

Az Árnyak Birodalma

– LAB –

Tartalomjegyzék

I. Felhasznált technológiák.....	1
II. A játék.....	1
III. Bejelentkezés, Regisztráció és Karakter létrehozás.....	1
IV. Kasztok.....	2
V. Eszközök.....	2
VI. Küldetések.....	2
VII. Harcrendszer.....	2
VIII. Szintlépés.....	3
IX. Kocsmá.....	3

I. Felhasznált technológiák

- A. Front end: HTML, Blade, CSS, JavaScript
- B. Back end: Laravel
- C. Adatbázis: MySQL

II. A játék

A játék egy szerepjáték ahol a játékos létrehozhat karaktert.
Ellenfeleket győzhet le és fejlesztheti felszerelését.

III. Bejelentkezés, Regisztráció és Karakter létrehozás

- A. Regisztráció: Felhasználó létrehozása
- B. Bejelentkezés: Felhasználónév és jelszó alapú bejelentkezés
- C. Karakter létrehozása: Bejelentkezést követően van lehetőség új karaktert létrehozni, 1 játékosnak egyszerre csak 1 karaktere lehet. Új karakter esetén törlődik a régi.

IV. Kasztok

A kasztok eltérnek mint játék stílus mint harcmódor között, bizonyos kasztok vissza tudnak támadni mikor az ellenség megsebzí. A közelharci karakterek vissza tudnak támadni, ugyanakkor visszakézéből kapnak sebzést ha az ellenfele közelharci. A távolsági karakterek nem kapnak vissza sebzést ugyan akkor ők sem tudnak vissza támadni.

-Harcos: ő az egyszerű nehézpáncélos közelharci karakter, jó védelemmel és sebzéssel és tudja magát gyógyítani

-Muskétás: távolsági karakter, közepes védelemmel de kiváló sebzéssel

-Bandita: hibrid karakter, lehet távolsági és közelharci karakter.

-Lándzsás: közelharci karakter közepes támadással, illetve jó védekezési értékekkel.

V. Eszközök

A játékos karaktere eszközöket használ: fegyvereket és páncélokat. ezeket az eszközöket tudja fejleszteni a játékos ha van megfelelő pénze rá.

VI. Küldetések

A játékosnak küldetéseket kell végrehajtania amik után pénzt és tapasztalati pontot kaphatnak.

Ezt lehet logikai vagy harccal megoldani, azonban ha logikai feladatot nem sikerül megoldani akkor meg kell küzdeni az ellenféllel.

Azonban óvatosan kell játszani mert ha a karakter meghal akkor új játékot kell kezdeni.

VII. Harcrendszer

A harcrendszer a körökre osztott taktizására épül különböző képességekkel, illetve a visszatámadás mechanikájára épül.

3 féle képesség közül lehet választani ami lehet gyógyító vagy támadó.

Bizonyos küldetéseknek van kivárási ideje ezek jellemzően erősebbek.

A játékosnak van lehetősége elmenekülni a csatából ha a helyzet úgy kívánja ezt a karakter sebessége határozza meg hogy sikerült e vagy sem.

VIII. Szintlépés

Miután a játékos megfelelő tapasztalati pontot szerzett szintet léphet,ilyenkor kap 3 darab pontot amit elkölthet a karakter értékeinek fejlesztésére(nagyobb maximális életpont,jobb gyorsaság, stb)

IX. Kocsma

A játékos itt pénzért cserébe tölthet vissza életerő pontokat.