*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) megküzdeni.
  + a harc végén jutalmak(tárgy/pénz), melyet megadott helyen elkölthet/eladhat/fejleszthet.
    - 0-10 arany (fizetőeszköz)
    - 0-2 egyszer használatos tárgy (pl.: gyógyulás itala)
    - 5% új fegyver (gyorsabb előreképés, boltban megvehető fegyvereket dobhat)
    - 1% Segítő állat (karaktert különböző extrákkal látja el pl.: extra életerő, sebzés)

**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";

        }

    }

}

**Játék Mechanikái**

* **RPG Elemek:** Karakterfejlődés, Szintlépés, fejleszthető tárgyak
* **Ellenfelek** különböző képességekkel
* **Állat:** A játékosok segítő állat (opcionális), mely támadások esetén extra sebzést okoz
* A képen képernyőkép, szöveg, diagram látható

  Automatikusan generált leírás**Felülnézet**, 2D

**Tárgyak, képességek**

* **Tárgyak:**
  + Egyszer használatos tárgyak:

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Neve** | **Mire jó?** | **Kiszerelés** |
| Gyógyítás itala | Gyógyítja a karaktert csata közben. | +10%, +25%, +50%, +100% |
| Energiaital | Energiát ad karakterünknek, ha elfáradna harc közben. | +50% |
| Ellenállás itala | Az ellenfél által okozott sebzés egy részét levédi. | 10% |

* + Fegyverek:

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Fegyver neve** | **Gyorsaság/energia költség** | **Sebzés mértéke** | **Egyéb** |
| Tőr | Gyors, kevés energiát igénylő fegyver | Alacsony sebzés | Kezdő fegyver |
| Kés | Gyors, kevés energiát igénylő fegyver | Közepes sebzés | Boltban megvásárolható |
| Kard | Lassabb, több energiát igénylő fegyver | Magas sebzés |
| Bárd | Rendkívül lassú, sok energiát igénylő fegyver | Rendkívüli sebzés (vérzés?) |
| **Távolsági fegyverek** Fontos: Elengedhetetlen repülő ellenfelek ellen | | | |
| Íj | Gyors, közepes energiát igénylő fegyver | Alacsony sebzés | Boltban megvásárolható |
| Számszeríj | Gyors, közepes energiát igénylő fegyver | Közepes sebzés |
| Pisztoly | Lassabb, energiát nem igénylő fegyver | Magas sebzés |
| Puska | Rendkívül lassú, energiát nem igénylő fegyver | Rendkívüli sebzés |

* **Tulajdonságok**:
  + **Név**: Megadhatjuk karakterünk nevét, a párbeszédeken kívül nincs jelentőssége.
  + **Életerő**: Ruha, karakter szintje szabja meg értékét.
  + **Páncél:** Ruha, karakter szintje, edzettsége szabja meg értékét.
  + Sebzés: karakter szintja, edzettsége, fegyver típusa szabja meg értékét.

Player(int x, int y, string nev, int sebzes, int armor, int xp, int level, int hp, int gold, string[] inventory);

**Hogyan játssz a játékkal?**

**Irányítás**: WASD

**Térkép**: M gomb, a térképen meg van jelölve, hogy hova kell menned (küldetés).

**Boltrendszer:**

A játék során gyűjtött aranyat a piacon költheted el az alábbiakra:

* Egyszer használatos tárgyak vásárlása
* Új fegyver vásárlása
* Meglévő fegyver fejlesztés
* Új ruha vásárlása
* Meglévő ruha fejlesztése

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 páncélod, fegyvered.

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

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

A képen képernyőkép, fekete látható

Automatikusan generált leírás