

Játékterv Dokumentáció

1. Bevezetés
 - 1.1. Játék neve
 - 1.2. Fejlesztők
 - 1.3. Fejlesztői leosztás
 - 1.4. Fejlesztői eszközök
 - 1.5. Utolsó szerkesztés dátuma
2. Áttekintés
 - 2.1. Játékkonceptió
 - 2.2. Műfaj
 - 2.3. Játékirányítás
 - 2.4. Megjelenés
 - 2.5. Hangok
3. Játékmenet
 - 3.1. Játék cél
 - 3.2. Játék progresszió
 - 3.3. Csata
 - 3.4. Csalókódok
4. Játékvilág
 - 4.1. Térképek
 - 4.2. Egységek
 - 4.3. Épületek
 - 4.4. Fizika
5. Interfész
 - 5.1. HUD
 - 5.2. Képernyők

1. Bevezetés

1.1. Játék neve

Revolution (az angol “re” -azaz- újra és a szintén angol “evolution” szavak játéka)

1.2. Fejlesztők

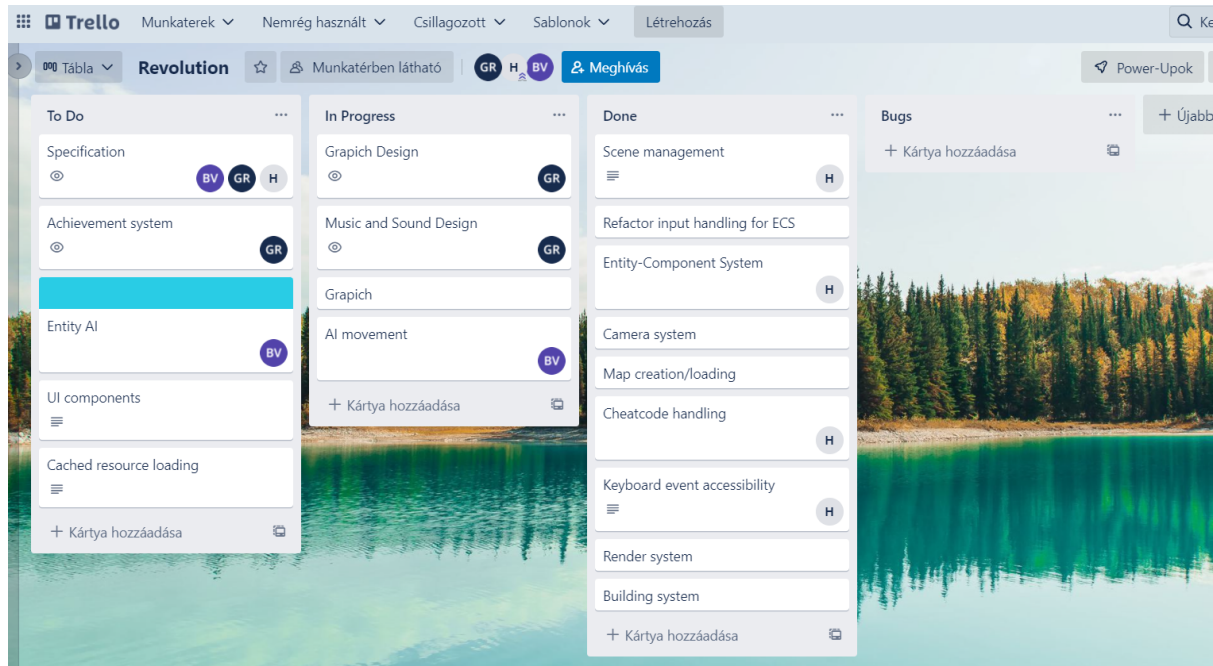
- Hortobágyi Balázs
- Rajnai Gábor
- Vereczkei Benjamin

1.4. Fejlesztői leosztás

A leosztás a legtöbb esetben kommunikáció alapú, rendszeresen megkeressük egymást és egyeztetünk az esetleges problémákról/ tervekről.

