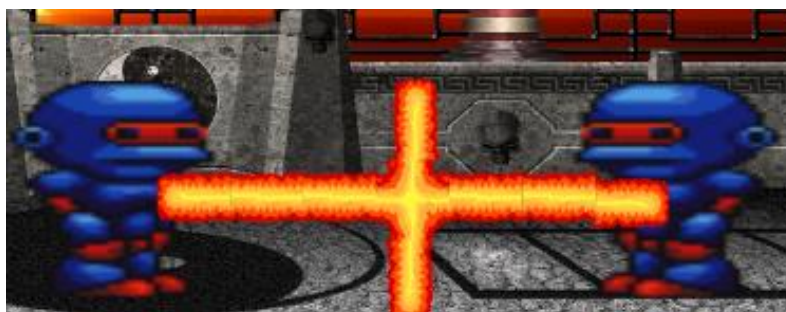
A JÁTÉK VÉGE

Egy menetnek kétféle módon lehet vége. Vagy az egyik játékosnak teljesen elfogy a hp-ja, ilyenkor értelemszerűen a másik játékos nyer. A másik lehetséges kimenetel, hogy lejár az idő, ami kb. 3 percről fog visszafelé pörögni a HUD-on. Ha lejár az idő, az a játékos nyer, akinek több hp-ja maradt. Ennek a végkimenetelnek a szemléltetésére szeretnénk, majd megcsinálni, hogy mikor az időzítő lejár, mind a két karakter hp-ja elkezd csökkenni, és értelemszerűen, akinek a hp-ja hamarabb elfogy az veszít. Mint korábban említettük a játék Best Of 3, tehát két nyert körig megy.

TOVÁBBI JÁTÉKELEMEK



- **Leaderboard:** JSON fájlba szeretnénk eltárolni egy rangsort a játékosok között. Ehhez van szükségünk a játékosok nevére. Ezek, és az elért eredményeik (nyert körök, nyert meccsek) alapján fogjuk őket rangsorolni.
- **Item-ek, Buff-ok:** Terveztünk néhány extra kiegészítőt, amit a játék során random fogunk letenni a pályára. Ilyenek lesznek például a heal (hp növelésre alkalmas), freeze (lefagyasztja az ellenfelet), bomba powerup (alapból a játékosnak egyszerre egy bombája lehet lent, ennek a felszedése után viszont már egyszerre akár kettőt is el tud majd dobni), stb.
- **Bomba:** Kétféle bombát terveztünk. Lesz egy egyszerűbb, ami függőlegesen lepottyan a karakter pozíciójánál. A másik bomba egy vízszintes hajításnak megfelelő pályát jár be, lekezelve azt a lehetőséget, hogy elérje a bomba a pálya szélét. Mind a kettő bomba a lehelyezése után elkezdi „visszaszámlálni”, majd felrobban. A visszaszámlálást a játékosok egy progressbar-on követhetik figyelemmel. A karaktert a saját bombája is tudja sebezni, tehát van önsebzés.
- **Robbanás:** Ahogy többféle bomba, úgy többféle robbanás is lesz. A Bomberman-hoz hasonlóan fognak robbanni, és sebezni a bombák.



- Pályák: A főmenüben lesz választható a pálya egy három-négy elemű listából.
- Karakterek: A karaktereknek egyelőre Robot asset-eket használunk, a későbbiekben ezeket valószínűleg cserélni fogjuk. Illetve, ha megtaláltuk a megfelelő asset-et, ekkor készítünk belőlük 4 karaktert, ami szintén a főmenüből lesz majd választható. A különféle karatkerek más-más előnyökkel, hátrányokkal fognak rendelkezni.



*A leírásban használt képek a már működő, „alpha” verziójú játékunkból származnak.