

Végleges dokumentáció: Time War

Készítette:

Sipos Levente Szabolcs,

Erdei Barnabás



Játék szabályai:

A játék célja, hogy a játékos eljusson a pálya végére minél hamarabb.

Ha az élete ereje 1 alá csökken akkor a játékos meghal és a szintet az utolsó mentett ponttól fogja folytatni.

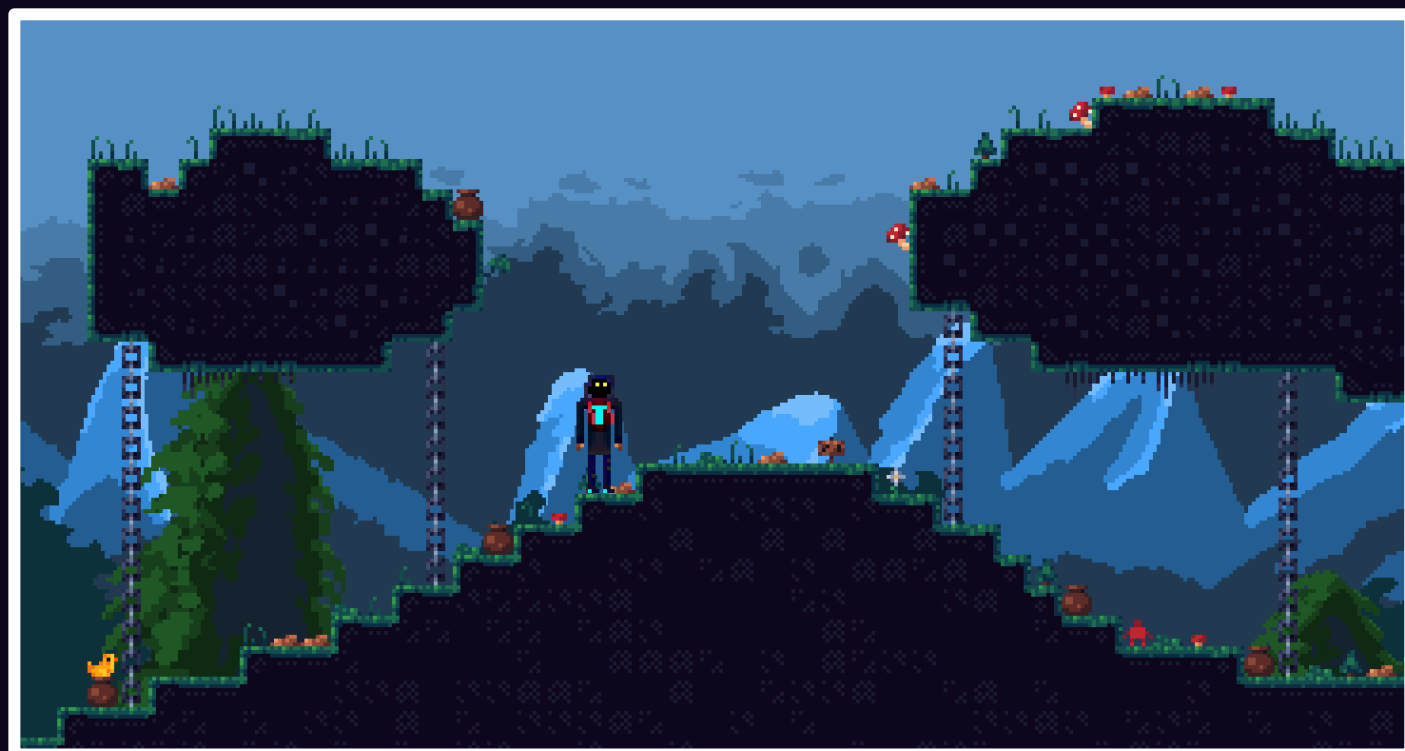
Az játékos életét a pályákon található medkitek segítségével lehet visszatölteni.

A pályán a játékos néhány képességet fel tud venni, amellyel megkönnyítheti a dolgát.