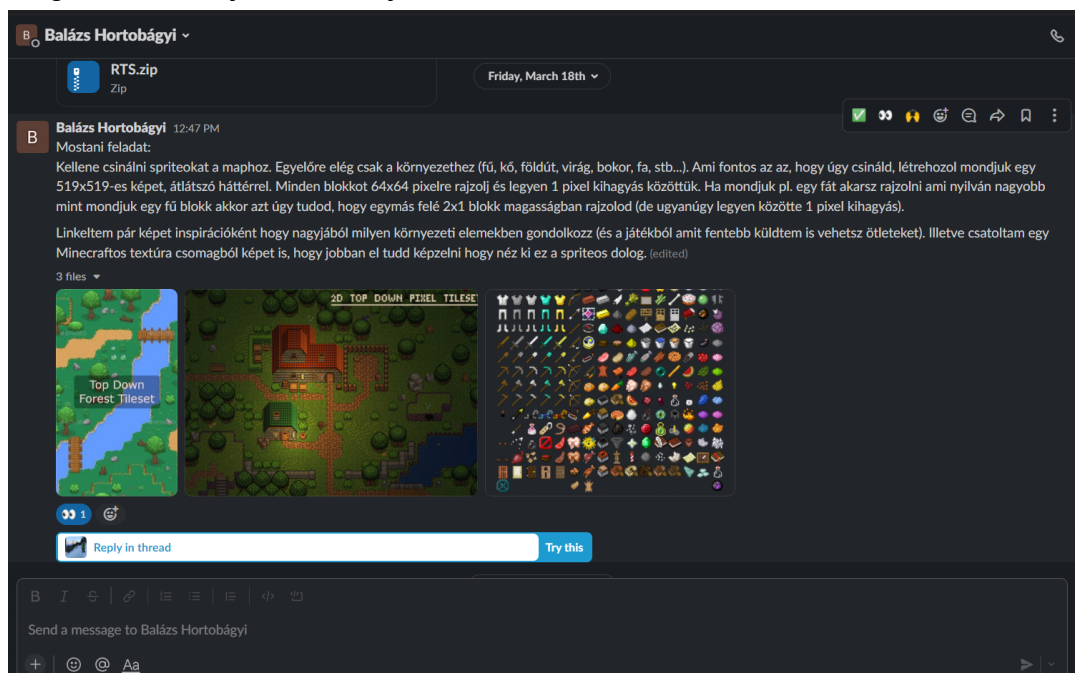
Különböző képességű diákok vagyunk, ezért mindenkinek a hozzá illő feladatokat próbáljuk osztani.

Az fejlesztés előrehaladásában a [trello](#) használjuk:



1.5. Fejlesztői eszközök

Laborvezetőnk által ajánlott “Slack” és “Trello” felületeket is próbáljuk használni/ megismerni a fejlesztés ideje alatt.



1.5 Utolsó szerkesztés dátuma

2022.03.29.

2. Áttekintés

2.1. Játékkoncepció

A játékosnak építenie kell egy várost, ahol egységeket képezhet, élelmiszert termelhet, és irányíthatja a kis város mindennapjait. Ezt a nyugalmas idillt megzavar kezdetekkor néhány, azután a játék előrehaladtával egyre komolyabb seregekből álló ellenséges egységek hada, akiknek céljuk a játékos városának elfoglalása. Ha sikeresen meghódítják a városunkat vége a játéknak és az addig eltelt idő, város fejlettségi szintje és egyéb képzettségek határozzák meg a végső pontszámot. A játékmenet az idő előrehaladtával változik és korokat átívelő hangulattal teszi azt még élvezetesebbé, innen a játék nevében megtalálható szóvicc utalás. A játékos elérhet különféle achievementeket is amelyek a különös, extrém játékhelyezetekért járnak.

2.2. Műfaj

RTS - Real-time Strategy, valós idejű stratégiai játék.
Tower Defense játékmóddal.

2.3. Játékirányítás

A fő játékirányító/beviteli eszköz az az egér a játék folyama alatt, de a rejtett cheat kódokat csak billentyűzettel lehet bevinni.

2.4. Megjelenés

Retro, pixel art típusú megjelenéssel rendelkezik a játék, mely reszponzív és megtalálható benne rengeteg saját készítésű grafikai elem/ eszköz (video game assets)

2.5. Hangok

Saját tervezésű és készítésű hangok és zenei elemek

Adott játékmeneti elemhez illeszkedő hangulatú zene, például epikus hangok raid/csata jeleneteknél.

3. Játékmenet

3.1. Játék cél

A játék célja a folyamatos progresszió és talpon maradás a fejlődés közben. Cél a túlélés és az ellenfél bot kiiktatása

3.2. Progresszió

A játék fő jellemzője a folyamatos fejlődés, mely megjelenik mint a játék térképén, az egységek gyarapodnak, az épületek és lehetőségek tárháza pedig növekedik.

