# Időutazó Madár

### **Game Design Document**

Szerzők: Pap Tamás, Mórocz András

### 1. Játék dizájn

#### Bevezetés:

A játék egy repülő madárról szól, ami balról jobbra fog a levegőben száguldani. Az elején el kell végezni a kilövést és a cél, hogy minél messzebb eljussunk.

#### • Játékmenet:

Játék közben irányítani kell a madarat aszerint, hogy fölfelé megy vagy éppen lefelé, a játékostól függ. Muszáj irányítani hiszen lesznek akadályok repülés közben, illetve az sem mindegy milyen szögben repül a madár (pl.: felfelé menet gyorsabban veszít kezdeti sebességéből). Minden földet érés után kapunk bizonyos mennyiségű játékpénzt, attól függően milyen messze jutottunk, amit a felugró fejlesztő ablakban elkölthet különböző játékot segítő fejlesztésre. A játékostól függ éppen melyiket szeretné megvenni.

#### • Játékos szemszögéből:

A játékos igyekszik minél tovább jutni és látni a különböző korok milyen pályát alkotnak. Kíváncsi, hogy az általa vett fejlesztéssel milyen messze is képes eljutni egy újabb kilövés után, illetve, hogy mi is lesz a játék vége. Highscore-t is próbálhat dönteni hiszen minden földet érés után egy nap telik el a játékban és aszerint lesz a ranglista ki hány nap alatt tudta teljesíteni a sztorit.

### 2. Játék technikai oldala

#### • Játékpénz szerzése:

Szerzett pénz= távolság / 10 \* bónusz

#### Madarak statisztikái:

A madaraknak x statisztikái lesznek, és ezek a madaranként más értékűek lesznek, ezért megvenni is különböző pénz mennyiségbe fognak kerülni. Ezek a statisztikák:

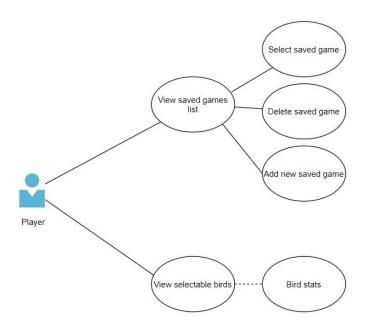
- I. Madár súlya
- II. Lezuhanás utáni extra pénz bónusz
- III. Időjárás ellenállás
- IV. Madár saját egyedi boost mennyisége Irányítás:

A játékos a nyilakkal képes mozgatni a madarat fel, valamint le, vagyis a repülés szögét ő állítja folyamatosan. A space-el képes aktiválni az általa vásárolt 'boost'-ot, hogy segítse fenntartani a sebességet.

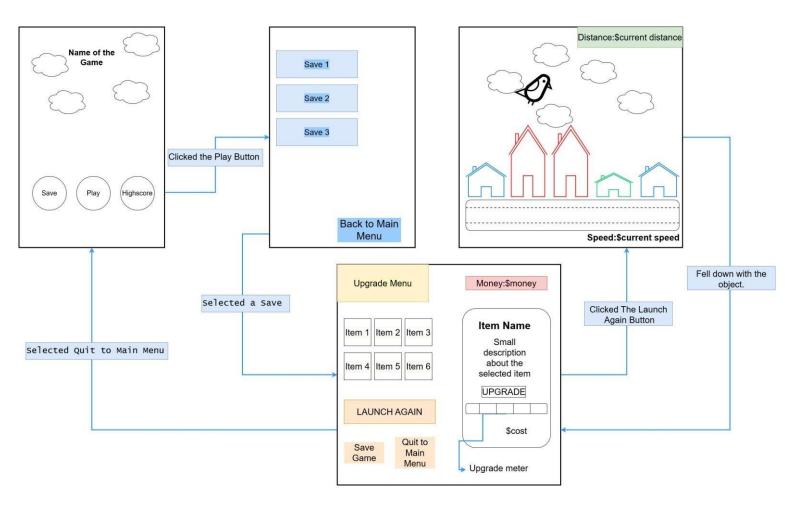
#### • Mechanika:

A fizikán alapuló hajítás/szabadesés lesz a játék alapja. Figyelni kell milyen sebességgel repül a madár, repülési szögtől függően fog változni a sebessége, és a végén milyen messze is jutott el a madár a starttól.

### **Use Case**



### Wireframe



## **Concept Art**

Főmenü:



### Load-Save menü:



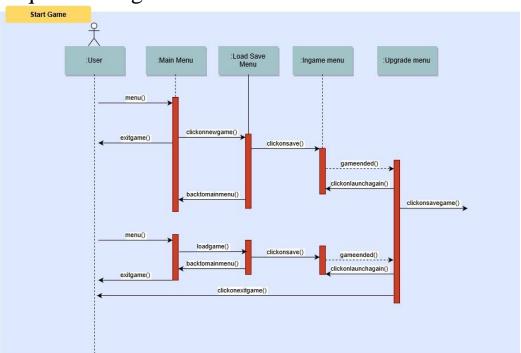
Upgrade menü:



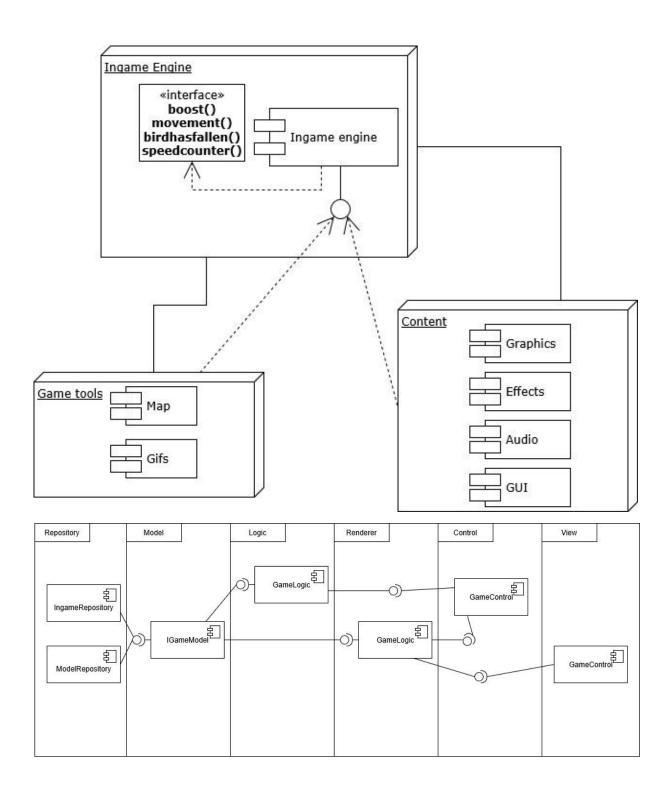
### Ingame:



### Sequence Diagram:



### Component Diagram:



### Class Diagram:

