

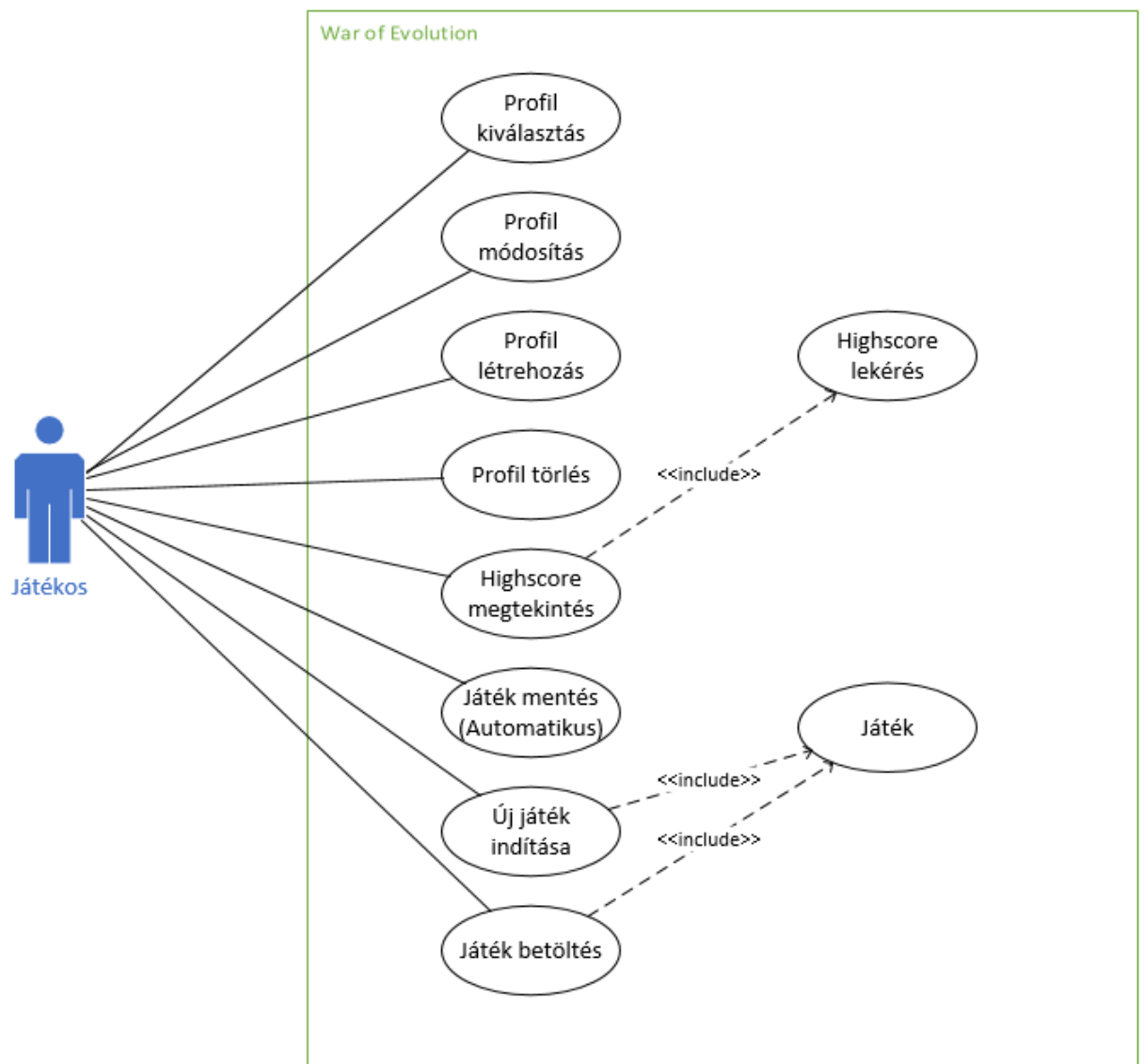
War of Evolution

Csuzdi Bence (BJ0R1Q) & Nagy Noel (UR1OPG)