A játékos képes a játék visszatekeredésre, amely, azt jelenti, hogy a játékos, az összes ellenség és a lövedékek pozíciója lassanként visszaáll egy korábbi pozícióra.

A játékost ellenségek veszélyeztetik, de környezeti hatásokra is figyelni kell, mint például tüskék.

Ellenségek életereje, ha 1 alá csökken akkor meghalnak.



Játék irányítósa:

A

Az „A” gomb lenyomásával a játékos, elindul balra.

S

Az „S” gomb lenyomásával a játékos gyorsabban esik.

D

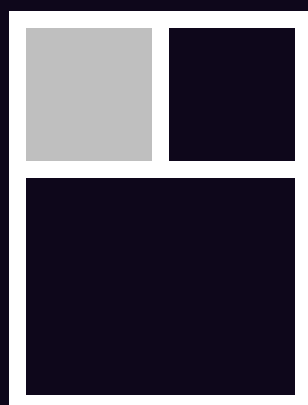
A „D” gomb lenyomásával a játékos, elindul jobbra.

E

A „E” gomb lenyomásával a játék visszatekeri magát.

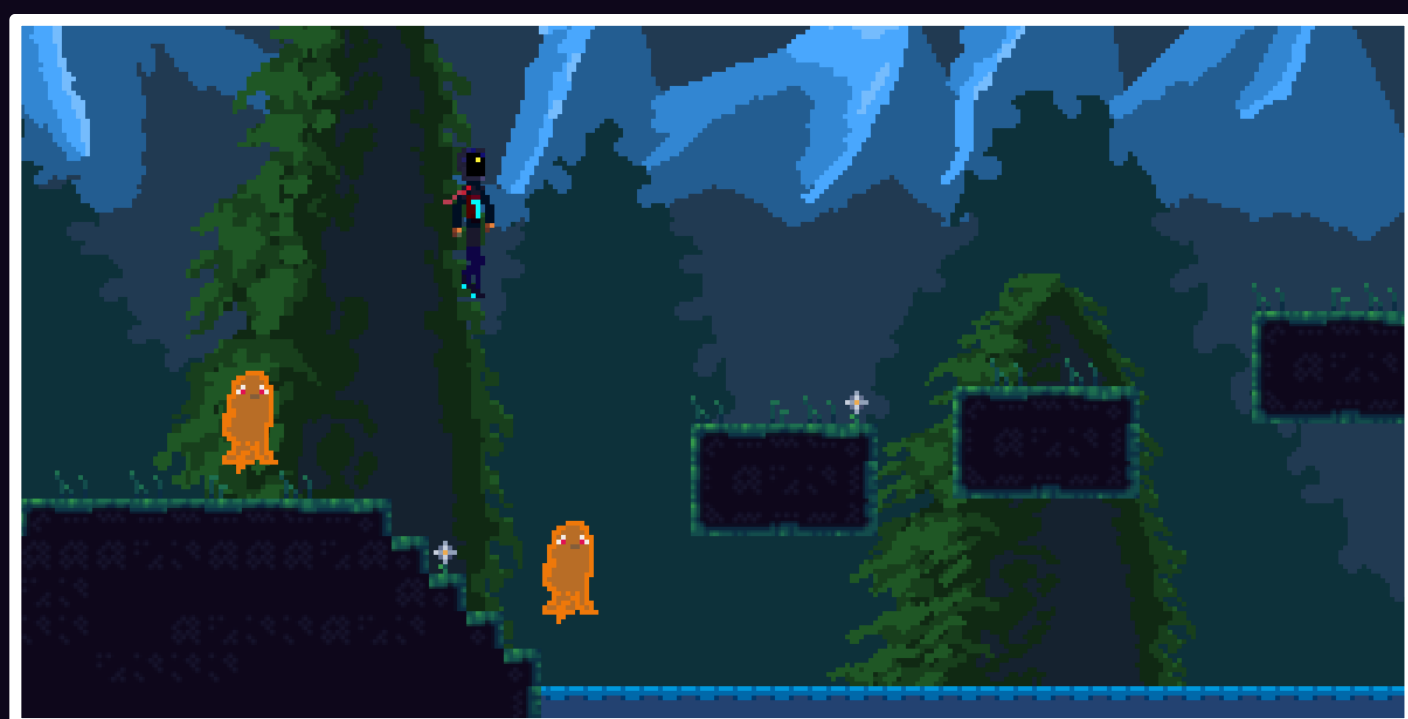
Space

A „Space” lenyomásával a játékos, ha a földön áll akkor ugrik egyet.



A bal egér gomb lenyomásával a játékos az egér pozíciójára varázsol egy lövedéket.

