

# GDD (Street Fighter 2020)

- Játék célja: két karakter harcol egymással (minkettőt felhasználó irányítja), cél az ellenfél életének nullára csökkentése, mielőtt ez megtörténne a saját karakterünkkel
- Pontozás: minden bevitt támadás pontot ér a menet kezdetétől eltelt idővel fordítottan arányosan => minél hamarabb nyer valaki, annál több pontja lesz
- Stamina: minden támadásnak stamina cost-ja van. Ha egy karakter staminája túl alacsony egy adott mozdulathoz, a karakter nem csinál semmit. A stamina regenerálódik, ha a karakter nem támad/védekezik/ugrál
- Egyéb szabályok: ha egy karaktert eltalál egy támadás, akkor egy másodpercig semmit sem tud csinálni. Ezalól kivételt csak a blokk képez, ami azonban csak 1 másodpercig tart és van 1 másodperces cooldownja.
- Irányítás:
  - 1. Játékos:
    - Mozgás:
      - balra => "a"
      - jobbra => "d"
      - ugrás felfelé => "w"
      - ugrás balra/jobbra => "w" + "a"/"d" (ha egy karakter átugrik a másik feje felett, akkor megfordul mindkettő)
    - Harc (bármelyik mozdulat kivitelezhető ugrás közben):
      - rúgás => "q"
      - ütés (gyorsabb, kisebb range/stamina költség/damage) => "e"
      - blokk => "space"
  - 2. Játékos:
    - Mozgás:
      - balra => "←"
      - jobbra => "→"
      - ugrás felfelé => "↑"
      - ugrás balra/jobbra => "↑" + "←"/"→" (ha egy karakter átugrik a másik feje felett, akkor megfordul mindkettő)
    - Harc (bármelyik mozdulat kivitelezhető ugrás közben):
      - rúgás => "i"
      - ütés (gyorsabb, kisebb range/stamina költség/damage) => "o"
      - blokk => "p"
  - Menü => "esc"