

# Game Design Document

A játék 2D-s felülnézetes lövöldözős mászkálós játék lesz.

A játékmenet elemei amelyek megjelennek a pályán:

- Karakter
  - Életerő (HP) (a mi karakterünké 100)
  - Pozíció (X; Y)
  - Elsődleges fegyver
  - Másodlagos fegyver
  - Pillanatnyi fegyver típusa (elsődleges/másodlagos)
  - Célpont (ahova néz (X; Y))
  - Méret: 0.25 egység sugarú kör
- Blokk
  - Pozíció
  - Méret: 1x1 egység nagyságú négyzet
  - Típus (fal, kezdőhely, ellenség spawn, háttér)
- Lőszer
  - Pozíció
  - Mennyiség
- Pálya
  - Blokk lista

A játékmenet úgy fog kinézni, hogy a játékos lespawnol a kezdőhely-en.

Ez után elindul a hullám\*.

A hullám tényleges elindulása előtt van lehetőség a játékosnak fegyvert venni, ezt az enter gomb lenyomásával teheti majd meg, ekkor előjön 1 lista és onnan választhat a játékos a fegyverek\* közül.

Hullám:

10 másodperc késleltetés (a vásárláshoz), aztán elindul a hullám. A hullám abból áll, hogy lespawnol 1 másodperc eltérésekkel véletlenszerű spawnhelyeken (5+pillanatnyi hullám száma) darabszámú ellenség. Akkor van vége 1 hullámnak amikor minden ellenséggel végeztünk, ez után indul 1 újabb hullám.

Ellenség:

Miután lespawnolt, elkezd a játékosunk felé jönni, és ha látja őt, tehát nincs fal köztük, akkor elkezd rá lőni.

Nehézsége:

Életereje: 50+pillanatnyi hullám száma, de ha 75-nél nagyobb lenne az érték, 75-re vissza lesz állítva, szóval 75 a max értéke ennek. A célzásnál véletlenszerűen -5 – 5 fok eltérés lenne mint ahova céloznia kell, ez az érték csökken 0.1-el minden egyes hullámban, és a minimum érték amit ez felvehet -0.1 – 0.1 lehet majd, tehát 0.2 fokos pontossággal fog majd tudni legjobban lőni az ellenség. Ha megölünk 1 ellenséget akkor kapunk érte \$5-t.

Fizika:

A karakter a falon nem tud átmenni, a lövés a legközelebbi falon megakad, nem hatol át rajta.

A karakterek egymással össze tudnak ütközni, ekkor mozgásuk abbamarad.

Mindegyik karakter tud mindegyik karakterre lőni, tehát lehet, hogy az ellenségek is tudják egymást sebezni.

Az ellenség véletlenszerűen kapott fegyverrel támad a játékosra, a fegyvert rögtön a lespawnoláskor megkapja, váltani nem tud, véletlenszerűen lesz vagy az elsődleges, vagy a másodlagos fegyverrel.

Irányítás:

Egér: ahova mozgatjuk az egeret, arra néz a karakter, arra a pontra rá.

Mozgás: a fel, le, jobbra, balra nyilakkal tudjuk a nyilaknak megfelelő irányba mozgatni a karaktert.

Hullám várakozási idejében az ENTER billentyűvel tudjuk behozni a boltot, ahol egérrel kell a listából választani.

Játékos adat tulajdonságok:

Pénz, pillanatnyi elsődleges fegyver, pillanatnyi másodlagos fegyver.

Bolt:

A játékos vásárolhat itt fegyvereket, amennyiben van elég pénze rá illetve itt vehet lőszert is az elsődleges illetve másodlagos fegyverekhez. Kaliber nincs megkülönböztetve.

Fegyverek amelyeket vehet:

Elsődleges: Desert Eagle, Colt, MP5

Másodlagos: M4, AWP, Shotgun

Tulajdonságaik: shots per second, pillanatnyi töltényszám, sebzés

Játék indulása:

A főmenüben a játékos választhat pályát, hogy melyiken szeretne menni.

Az aktuális szintje a pályának amin játszik mindig le lesz mentve így ha kilép a játékból akkor attól a szinttől fogja tudni folytatni a játékmenetet.

A mentések 1 listában ellesznek tárolva, így különböző pályákon is tud majd játszani a játékos anélkül, hogy elveszne az adott pályán lévő elért eredménye.

Főmenüben a következő gombok lesznek:

start, load, exit

Start-nál a pálya választás jön elő, load-nál a lista a mentett játékokról, exit pedig a kilépés.