A egér görgetése segítségével lehet válogatni a rendelkezésre álló varázslatok közül.

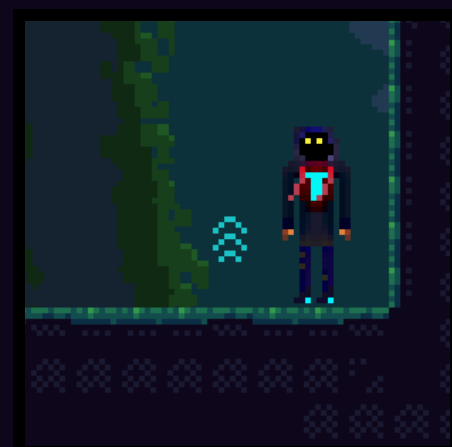


Effektek:

A játékosnak rendelkezésére áll számos effekt, amit, ha felvesz különleges képességekre tesz szert. Némelyik effektnek azonnali a hatása, de vannak olyanok is, amelyek csak egy pár másodpercig tartanak.

Magos ugrás:

Ennek az effektnek a segítségével a játékos magasabbra tud ugrani. Ezt az effektet liftként is lehet használni, ha több ilyen van egymás felett.

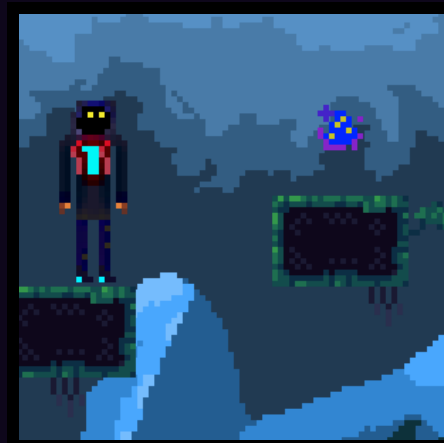


Mentés:

A játékos, ha hozzá ér ehhez akkor elmenti a játék állapotát.

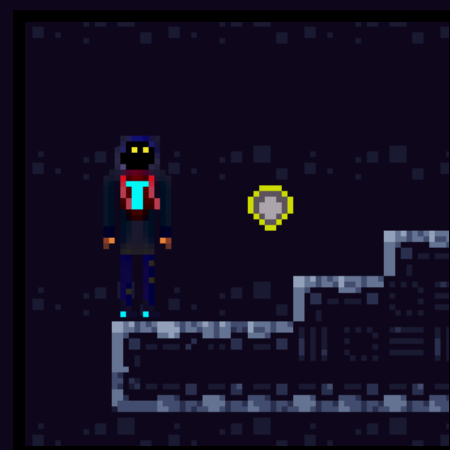
Új varázslat megtanulása:

A karakter, ha felvesz egy ilyen effektet akkor egy új tómodás fog a rendelkezésére állni.
Maximális varázslatok száma 4.



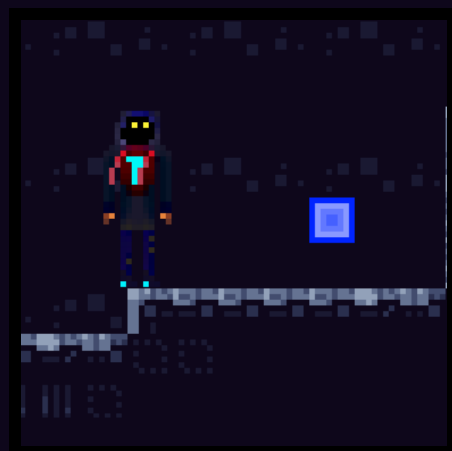
Gyors lövés:

Ha a játékos hozzáér ehhez az effekthez, akkor olyan gyorsan tud támodni, mint ahogy kattintani.



Halhatatlanság:

A játékos amíg ennek a hatása alatt van addig nem veszít életpontokat, viszont a pajzsot az ellenfél így is tudja sebezni

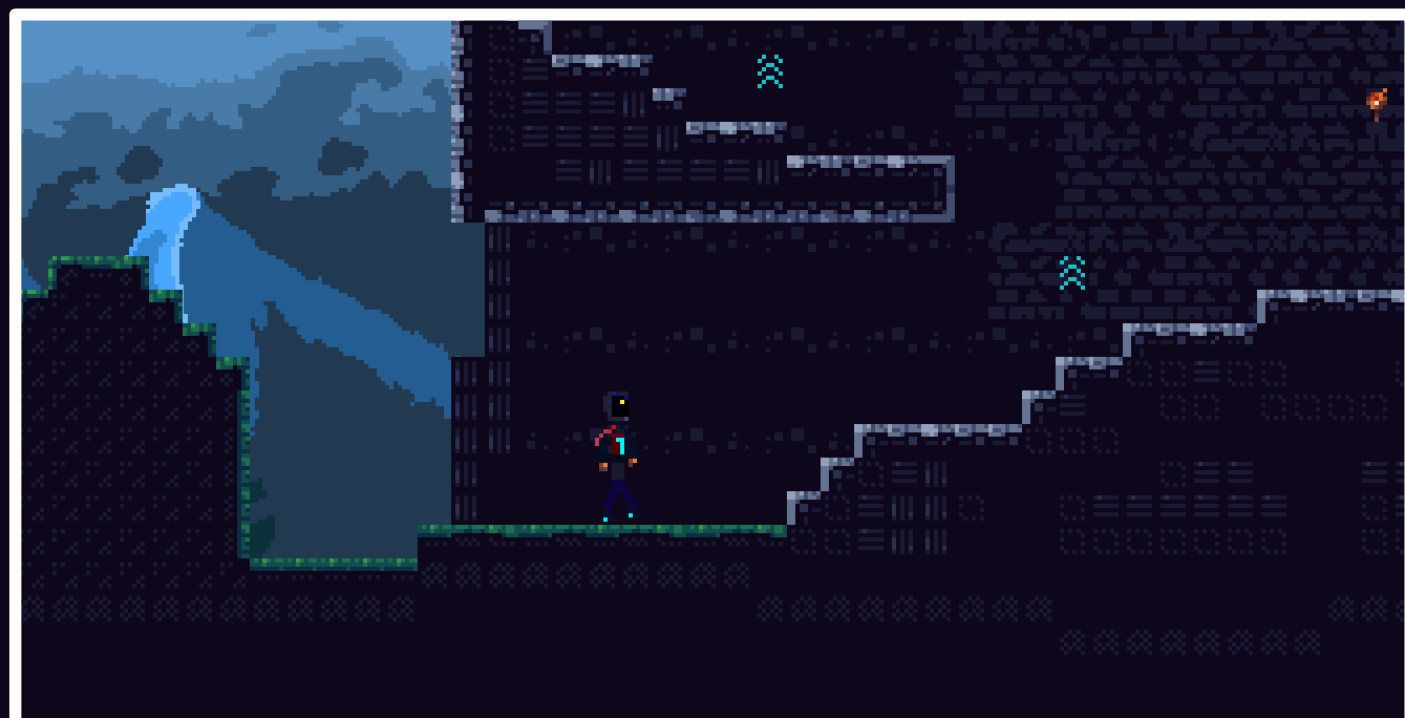
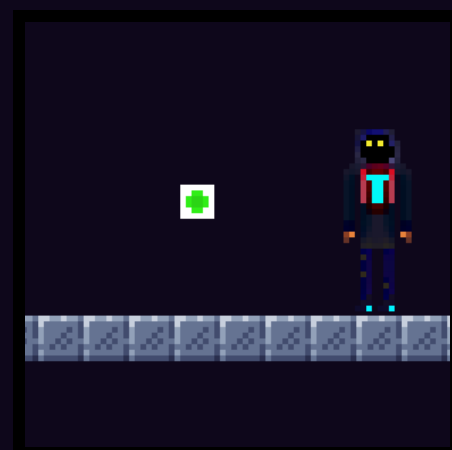


