

Time War

Egy alap platformer játékot tervezünk, ahol a pályán végig kell menni és az ezt megakadályozó ellenfeleket kell lelőni. A karakterünk rendelkezni fog egy különleges képességgel, aminek a segítségével vissza tudja tekerni az idő pár mp-el, de csak egy bizonyos idő után tudja újra használni ezt a képességet. Ha a játékos élete elfogy akkor az adott pályát újra kell kezdeni.

Irányítás	
D - Jobbra mozgás	Kurzor mozgatás - Célzás
A - Balra mozgás	Bal egérgomb - Lövés
Space - Ugrás	R - Újratöltés
Q - Idő visszatekerés	



(A kép illusztráció, a textúrák és a HUD nem feltétlen így fog kinézni a végső játékban)

Játék szabályai:

A játék célja hogy a játékos eljusson a pálya végére minél több ellenséget legyőzve.

Ha az életerő 1 alá csökken akkor a játékos meghal és a szintet előről kezdi. Az életerőt a pályákon található felvehető medkit-ekkel lehet visszatölteni.

Lehetőség van idő vissza tekerésére amelyet a "Q" gomb lenyomásával lehet aktiválni, ezt véges ideig lehet használni. Ez a képesség idővel lassan újra töltődik magától.

A játékost ellenségek veszélyeztetik de környezeti hatásokra is figyelni kell mint például szakadékok amelyek felett át kell ugrani.

A játék során lehetősége van a játékosnak felvenni különféle fegyvereket amelyek más-más tulajdonságokkal rendelkeznek. A fegyverek végtelen lőszerrel rendelkeznek de viszont egy adott életerő mennyiség elvesztése esetén a felvett fegyvereket a játékos eldobja és az alapértelmezett fegyverét használja tovább.

Minden ellenfél rendelkezik egy előre megadott életerővel, a játékos akkor tud egy ellenfelet legyőzni ha az ellenfél életerője kevesebb mint 1.

A játékos a pontokat a megölt ellenfelek, és a felvett fegyverek után kapja. A pontok szerzését befolyásolja hogy a játékosnak éppen mennyi élet ereje van és hogy mennyit használja az idő visszatekerést.

Feladatok felosztása:

Sipos Levente Szabolcs: Interfészek + GameLogic + LogicTests

Erdei Barnabás: GameModel + Repository + Renderer + GameControl