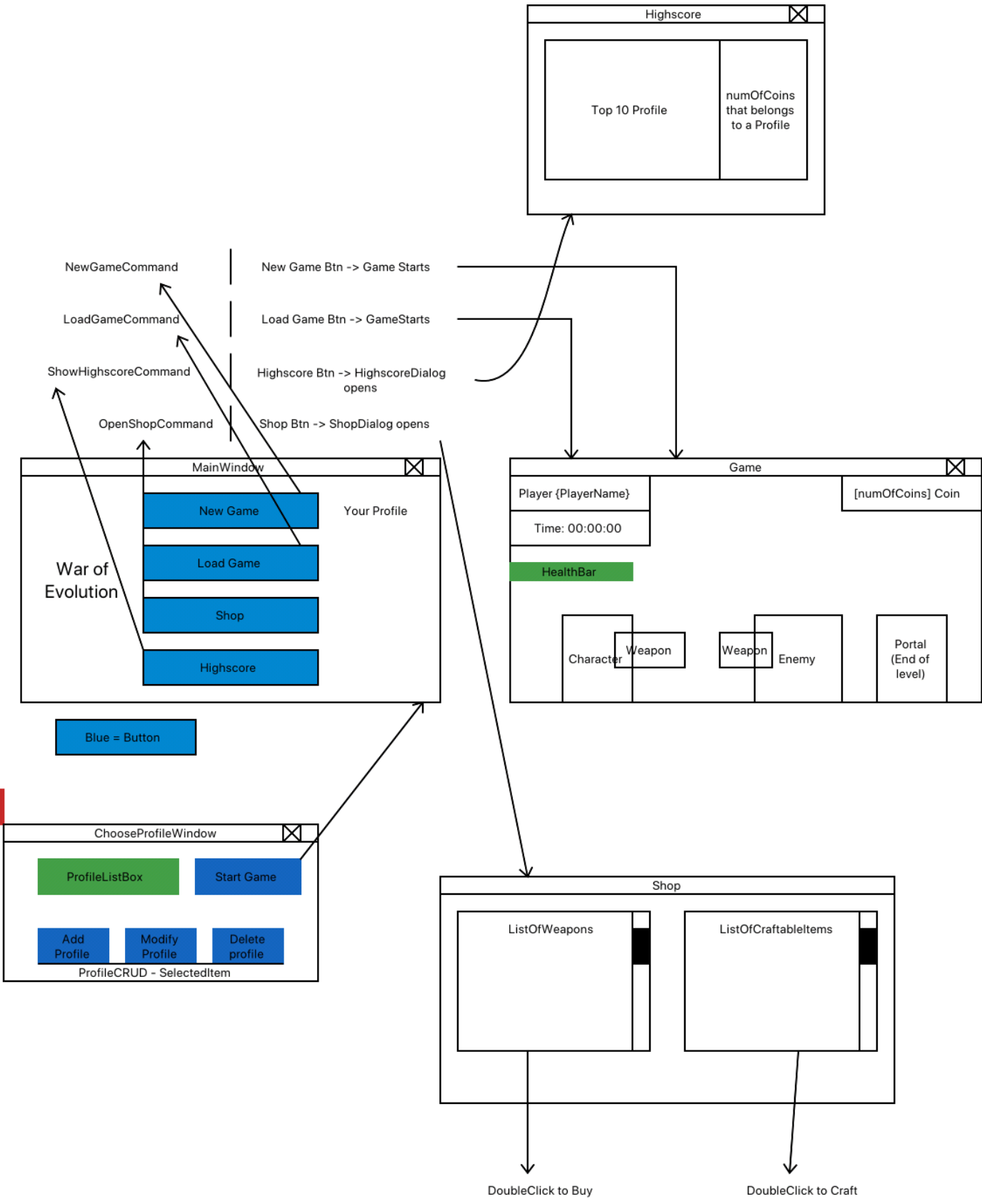
Game design document

Wireframe, Use case diagram, Concept Art

Use case diagram:



Wireframe:



Concept Arts: (3 level design concepts)





Játék leírása:

A játék célja, hogy a főhősünkkel az összes pályán végig menjünk, miközben fegyvereket veszünk/craftolunk és ellenfeleket győzünk le. Több szintből áll a játék, minden pályán el kell érni a végső portált, mely a következő pályára repít. Minden pálya az időben más korszakot reprezentál, így a rajtuk található fegyverek is fejlődnek.

A szintek egyre nehezednek az előbbre jutással. Kétféle fegyvertípus létezik: közeli- és távolsági.

Főhősünk egy időutazó, aki csapdába esett a múltban és célja, hogy visszatérjen a jelenbe. Ellenfelei mindent megtesznek ennek megakadályozása érdekében, jelen ellenfelei például egy ősember, egy lovag és egy bűnöző, a végén pedig az idegen fajok legyőzése lesz a feladat.

Az ellenfelek legyőzésével és a pályák gyors teljesítésével gyűlnek a pontok, melyek felhasználásával van lehetősége egyre fejlettebb fegyverek készítésére, melyek valamely pályákon szükségesnek is tűnhetnek.

Minden pályára egy előre meghatározott ajánlott teljesítési idő van, melyet, ha kevesebb időn belül teljesít, akkor arányosan bónuszban részesül a játékos.

Menü használata:

Add profile: Egy új profil létrehozása.

Modify profile: Egy már meglévő profil szerkeztése.

New game: Egy teljesen új játék indítása default profillal, vagy a beállított sajátjával.

Load game: Az adott profilhoz tartozó mentés betöltése és elindítása.

Shop: A begyűjtött pontokért fegyverek vásárolhatóak, illetve a már meglévők össze craftolhatóak.

Highscore: Kilistázza az összes profil közül a top tízet.

A karakter mozgatása:

A karakterrel való balra- és jobbra való mozgás az "A" illetve "D" billentyűk lenyomásával érhető el, valamint az ugrás a "SPACE" -el. A fegyverek használata a típustól függően az egérekattintásokkal történik. Közeli fegyverhasználat a bal egér kattintásával, a távolsági pedig a jobb kattintással érhető el.

Az egér kattintásától függően váltakozik a közeli- és távolsági fegyver. Az "E" gomb lenyomásával választható ki az elérhető éppen használatban levő fegyvertípusú fegyverek.

A háttér váltakozása a karakter ablak szélére érkezésével történik. Ha a pálya jobb szélére érkezik, akkor az elejére kerül az új pályarésznek, amely egyben be is töltődik vele együtt, ha pedig balra, akkor pedig az előző pályarésznek a végére érkezik be, amely szintén egyből betöltődik.