

Space Invaders

By

Leon P.

Maks M.

Rafał F.

1. Game Design

Spis Treści

1.1 Gracz

1.2 Potwory

1.3 Boss'y

1.4 Power up'y

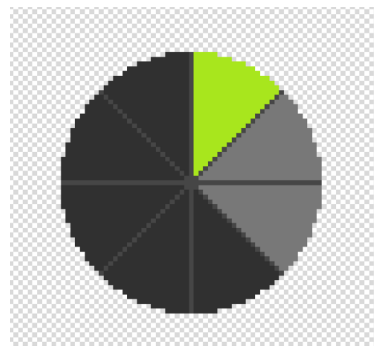
1.5 Ulepszenia / kowal

1.6 Ulepszenia / wiedźma

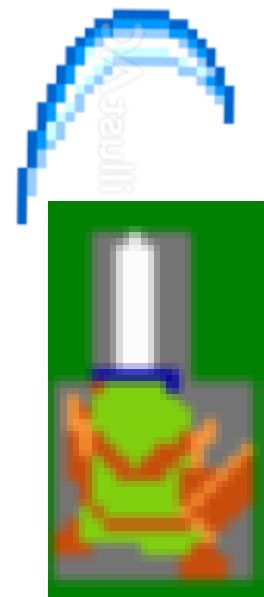
1.1 Gracz

Funkcje:

- Ekwipunek
- Ulepszenia gdzieś przechowywać
- Licznik złota/ monet/waluty
- W Grze chodzi lewo prawo I ma miecz I macha mieczem I leci taki slash. see example 1.1
- Health bar(circle) takie kółko. Example 1.2 shows hp bar with 3 max hp and 2 lost
- Jakąś klasę zrobić czy coś I dodać co trzeba



Example 1.2



Example 1.1

1.2 Potwory

Każdy potwór dropi swój własny materiał I każdy ma z 3 klatki animacji ruchu

- Szkielet – 1hp -strzela kośćmi po prostu projectile
- Slime – 1hp - strzela slime ball spowalnia gracza na chwilę
- Pająk – 1hp - strzela pajęczyną wolny pocisk jak trafi zatrzymuje gracza w miejscu na chwilę
- Golem – 2hp -rzuca kamień zadaje więcej 2 obrażeń barierą I 1 hp gracza
- Licz – 1 hp – rzuca magiczny strzał który prznika przez bariery
- Żywiolak ognia – 1hp – strzela kulą ognia która zadaje 2hp graczowi
- Żywiolak wody – 1hp – strzela kulą wody normalny projectile ma tarczę wody która odnawia się co kilka sekund
- Itd..

ps. można by zrobić classe dla pociskow

1.3 Boss'y

- 5 Bossów(chyba narazie tyle)
 1. Slime co jak pokonasz wyskakują ludek i cię bije (np. Jak king slime z terrari)
 2. Coś co ma kilka części i musisz zniszczyć je zani zabijesz (np. Jak skeletron z terrari)
 3. Coś z tarczą co musisz nie trafiać w tarczę (brzmi wkurzająco do kodowania do przemyślenia)
 4. Coś co ma dwie fazy
 5. nwm

1.4 Power up'y

- Gun - Jednorazowo strzelasz z armaty, kula wybucha przy dotyku przeciwnika niszcząc dookoła
- Rage potion - Strzelasz szybciej na chwilę
- Shield potion - Masz osłonę na chwilę
- Enchanted sword - Twoje pociski lecą przez ściany i przeciwników (kilku np 3 / 2 można by upgrajdować może)
- Crossbow – strzelasz z kuszy 3 pociski 1 w przód 2 pod skos przelatują przez barriery
- Health potion – leczy 1hp

1.5 Ulepszenia / Kowal

Bariera

- 1) 3hp – jeden segment -xg
- 2) 3hp – dwa segmenty -xg
- 3) 3hp – trzy segmenty -xg

Jednorazowe

- Power up – armata
- Power up – enchanted sword
- Power up - crossbow

Zbroja

1. 2hp
2. 3hp
3. 4hp
4. 5hp

1.6 Ulepszenia / Wiedźma

Luck Potion

- 1) +5% enemy drop rate
- 2) +10% enemy drop rate
- 3) +15% enemy drop rate
- 4) +20% enemy drop rate
- 5) +25% enemy drop rate

