Game Design Document

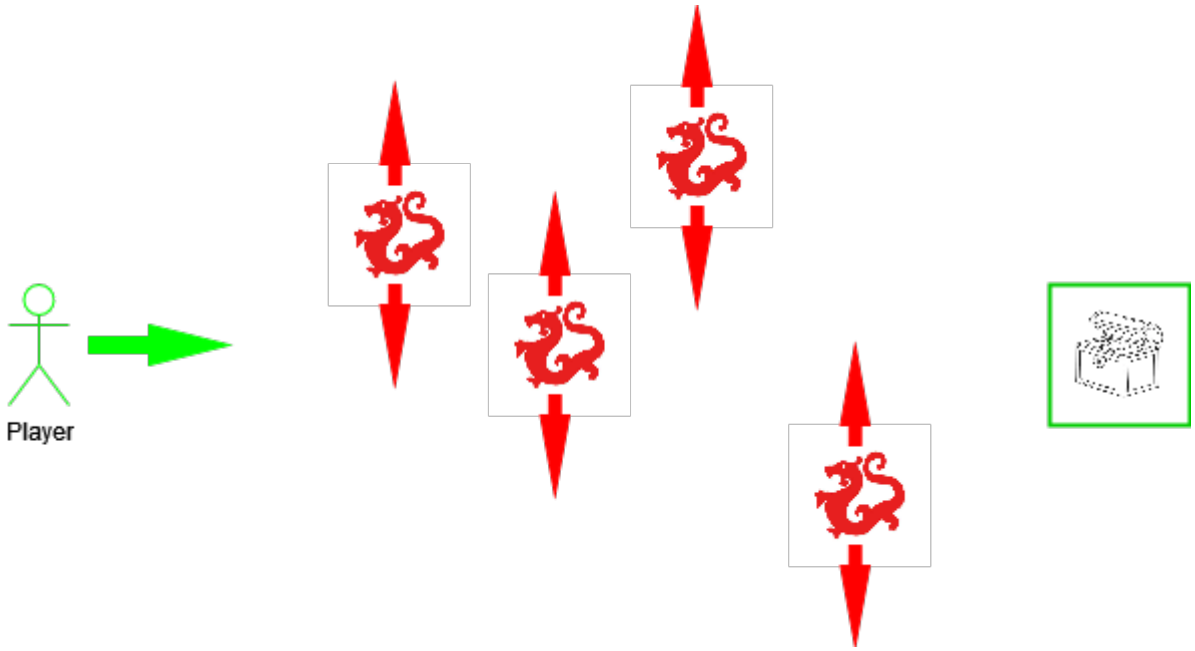
Játék koncepció

A játék néhány mondatos, összefoglaló ismertetése, kezdeti tervrajzok.

2D-s játék, ahol a játékos egy harcost irányít, akinek a sárkányokat elkerülve kell megszereznie a kincset.

Hasonló példák: Frogger, Crossy Road

Előzetes képernyőterv:



Célzott platformok

Milyen platformokon kell futtathatónak lennie a játéknak?

- cross-platform (PC és mobil)
- böngészőből játszható

Irányítás

Hogyan, milyen eszközökkel lép kapcsolatba a játékos a játékkal?

- PC-n az egér nyomvatartásával
- telefonon a kijelző megérintésével
- amíg a játékos nyomva tartja az egeret/kijelzőt, addig a harcos jobbra mozog

Játékmenet

Hogyan indul a játék, mi történik a játék során, mik a lehetséges kimenetelek?

- a játékos a képernyő bal oldaláról indul, jobb oldalán sárkányok mozognak fel és le, a kincsesláda a sárkányok után van elhelyezve
- az egér nyomvatartásakor a játékos jobbra elmozdul
- ha a játékos sárkánnyal ütközik, a játék újraindul
- ha a játékos eléri a kincsesládát, nyer, és a játék újraindul

Asset-ek

Milyen grafikus, és egyéb fájlokra (pl. audió, map, pályadefiníció) van szükség?

- Sprite-ok:
  - háttér
  - játékos
  - ellenség
  - kincsesláda

From:
https://edu.iit.uni-miskolc.hu/ - **Institute of Information Science - University of Miskolc**

Permanent link:
https://edu.iit.uni-miskolc.hu/tanszek:oktatas:jatek_prototipusok:jatek_prototipusok:gdd_pelda

Last update: **2024/09/25 18:32**