

Szoftvertchnológia és grafikus felhasználói interfész tervezése

féléves feladat

Tower Defense

csapattagok

Fülöp Kristóf

Zöld Anna Alma

Bakondi Botond

A játék alap koncepciója

A játék egy Tower Defense stílusú játék. 2-3 különböző ellenség típussal tervezünk, mindnek különböző HP, Speed, Damage, Route és Value értékekkel.

Legalább 3 torony típus (különböző specialításokkal) :

- gyenge de gyorsan lő
- erős de lassabban lő
- átlagos sebzés viszont területi sebzést okoz

Pályák

Pályák egy külső file-ban történő tárolása külön karakter jelölésekkel.

- - , ahol az ellenségek vonulnak
- O, ahova tornyokat lehet rakni
- S, ahonnan az ellenségek indulnak
- G, ahova az ellenségek vonulnak a kijelölt vonulási úton
- T, ami csak textúra oda nem lehet tornyot rakni
- X, ha a pálya elágaz akkor ezen a ponton teszi azt

Mentés

A játék egy fájlba menti, hogy a játékos éppen melyik szinten tart és több mentést lehetséges létrehozni.

Játékon belüli fizetőeszköz

A játékban egy fajta fizetőeszköz lesz, amit fel lehet használni torony vásárláshoz, ez lesz a Gold.

Egyéb játék specifikációk

A játékban a játékosnak 100HP-ja van. Minden ellenség, aki eléri a célt egy megadott mennyiséget vesz a HP-ból

Ha elfogy az ellenség győzünk.

Ha elfogy a HP veszítünk.

3 féle ellenség van a játékban:

- Átlagos
- Erős viszont lassú
- Kiemelkedően erős

Ellenségek

Átlagos

- HP: 10
- Damage: 10
- Gold Value: 10
- Speed: 1
- Route: End1 vagy End2 értéket vesz fel

Erős viszont lassú

- HP: 25
- Sebzés: 25
- Gold Value : 25
- Speed: 0,5
- Route: End1 vagy End2 értéket vesz fel

Kiemelkedően erős

- HP: 100
- Sebzés: 50
- Gold Value: 125
- Speed: 1
- Route: End1 vagy End2 értéket vesz fel

Védelmi tornyok

Tower1

- Alap torony egy célpontot sebez egyszerre
- Range: 2
- DMG: 2
- Cost: 40

Tower1.2

- A Bow Tower fejlesztése
- Range: 6
- DMG: 8
- Cost: 100

Tower2

- Különálló torony területi sebzéssel
- Range: 4
- AoE Radius: 2
- DMG: 10
- Cost: 125

Pálya tervezet példák