Shadow Potion

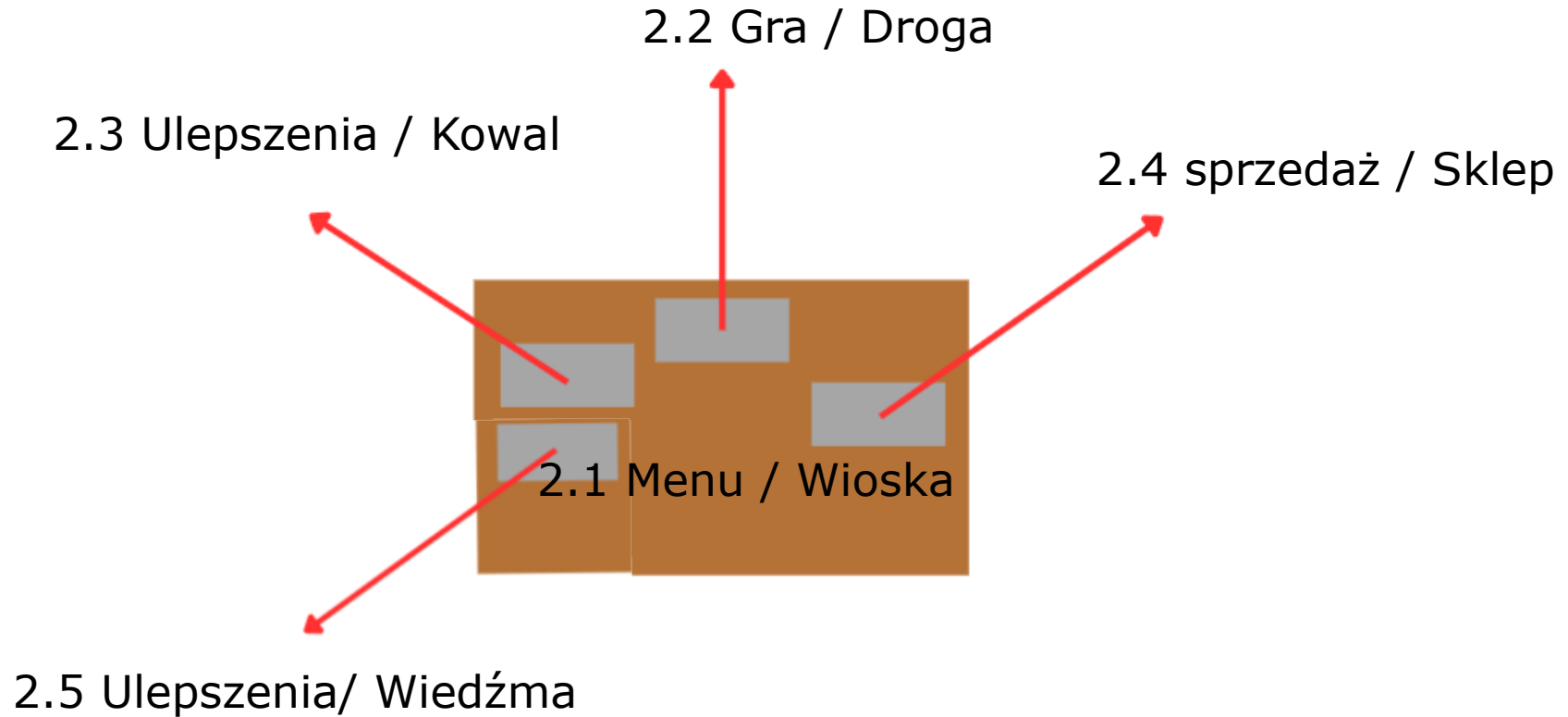
1. 1% u don't take damage
2. 2% u don't take damage
3. 3% u don't take damage
4. 4% u don't take damage
5. 5% u don't take damage