Cél:

Ha a játékos felveszi ezt az effektet akkor a játék véget ér.
A játékos látni fogja a holóit, öléseit, és a pálya teljesítésének idejét.

Medkit:

A játékos regenerál néhány életpontot amint felveszi ezt az effektet.



Ellenfelek:

Átlogos ellenfél:



Ez az ellenfél típus a legelterjedtebb, és a leggyengébb.

Egy lassan mozgó lövedékkel támad, amit könnyen ki lehet kerülni akár ugrással is.

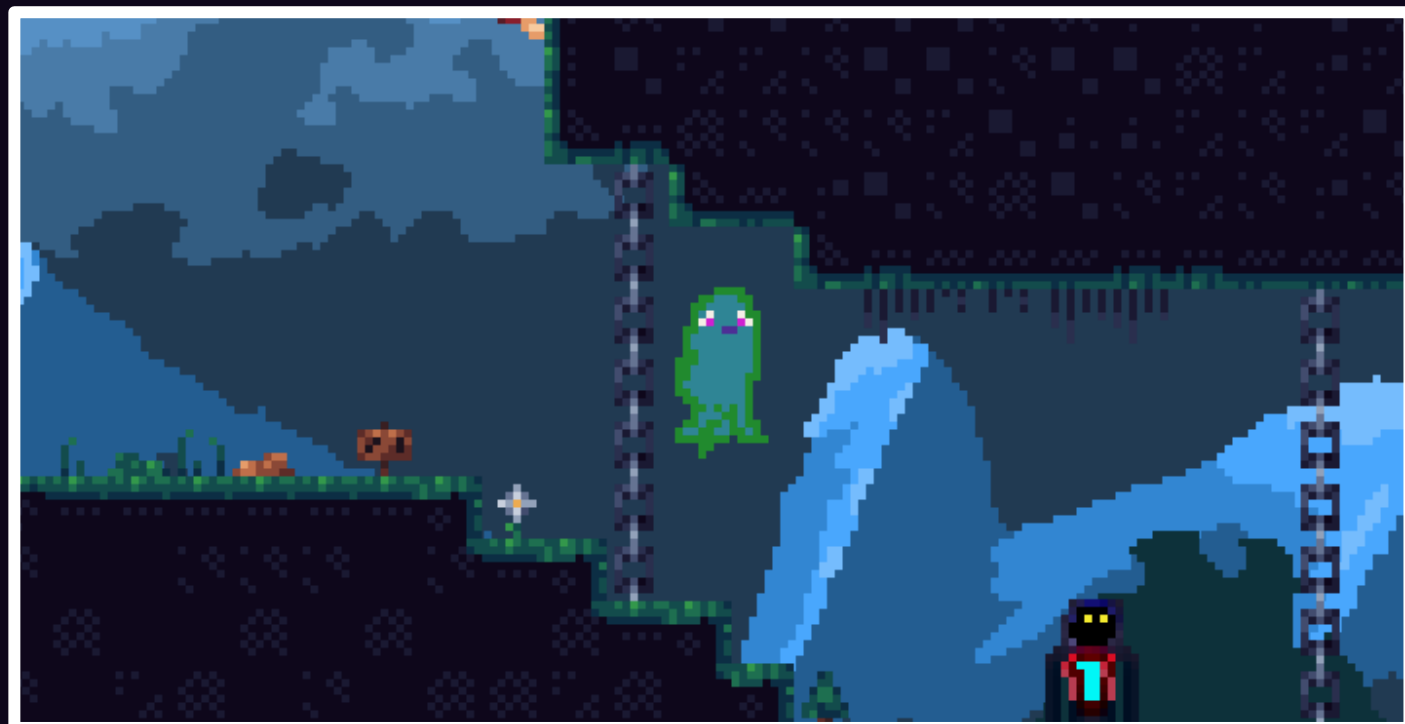
Ha meglát akkor elkezd követni és próbál így támadni.

