*Pokemon Red, újra gondolt, fejlesztetett változata*

**Történet:**

A történetünk egy békés, vidám faluban fog játszódni.

Egy nap sötét felhők jelentek meg az égen és ez azt jelentette, hogy a falura nagyon nehéz idők várnak, mert a gonoszok megpróbálják elpusztítani Gombafalvát.

A falu vezetői összehívják a tanácsot és kiválasztják a legbátrabb harcost, hogy megvédje a falut a gonosz erőktől.

Té͏ged v͏álasztottak, Gombafalva fiatal és bátor lakóját.

A sötét erők által k͏üldö͏tt gonosz lényekkel kell ͏küzdened. Új harci technikákat k͏ell tanulnod, és fej͏lesztened kell képességeidet, hogy erősebbé vál͏j a harcban.

Ahogy haladsz a történetben, megtapasztalod a képességeid fejlesztésének nagy ͏előnyét͏. Új ͏barátokkal͏ és ellenségekkel fogsz találkozni.

Végül, készen kell állnod a végső leszámolásra. Hatalmas csata fogja kezdetét venni, ahol minden megtanult͏ készségedre és tapasztalatodra ͏szükséged ͏lesz. Reméljük győzelemmel zárod kalandodat, és Gombafalva biztonságban marad.

**Játék Leírása**

* **Műfaj:** RPG (Szerepjáték)
* **Alapötlet:** Főhős – ellenségek közötti 1v1, jutalmakkal
* **Cél:** Zárt játékterű pályán random megjelenő ellenségekkel (Pokemonhoz hasonlóan),
  + a harc végén jutalmak(tárgy/pénz),
  + melyet megadott helyen elkölthet/eladhat/fejleszthet.

**A képen szöveg, képernyőkép, képernyő, szoftver látható

Automatikusan generált leírásA pálya beolvasása:**

A játékos körülötti tér renderelése, a villogás elkerülése érdekében egy változóban összetesszük a karakter látóterének képét, majd utána írjuk ki egyben.

A képen szöveg, képernyőkép, Betűtípus, szoftver látható

Automatikusan generált leírás

**A képen szöveg, képernyőkép, szoftver látható

Automatikusan generált leírásMenü megnyitása:**

int display = 0; // 0 = game 1 = menü 2 = map, 3 = inventory, 4 = shop, 5 = harc, 6 = beállítások

**Mozgás:**

void mozgas()

{

    ConsoleKeyInfo key = Console.ReadKey();

    if (key.Key == ConsoleKey.W)

    {

        if (map1[x-1, y] == " ")

        {

            map1[x, y] = " ";

            x--;

            map1[x, y] = "X";

        }

    }

    if (key.Key == ConsoleKey.S)

    {

        if (map1[x+1, y] == " ")

        {

            map1[x, y] = " ";

            x++;

            map1[x, y] = "X";

        }

    }

    if (key.Key == ConsoleKey.A)

    {

        if (map1[x, y-1] == " ")

        {

            map1[x, y] = " ";

            y--;

            map1[x, y] = "X";

        }

    }

    if (key.Key == ConsoleKey.D)

    {

        if (map1[x, y+1] == " ")

        {

            map1[x, y] = " ";

            y++;

            map1[x, y] = "X";

        }

    }

}

A képen képernyőkép, szöveg, diagram látható

Automatikusan generált leírás**Játék Mechanikái**

* **RPG Elemek:** Karakterfejlődés, Szintlépés, fejleszthető tárgyak
* **Ellenfelek** különböző képességekkel
* **Állat:** A játékosok segítő állat (opcionális), mely támadások esetén extra sebzést okoz
* **Felülnézet**, 2D

**Tárgyak, képességek**

* Tárgyak:
  + Egyszerű, átlagos fegyverek, melyeket fejleszthetünk a boltban

*Targyakrol kep*

* + Pl.: Kard, íj, pisztoly, számszeríj, pisztoly, puska
* Képességek:
  + Járj gymbe -> erősebb leszel
  + Fogyj le -> jobb stamina

A képen képernyőkép, fekete látható

Automatikusan generált leírás

**Hogyan játssz a játékkal?**

WASD-vel irányítható a karakter, a térképen (M gomb) jelölt helyre kell menned a küldetésben való haladáshoz.

A küldetés során NPC-ktől kell felvenned küldetéseket, megcsinálni azokat.

Lehetséges, hogy nem vagy elég erős a küldetésben legyőzendő szörny megöléséhez, ilyenkor egyéb, kisebb szintű szörnyekre kell támadnod, hogy abból pénzt kapj, majd fejleszthesd pálcélod, fegyvered.

Az utolsó küldetésben egy erős bossal kell megküzdened, ez jelentősen több időt vesz igénybe a többi szörny megölésénél.

A főboss legyőzése után a játék véget ér, egy rövid „cinematic” után.