Jednorazowe

- Power up – shield potion
- Power up – rage potion
- Power up – health potion

1.6 itd

2. Interfejs



2.1 Wioska

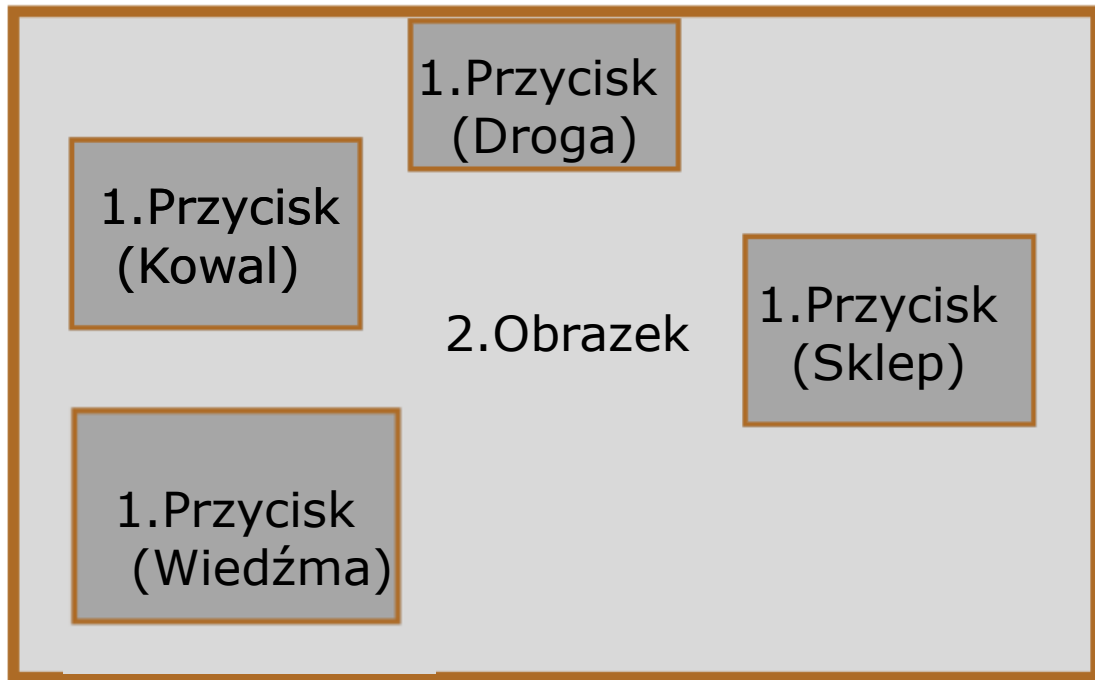
Funkcjonalność

1.Przycisk

- Przenosi do odpowiedniego miejsca (nowa strona w wpf)
- Zmienia na inny obrazek po najechaniu

2.Obrazek

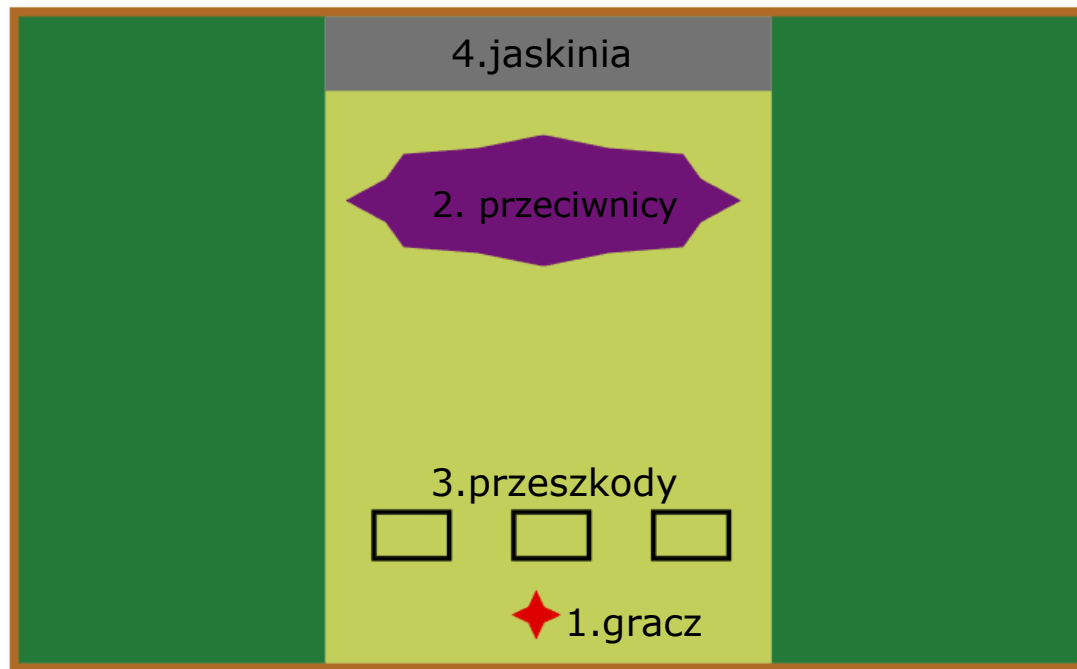
- Tło jako Image



2.2 Droga

Funkcjonalność

- 1.Gracz
 - Obrazek – zmienia sprite podczas ruch
 - Po kliknięciu ataku gra animacje ataku
- 2.Przeciwnicy
 - Wychodzą z jaskini
 - Tabela obrazków z animacją ruchu
- 3.przeszkody
 - Obrazki zmiana sprite'u po otrzymaniu obrażeń
- 4.jaskinia
 - Warste wyżej niż przeciwnicy(efekt wyjścia)



2.3 Kowal

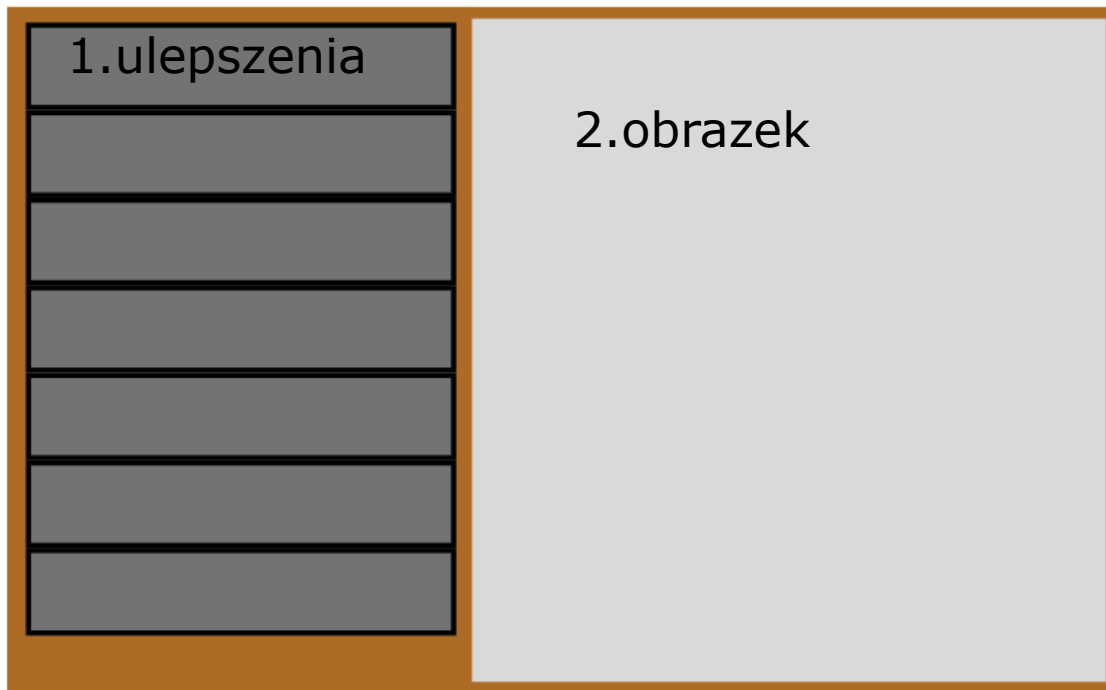
Funkcjonalność

1.Ulepszenia

- Ulepszenia w liście do scrollowania
- Podświetlenie po najechaniu
- Od lewej Obrazek → nazwa → cena
- Ulepszenia na które nie stać gracza są podświetlone na szaro
- Po zakupie spada na koniec listy, cena zmienia się na "kupiony" i jest podświetlony na szaro

2.Obrazek

- Zmienia się na chwilę po zakupie ulepszenia



2.4 Sklep

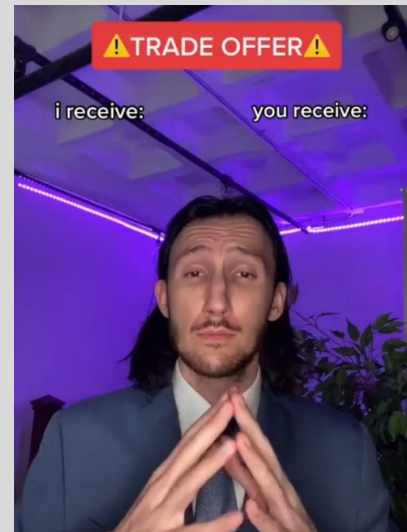
Funkcjonalność

1.Przedmioty

- przedmioty w liście do scrollowania
 - Podświetlenie po najechniu
 - Od lewej ilość na obrazku Obrazek → nazwa → cena
 - Klikasz sprzedaję się I jest sigma
- ### 2.Obrazek
- Zmienia się na chwilę po zakupie przedmiotu

1.Przedmioty

2.Obrazek



2.5 Wiedźma

Funkcjonalność

1.Przedmioty

- przedmioty w liście do scrollowania
- Podświetlenie po najechaniu
- Od lewej Obrazek → nazwa → jakie składniki potrzeba

2.Obrazek

- Zmienia się na chwilę po zakupie przedmiotu

1.Przedmioty

2.Obrazek



3. Narzędzia

Trello