Mingunos ellenfél:



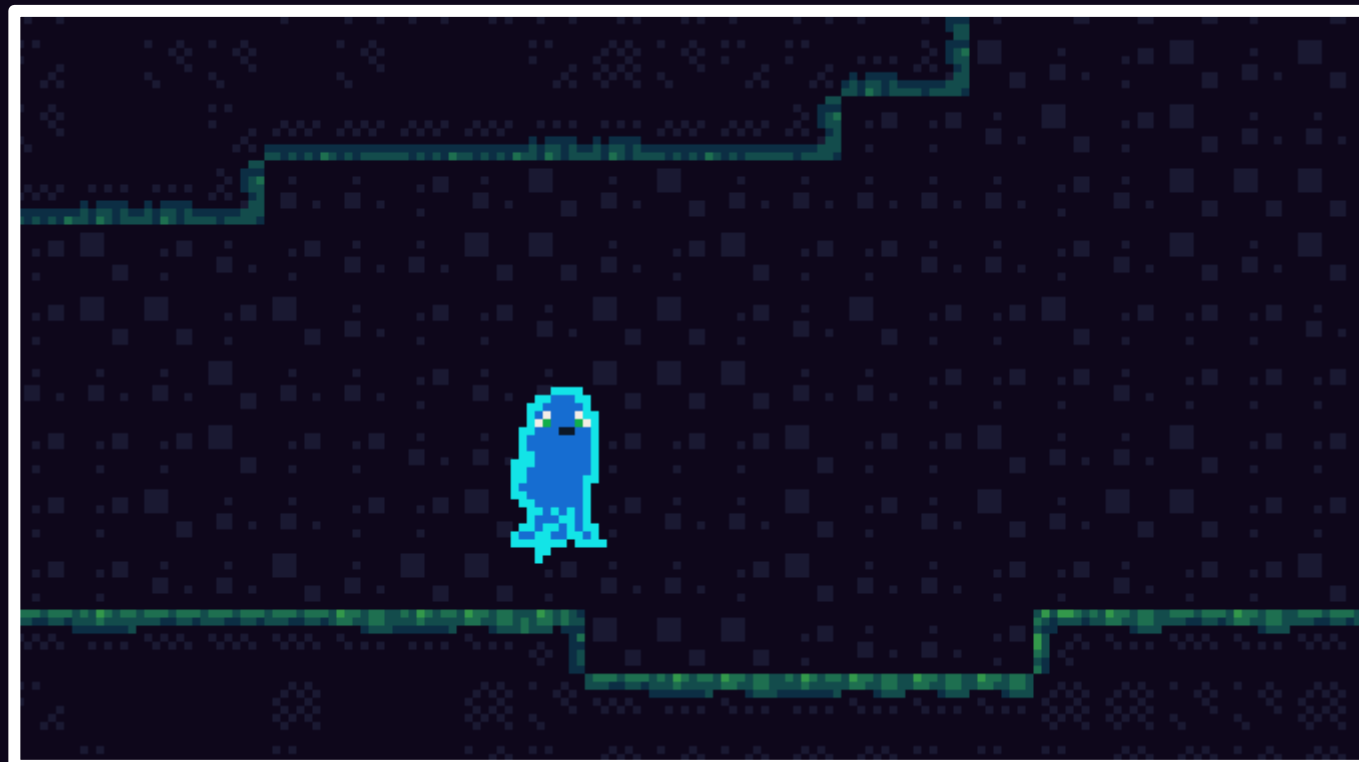
Ez egy elég kemény ellenfél. Sok az élete és nagyon gyorsan támad, ha meglát akkor megáll és az irányodba támadni kezd.

