

Szoftvertchnológia és felhasználói interfész tervezése féléves feladat specifikáció

Csapattagok

Kelemen Martin IL7XUS

Bairaktaris Leonidas QJR5L7

Játék címe

Moving Out

Játék leírása

1, Alapkonceptió

A célunk egy 2D, felülnézetes játék elkészítése WPF-ben. Maga a játék helyszíne egy albérleti lakást megvalósító környezet lenne az ezzel járó helységekkel (több szoba, konyha, fürdőszoba).

A játéknak két főszereplője lenne, az egyik az általunk is irányítható karakter, akivel tudjuk majd járni ezt a lakást és különböző feladatokat végrehajtani. A másik neki a lakótársa, aki a számítógép által irányított karakter lesz, tulajdonképpen az ellenfelünk a játék során.

2, Játékmenet

Az ellenfél folyamatosan különböző tevékenységeket végez, amivel nehezíti az irányított karakter mindennapi életét, ezeket a játék során minél előbb, egy megadott időintervallumon belül ki kell javítani, különben veszítünk, a játék véget ér és a karakternek ki kell költöznie a lakásból. Ezenkívül néhány, az ellenféltől független esemény is megtörténhet időnként, amiket ugyanúgy ki kell javítani. Ahogy telik az idő, ezek az ellenfél által vagy nélküle történő események egyre gyakrabban fognak jelentkezni, ezzel nehezítve a játékmenetet.

Tehát a játék során egyetlen feladatunk van, a pályán megjelenő feladatok elvégzése bizonyos időintervallumon belül. Ezek mindegyikéhez az irányított karaktert a

billentyűzet segítségével oda kell vinni megfelelő közelségbe majd egy bizonyos gomb lenyomásával a feladatot elvégezni.

Az ellenfél pedig vagy nem csinál semmit és céltalanul fel alá járkál vagy odamegy az egyik lehetséges feladat helyszínére és "tönkretesz" valamit, ezzel elindítva az órát számunkra.

A cél minél tovább kihúzni, mielőtt egyik feladatnál lejárna az időnk és ezzel veszítenénk.

3, Néhány példa a feladatokra

- a lakótárs odamegy a telefonhoz, rendel egy pizzát, nekünk pedig az ajtóhoz kell menni átvenni, mielőtt a futár elmegy
- a lakótárs elindítja/felhangosítja a rádiót a zenét, nekünk oda kell menni és lehalkítani azt, mielőtt a szomszéd lejön szólalni
- a lakótárs véletlenszerűen eldob valamilyen szemetet a szobában, nekünk ezt fel kell szedni és kidobni a kukába
- a lakótárs ott hagyja a mosatlan edényeket a konyhában, amit nekünk el kell mosnunk
- feljönnek a lefolyón döglött halak, nekünk ezt el kell takarítani

Látványterv

1, Főmenü



Ahogy látható a képen, a főmenüben lehetőség lenne elindítani egy új játékot, kilépni, illetve megnézni az eddigi legjobb eredményeket, amik az "életben" maradott időt jelentik egy-egy játék során. Opcionális lehetőségként még megjelenhet a játék betöltése funkció is, ehhez természetesen hozzájárulna játék közben a mentés is.

2, Játéktér



Ez egy példa a pálya lehetséges megvalósítására, ez lesz a játékban bejárható tér. A továbbiakban a mérete és elrendezése még változhat, illetve egyértelműen jobban be lesz rendezve tárgyakkal, mind olyannal, ami befolyásolja a játékmenetet (a feladatok által) és olyanokkal is, amik nem. A játékban csak egyetlen végleges pálya lesz majd megtalálható.