



PROJECT CARDS AND DUNGEON

Miből jött az ötlet?

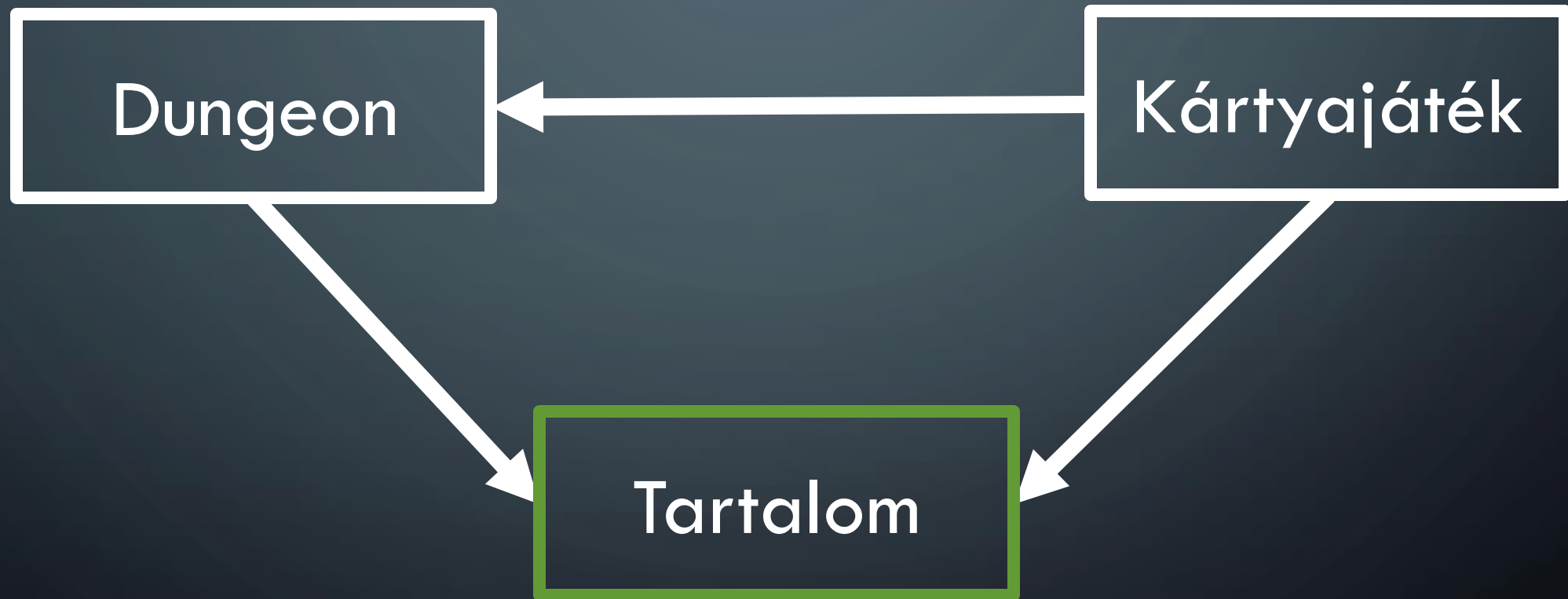
- Hearthstone
- Binding of Isaac

Mi is a koncepció?

Egy körökre osztott kártyajáték. Egy játékosra van tervezve. Egy dungeon „szobáin” keresztül kell megtalálnunk a legfőbb ellenséget.

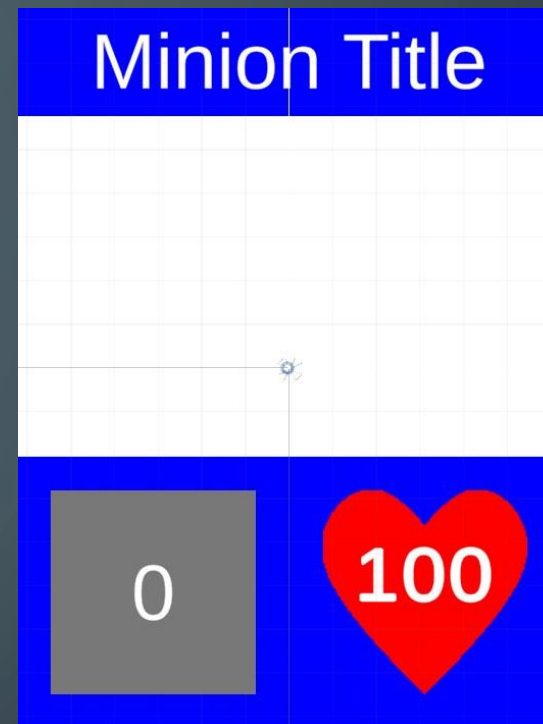
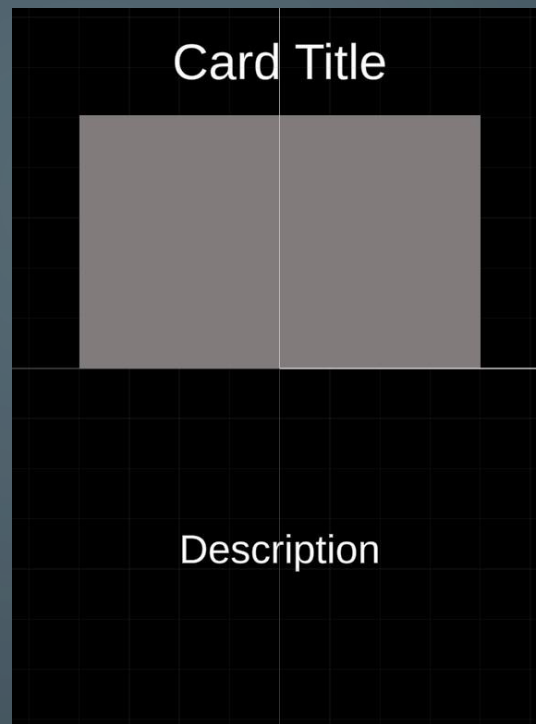


