

Nagyházi Specifikáció

Készítette: Zsikai Eszter

Tartalom

| | |
|--|----------|
| Feladateleírás | 2 |
| Specifikáció – Képernyők | 2 |
| Főmenü | 2 |
| Characters ablak..... | 2 |
| Adventure ablak..... | 2 |
| Harc ablak | 2 |
| Specifikáció – Harci mechanikák | 3 |
| A játék menete | 3 |
| A játékos egy köre | 3 |
| Skill: | 4 |
| Ultimate: | 4 |
| NA: | 4 |
| TLDR: Egy kör | 5 |
| Az ellenség egy köre | 5 |
| Crit mechanika | 5 |

Feladateleírás

Visual Turn Based RPG.

A szabadon választott feladatomban egy képi elemeket tartalmazó szerepjáték. A játékban különböző karakterekként tudunk harcolni különböző szinteken, különböző ellenségek ellen, egy „turn based” harcolási formában. A karaktereinket lehetőség lesz fejleszteni és ezáltal nehezebb szinteket is teljesíteni.

Specifikáció – Képernyők

Főmenü

Menüpontok:

- Adventure – A játék folytatása.
- Characters – Karaktereink adatainak megtekintése/fejlesztése
- Tutorials – Játékszabályok megtekintése.
- Quit – Kilépés a játékból.

Characters ablak

Ebben az ablakban lesz lehetőségünk megnézni a karaktereink összes adatát: Történet, Képességek, Statok. Ezen felül fejleszteni is itt fogjuk tudni őket.

Adventure ablak

Az adventure ablakban láthatjuk az eddigi megtett utunkat a játékban, az összes történeti szállal és eddig megvívott csatával. Ezeket mind újra tudjuk játszani, illetve folytatni a kalandot (amennyibe még nem játszottuk végig). Az alábbiakat a különböző eseményekre kattintva tehetjük meg, ami után a játék egyből bedob a megfelelő képernyőre.

Harc ablak

A harc ablak betöltése után egyből kezdődhet a körökre lebontott csata. A harci mechanikákról később többet. A csata levívása után, a harc végkimenetele

függvényében (nyereség/vereség) a játék megajándékoz különböző nyersanyagokkal, melyeket a karaktereink fejlesztésére használhatunk fel.

Specifikáció – Harci mechanikák

A játék menete

A játékos, 3 fős csapatával harcol 1 vagy több ellenség ellen, körökre leosztott menetben. A körök, nem felváltva, hanem a karakterek és ellenségek (*mobok*) egyik karakterisztikus adata (*stat*-ja), a *speed* alapján lesznek beosztva. A játék a jelenlévő mobok *speed* statjából kiszámolja az összes karakter *akcióértékét*, mely azt mondja meg, hogy az adott karakter egy lineáris időskálán hány akcióérték múlva fog jönni.

Erre egy példa:

Karakter A: speed 185 -> akcióérték: 54

Karakter B: speed 100 -> akcióérték: 100

Ellenség A: speed 90 -> akcióérték: 111

A játék kezdetekor az időskála 0-án áll.

*Ezek alapján az első kör Karakter A-é lesz, hiszen ő a 54. akcióértékben jön (Karakter A következő akciója, 2. kör 2*54. akcióértékben fog következni).*

*Karakter A-t követi Karakter B, 100 akcióértékkel majd újra Karakter A 2*54 = 108 akcióértékkel, majd utána jön először Ellenség A.*

A játékos egy köre

Egy karakter köre alatt a játékosnak a következőket kell eldöntenie:

- **Melyik ellenséget célozza?**

A választást vagy az ellenségre kattintva, vagy az A/D billentyűket használva az aktuális célzott ellenségtől balra/jobbra tudja módosítani.

- **A karakter melyik képességét használja el?**

Minden karakternek egy normális támadása (NA = normal attack), egy képessége (skill) és egy végső képessége (ultimate) van.

Skill:

Leírás: Sebezni nem sebez, az adott karakternek, egy szabadon választott kerekternek, esetleg minden karakternek ad erősítéseket (buff). Minden skill skillpontokba kerül. Ha nincs elegendő skillpontja a játékosnak, nem tudja használni a skill-t.