3.3. Csalókódok

A játékban implementálva vannak csaláskódok, melyek felhasználásával a játékos előnyre tesz szert.

Leginkább feature és easter egg szempontból szerepel ez az elem a játékban. Felgyorsítja a játékmenetet tesztelési fázis alatt.

4. Játékvilág

4.1. Térképek

A térképen szereplő elemek az adott kor hangulatának és atmoszférájának megfelelően változnak. A korra jellemző természetes elemek, mint például erdős részek, tavak vagy éppen a területhez illő élővilág jelenik meg előttünk. A játéktérület véges méretű és szabadon bejárható, felfedezhető és építhető a szabályoknak megfelelően. A pálya rejtett négyzetrácsokon alapszik, így egyszerűsítve a játékmechanikai elemek elhelyezését, navigálását és tárolását. A pályán található nyersanyagok begyűjthetőek, amelyek a fejlődéshez elengedhetetlenek. A játékos találkozhat már meglévő épületekkel amely felett átveheti az uralmat, vagy porig rombolhatja azt.

4.2. Egységek

Alapvetően vannak szövetséges egységek, amelyeket irányíthatunk és vannak ellenséges vagy semleges egységek. Az adott időszaknak megfelelő dizájnnal és harci eszközökkel felszerelve. Harci egységek mellett megtalálhatóak építő, gazdálkodási feladatokat ellátó karakterek is. A karakterek helyes használata és megfontolt parancs kiosztás jelentheti a játékos sikerét.

Builder

(adott épületek felhúzására adható ki számukra parancs vagy valaminek a lebontására.)

Farmer

(a játszható területen található növények betakarítására, növénytermesztésre és állatgazdálkodáshoz köthető utasítások adhatóak ki számára)

Soldier

(a térkép felfedezéséhez leginkább alkalmas egység, megerősített páncéllal, fegyverekkel felszerelt egység, amely képes az ellenséges karakterek megtámadására, vagy a saját karakterek megvédésére.)

4.3. Épületek

Szintúgy, mint ahogyan az egységeknél, itt is megjelenésbeli változások történnek korról-korra, illetve minimális játékmeneti modifikációkat jelentő változások léphetnek életbe. Épületeket a játékos emelhet, rombolhat és elfoglalhat. Minden épületnek valami hatása van a játékmenetre vagy legalábbis a környezetre és az ott tartózkodó egységekre. Épületeket a területről kinyerhető nyersanyagokból emelhet a játékos.

Pár példa az irányzat szemléltetéséhez:

Wall

(adott területeket vagy a várost védő monumentális épület magas védelmi értékekkel)

Town Hall

(a kor városának központi épülete, amelynek elvesztése a játék végét eredményezi)

Farm

(a mezőgazdasági folyamatok központja, itt termelődnek az élelmiszerek)

Barrack

(egységek kiképzésére szolgáló építmény)

Storage

(nyersanyagok, élelmiszerek tárolását teszi lehetővé)

Academy

(játékelemek kifejlesztésére, a lehetőségek bővítésére szolgáló épület)

4.4 Fizika

A játék fizikája realisztikus, néhol egy-két easter egg eltérhet ettől a normától. Alapvetően 2 (+1) szabadsági foka van az irányításnak, így elég "földhözragadt" fizikával rendelkezik. A karakterek dizájnolása és animálása igyekszik követni korunk alapvetően ismert fizikai törvényeit. Egységek sebessége, ereje, képességeik is ezt próbálják tükrözni, amelyet felülírhat egy-két fejlesztés vagy csalás kód.

5. Interfész

5.1. HUD

A játéktér az ablak nagy részén megtalálható és középen helyezkedik el. Azt körülöleli egy információs ablak, amelyen megtekinthetjük az aktuális játék állapotot, ellenőrizhetjük egységeink felszereltségét, létszámát, utasításokat adhatunk ki, toborozhatunk, követhetjük épületeink fejlődését és a jelenleg rendelkezésre álló nyersanyag tartalékainkat is szemügyre vehetjük. A játék megjelenése igyekszik az egyszerűsége törekedni, hasonlóan bit dizájnnal készült és jól látható részletekkel dolgozik. A HUD pontos visszajelzéssel szolgál a játékos számára, hogy hogyan halad a játékmenettel.

5.2 Képernyők

Főmenü -> Új játék képernyő -> Játék <-> Beállítások