

Time-Dasher

A játék célja:

A játék alapvető célja, hogy eljuttassuk a játékosunkat, kezdeti pontból a végpontba. Ezt nehezítik a pálya során fellépő akadályok, mint például a különböző platformok vagy a különféle csapdák. A játékos megsegítésére lesznek a pályán különböző checkpointok, amik elmentik az adott pályán történő előrehaladást, így, ha a játékos meghal, nem kell újratekdenie az egész pályát.

A játék kompetitív részéhez járul hozzá egy sajátos pontrendszer, ami különböző faktorokat figyelembe véve ad a pálya teljesítése után a játékosnak egy pontszámot. Ezt ezután össze tudja mérni más, az adott pályát már teljesített játékosok pontszámával.

Játék felépítése:

Játékos:

Mivel a játék fő célja a platformokon és csapdákon való átjutás, ezért a játékos rendelkezik különféle parkour képességekkel, mint például, faltól-falon ugrálás, dashelés stb. Csakis ezek használatával, és kombinálásával tudja elvégezni az adott pályát.

Csapdák:

A játékos több fajta csapdával találkozhat a pálya teljesítése során:

- Mozgó (pl.: körfürész, pályán mozgó lézer stb.)
- Statikus (pl.: tüske a földben, láva stb.)
- Tüzelő (pl.: golyókat lövő ágyú stb.)

Ha a játékos érintkezik bármelyik fajta csapdával, azonnal meghal, nincsenek életpontjai, a legutóbbi Checkpoint-tól kezdi újra az adott pályát.

Változatos világok:

- Futurisztikus városi utcák
- Mocsári jungel
- Japán területek
- Easter Egg világ

Checkpointok:

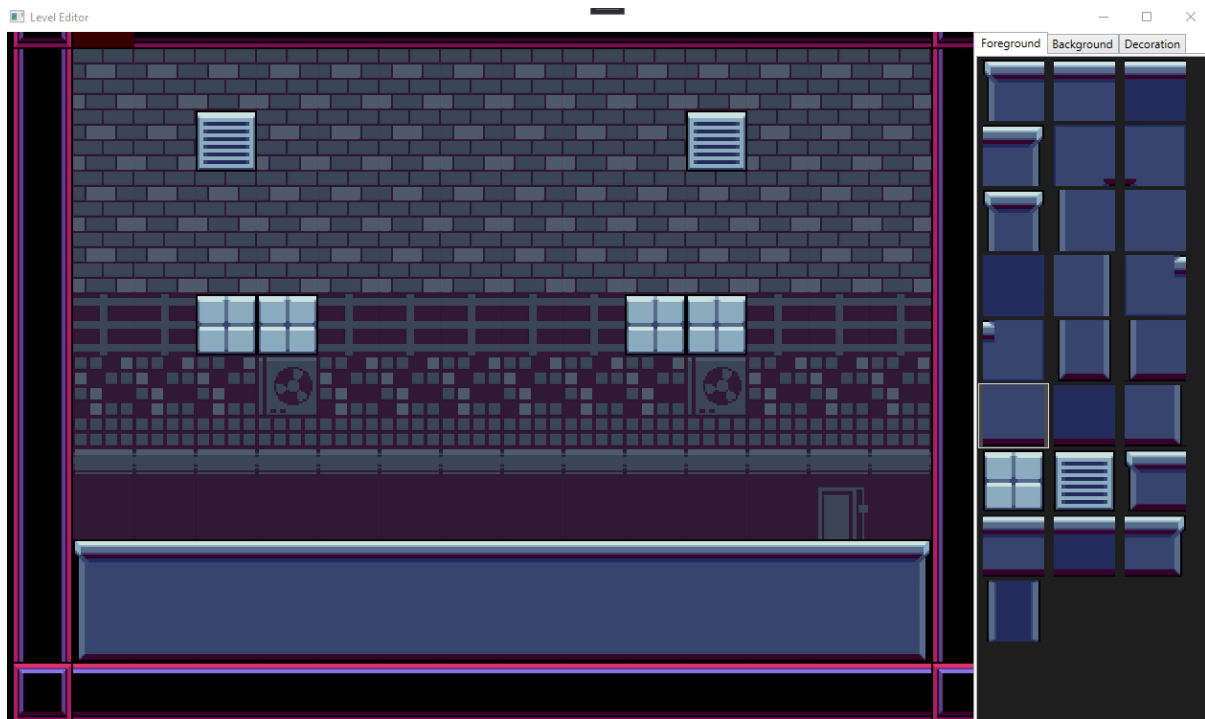
A Checkpointok elmentik az adott pályán, ha a játékos már eljutott a checkpoint pozíciójához, és halál esetén onnan töltik vissza a játékost. Ezen felül, a pontrendszerbe beleszámít, hogy az adott játékos mennyi idő alatt ért el az adott checkpointra.

Speedrun és Leaderboard:

A játék pontrendszere egy időzítőn alapul, tehát minél gyorsabban megy végig a játékos annál több pontot ér el, ezzel feljebb kerülve a ranglistán. A játékosok versenyezhetnek “egymás ellen”, ki tud minél gyorsabban végigmenni a pályán, ezzel fokozva az újrajátszhatósági faktort.

Level Editor:

A játék mellett rendelkezésre áll egy teljes pályaszerkesztő program, amivel bármikor létrehozhatunk személyre szabott új pályákat, így akár a játékosok a saját maguk által készített világjaikban versenyezhetnek.



Csapattagok:

Budai Dániel - L3YHR5

Gergely Dávid - OG0RA8

Kurinczky Dávid - RE5MS0

Látványterv:

