

Dungeon Penetrator *(work in progress)*

A játékunk egy felülnézetes shooter game lesz, ahol a cél a minél több szint elérése. Ebből adódóan a játék végtelenített pályát fog tartalmazni, amin az enemy-k, a prop-ok és a powerup-ok random fognak elhelyezkedni.

EG6BPP: Interfészek + GameLogic + LogicTests

JATFMQ: GameModel + Repository + Renderer + GameControl

Irányítás:

A játékos egy darab karaktert irányít a W A S D gombokkal, melyek sorrendben fel, balra, le és jobbra mozdítja el a karaktert. Egyszerre több irányító gomb lenyomásával (pl. W D) a karakter fel-jobbra irányban mozdul el. A célzást az egérrel végezi a játékos, a karakter arra fordul amerre mozgatja az egeret. Lőni pedig a bal egér gombbal fog tudni a játékos.

Enemy:

Első körben 3 féle normál enemy-t és 1 boss-t terveztünk.

A 3 enemy típus a következő:

- Közelharci:
Követi a játékost, folyamatosan mozog abba a pozícióba, ahol a játékos van. Csak közvetlenül a játékos mellett tudja megsebezni. Ennek az egységnek a legtöbb élete, viszont ez lesz a leglassabb is.
- Távolsági:
Fix pozíciója van, nem tud mozogni. Helyette bizonyos időközönként lőni tud. A lövedék mindig a játékos adott pozíciója felé fog haladni. Közepes életerővel fog rendelkezni.
- Repülő:
Hasonlóan a közelharcihoz, a játékos pillanatnyi pozíciója felé fog mindig haladni. Csak közvetlenül a játékos mellett tud sebezni. Ez lesz a leggyorsabb egység, viszont a legkevesebb élete lesz. Különleges tulajdonsága, hogy a falon kívül mindenén át tud „repülni” és hogy sebzés után „megbénul”. Ez a bénulás a mozgását korlátozza egy adott időre. Erre azért érezzük, hogy szükség van, mert nem szeretnénk, hogy leggyorsabb enemy lévén úgymond rátapadjon a játékosra és folyamatosan sebezni tudja.

A boss tulajdonságai:

- Nagyságrendekkel több élete van, mint a normál enemy-nek
- Két sebzési fajtája van:
 - Távolsági: A lövés pillanatában a lövedék a játékos pillanatnyi pozíciója felé kezd el haladni. Egyszerre 3 lövedék hagyja el a boss-t. A középső lövedéktől 30-30 fokos szögben halad a másik kettő.
 - Közelharc: Ha ütközés történik a játékos és a boss között, a boss megsebzí a játékost.
- Mozgása random lesz. Nem fogja a játékost követni. Viszont, ha egy adott távolságon belülre lép a játékos, akkor a boss elkezd felé haladni. Ilyenkor a boss úgymond átvált közelharcra és addig nem lő amíg a játékos ki nem mozog ebből a zónából. Lassabb lesz, mint a játékos.



Props:

4 féle proppal számolunk, ezek a fal, víz, láva és a cél

- A falon se a player se az enemy-k nem képesek átmenni, illetve átlőni.
- A vízen a player nem képes átmenni, de átlőni igen. A repülni képes enemy át tud menni és mindegyik enemy át tud lőni rajta.
- A láván mindenki át tud menni és át tud lőni, viszont az áthaladással életet veszítenek.
- A cél proppal csak a játékos képes interakcióba lépni, ha az adott szint be lett fejezve.

3 Powerup-ot tervezünk, amiknek a számát még lehet növelni fogjuk. Az első három a következő:

- HP potion: A player életerejének az 50%-át tölti vissza. Piros színű fiolaként jelenik meg.
- DMG potion: A nyílvevő sebzését növeli egy bizonyos értékkel, ez permanens változást eredményez (A felvétel pillanatától kezdve, minden további nyílvevő sebzése növekszik). Sötét lila színű fiolaként jelenik meg.
- SPD potion: Két lövés közötti időtartamot csökkenti, ezáltal növelve a lövésgyorsaságot. Permanens változást eredményez (A felvétel pillanatától kezdve, minden további lövés között csökken az idő). Sárga színű fiolaként jelenik meg.

Gameplay

A játékos az első szinten kezd, az összes enemy elpusztítása után pedig a pálya tetején található kapun léphet át a következő szintre. Ahogy halad a játékos egyre nagyobb szintek felé, úgy erősödnek az enemyk is. A játékos Powerupok felszedésével erősödhet, ennek két fajtája van, sebzést növelő és lövésgyorsaságot növelő.

10 szintenként boss room található, melyet akkor hagyhat csak el a játékos, ha elpusztította a bosszt. A szint megkezdésénél a játékos életerejé maximumra töltődik.

Nyerési feltétel nincs a játékban, mivel végtelen szint mennyiség van. Ezért a cél a minél több szint teljesítése. Ez highscore formájában fog tárolódni.

Ha a játékos kilép, akkor utána az adott szint elejéről fogja tudni folytatni a játékot. (Minden enemy és powerup visszakerül a játéktérre. A szinten korábban felvett powerup-ok hatása visszavonódik, így olyan mintha az adott szintre most először lépne be a játékos.)

A játékos akkor veszít, ha elfogy minden életerejé. Ilyenkor az előző szint száma mentődik el, mint highscore.

A Concept Artokon látható szegély határolja a játéktérrel. Ezen se a játékos, se az enemyk nem képesek se áthaladni, se átlőni. Ha a lövedék érintkezik ezzel a borderrel, akkor a lövedék megszűnik, eltűnik a játéktérrel.