Pattogós ellenség



Ez az ellenfél típus sokat sebez, pattogós varázslattal támad, és lassú. Az ellenfél távolabbról próbálja eltolólni a játékost.

Gyors ellenség:



Ez a leggyorsabb ellenségtípus, kicsi a látótávolsága, viszont, ha meglát akkor elég halálos tud lenni. lövedékei sokat sebeznek tehát gyorsan el kell vele bónni.

Szóró ellenség:



Az ellenfél fajta elég ritka viszont, ha közel merészkedik hozzád akkor halólos tud lenni. Az ellenfél 4-7 lövedékkel támad egyszerre, ez, ha mind talál akkor komoly károkat tud okozni.

Lövedék fajták:

A játékban 4 fajta lövedék található.

Átlogos lövedék:

Ez a lövedékfajta, viszonylag keveset sebez viszont cserébe át tud menni az ellenségeken és ezért több ellenség életét is tudja egyszerre csökkenteni.



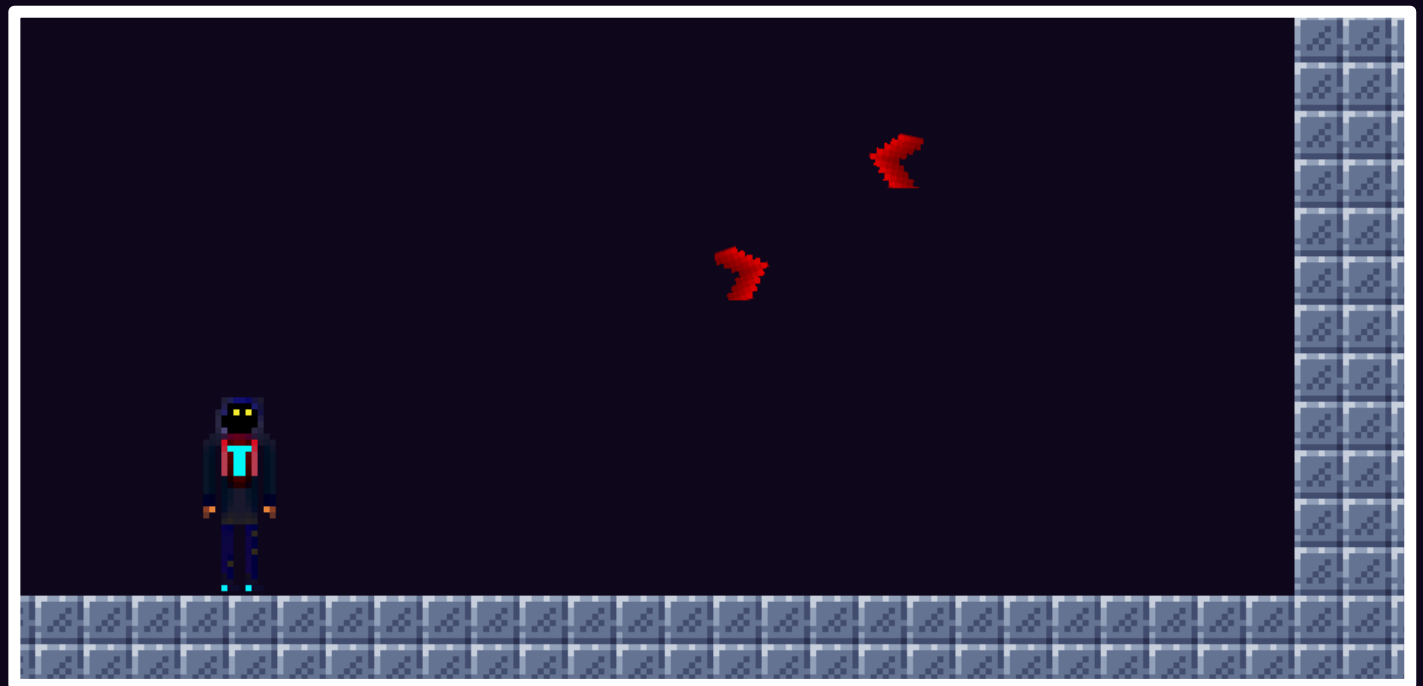
Gyorsuló lövedék:

A lövedék pontos és a sebessége egyre gyorsul, ez a lövedék nagyon hatásos nagy távolságokra. Ha a lövedék elég nagy sebességet elér akkor képes még a falakon is áttörni.



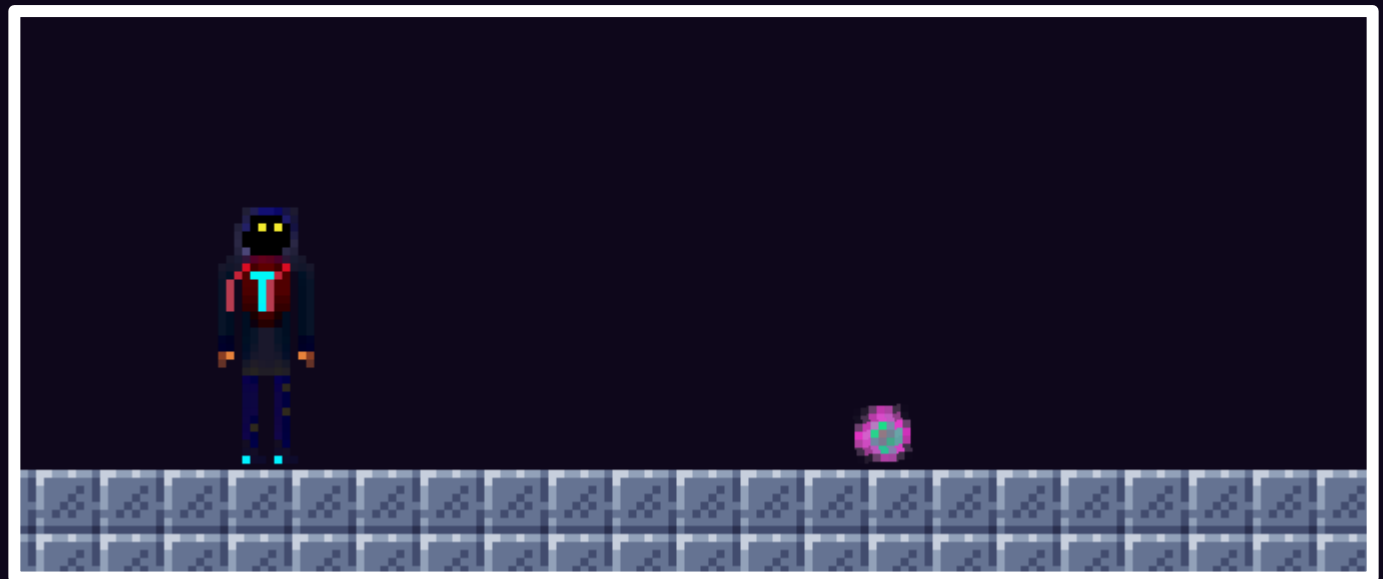
Pattogó lövedék:

Ez a lövedékfajta, akkor hasznos hogyha zárt helyen vagyunk. A lövedék visszapattan a falokról, kicsit többet sebez, mint az olop lövedék.



Földön pottogó lövedék:

Hasonló, mint a pottogós lövedék csak erre a lövedéktípusra hat a gravitáció is.



Feladatok felosztása:

Sipos Levente Szobolos: Interfészek + GameLogic + LogicTests

Erdei Barnabás: GameModel + Repository + Renderer + GameControl