Használat: Az adott karakter körében, a képernyőn lévő gombot, vagy az E billentyűt megnyomva választható ki.

Mikor: Egy karakter a körében egyszer használható, használata után a karakter köre végetér.

Ultimate:

Leírás: Sebezni és buff-olni is tud karaktertől függően. Az ultimate energiába (energy) melyet a karakter különböző helyekről (skillek, NA-k, ellenségtől kapott sebzés, stb.) tud gyűjteni. Mikor a karakternek elég energiája lett, elhasználhatja az ultimat-jét, ezzel energiáját 0-ra csökkentve. (Maximális energia elérése után nem tud többet szerezni a karakter, így amit szerezne egyébként úgymond „kárba vész”.)

Használata: A képernyőn lévő gombot megnyomva, vagy 1/2/3-mas billentyűt lenyomva, attól függően, hogy a karakter hanyadik a csapatban.

Mikor: Bármikor (mikor elég energiánk van). Az ultimate nem körhöz kötött, ha elég energiánk van, körön kívül is el lehet nyomni, illetve a karakter körében nem számít akciónak, elnyomása után nem ér véget a kör. Azaz ultimate használatakor, a képesség effektje, sebzése végbemegy, majd folytatódik az eddigi sorrend.

NA:

Leírás: Sebező támadás. Minden karakternek 3 fajta NA-ja van: Buster, Arts és Quick. A különböző fajták, különböző előnyökkel járnak.

Buster: A legnagyobb sebzéssel rendelkezik, kevés egyéb hasznosság.

Arts: Kevesebb sebzés, sok energia regenerálás.

Quick: Kevesebb sebzés, sok critStar (erről később) termelés.

A játékos minden körben kiválaszhatja, hogy melyik fajta NA-t akarja használni. Az NA-k egy másik tulajdonsága, hogy képesek kritikus sebzést (*CritDMG*) okozni (erről később).

Használat: Az adott karakter körében, a képernyőn lévő gombokat használva, vagy a Q billentyűt, majd 1/2/3-mas gombot megnyomva Buster/Arts/Quick kiválasztásához.

Mikor: Egy karakter a körében egyszer használható, használata után a karakter köre végetér.

TLDR: Egy kör

Egy körben a játékos vagy egy skill-t, vagy egy NA-t használ. Egy skill leginkább buff-okat ad így erősítve a karaktereket, míg az NA-k okozzák magát a sebzés, illetve energiát termelnek vagy kritikus sebzésben segítenek. Ha a karakternek elég energiája lesz, körön kívül elnyomhatja az Ultimate-jét. Mind az NA, a Skill és az Ultimate célpontja lehet 1 vagy több ellenség/ karakter is.

Az ellenség egy köre

Az ellenség egy körében, a játék logikája számolja ki az ellenség célpontját. Az ellenségeknek is lehet több különböző képessége, akár végső képessége is, ezek használatát a játék logikája dönti el, belső számolások alapján. Az ellenségek is tudnak kritikus sebzést okozni, melyre az esély random.

Crit mechanika

CritDMG okozása során a támadás sebzés értéke többszörösére nőhet. Ezt a szorzót az adott mob stat-jai döntik el.

A karakterek crit esélye, nem egyszerű random faktor. A karakter *starAbsorb* stat-ja azt árulja el, hogy a csapat, az NA-kból (leginkább Qucik NA-kból), esetleg skillekből szerzett *critStar*-jaiból, hány darabot szerez meg az adott karakter. (A *starAbsorb*-ja 0-1-ig terjed, így nem tud egy karakter többet *critStar*-t szerezni, mint amennyi rendelkezésére áll.) Minden megszerzett *critStar* +5% esély kritikus sebzésre.

Erre egy példa:

Karakter A: starAbsorb: 0.5

Csapat critStar-jai: 15db.

Karakter A így $0.5 \cdot 15db = 7db$ (lefele kerekítve) critStar-t szerez meg.

Így $7 \cdot 5\% = 35\%$ eséllyel okoz kritikus sebzést.

A csapat critStar-jai 7-el csökkennek, akkor is ha nem sikerült a kritikus sebez.