HOGYAN ÉPÜL FEL AZ ÖTLETEM?



KÁRTYÁK FELÉPÍTÉSE

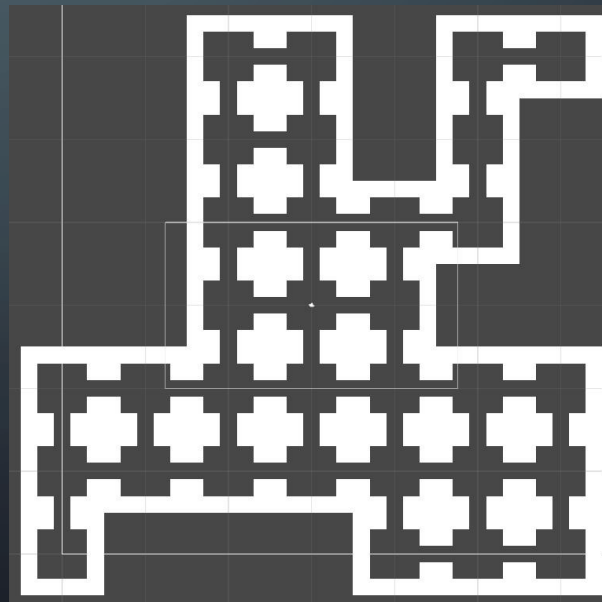
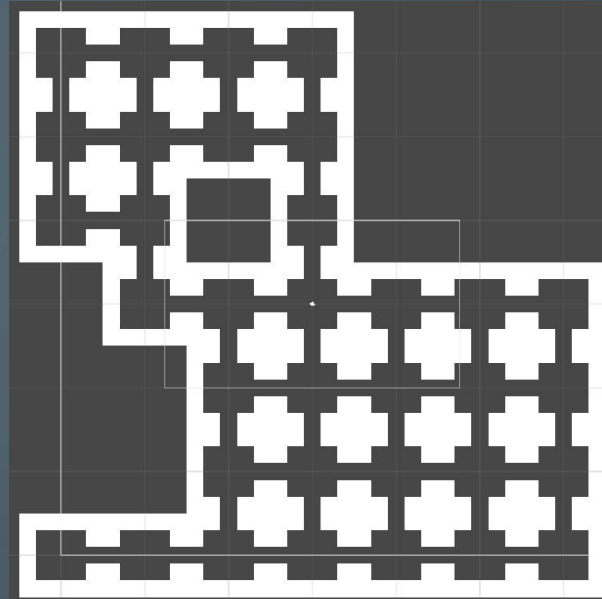
- **Alapvető dolgai:**
 - Név
 - Grafika
 - Egy leírás
 - Költség (elhasználáshoz szükséges)
- **Ezekre az eseményekre reagál:**
 - A kártya elhasználásakor
 - A kártya eltűnésekor
 - A kör amikor véget ér
 - Speciális eseményekre
- **Egyedi kártyák lehetősége.**



Field	Value
Script	Card
Name	
Power Cost	0
Image	None (Image)
Card Description	
On Play	
On End Of The Turn	
On Death	
On Trigger	

DUNGEON FELÉPÍTÉSE

- **Mindig véletlenszerű generálás**
 - Összeállítás
 - Egy-egy szobában található ellenségek
 - A jutalom egy szoba befejezésekor
- **De egy minimum nagyság mindig meglegyen.**



MI VAN TERVBEN?

- Mi legyen a téma?
- Grafika, de milyen legyen a stílusa?
- Tartalomhoz tartozó program részletek.
- Felhasználói felület egyértelműsítése.
- Valamilyen rendszer kitalálása fejlődésre.
- Menü kialakítása.



KÖSZÖNÖM A FIGYELMET.

LINGL ÁDÁM



„And we follow the path that we believe in,
No we're not gonna stop until we reach it”

RÉSZLET A „THEFATRAT - RISE UP” CÍMŰ ZENÉBŐL.