

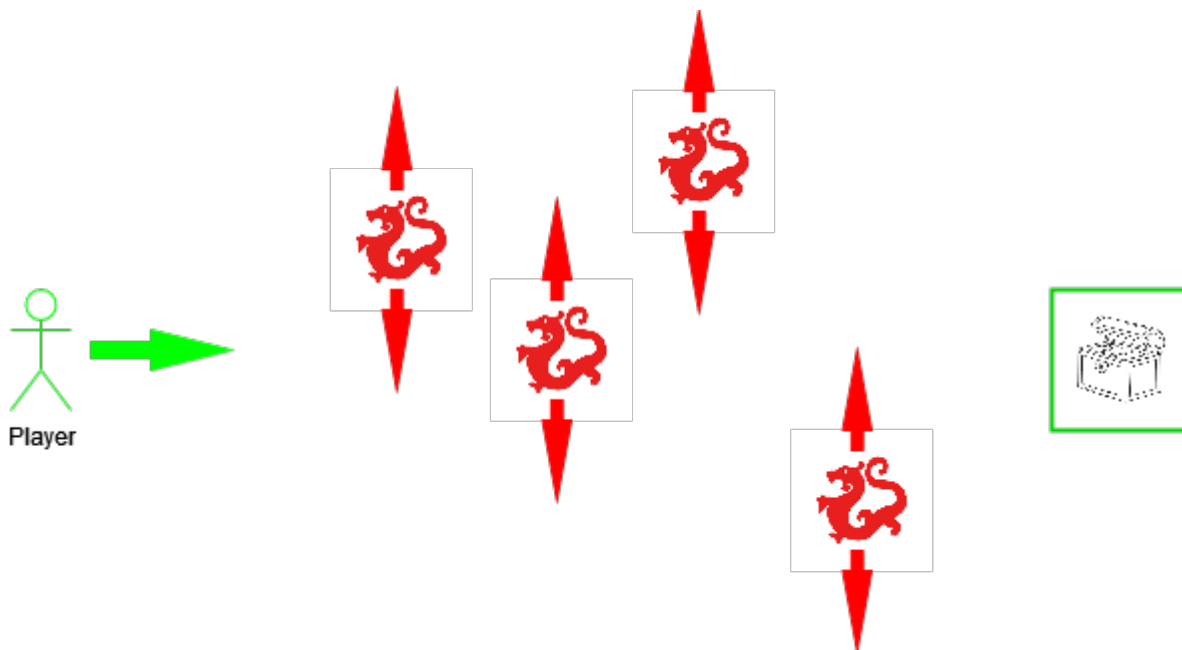
# Game Design Document

## Játék koncepció

A játék néhány mondatos, összefoglaló ismertetése, kezdeti tervrajzok.

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

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 nyomtatásával
- telefonon a kijelző megérintésével
- amíg a játékos nyomva tartja az egeret/kijelzőt, addig a játékos jobbra mozog

## Játékmenet

*Hogyan indul a játék, mi történik a játék során, mik a lehetséges kimenetek?*

- 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?rev=1665239886](https://edu.iit.uni-miskolc.hu/tanszek:oktatas:jatek_prototipusok:jatek_prototipusok:gdd_pelda?rev=1665239886)

Last update: 2022/10/08 14:38

