

3. Felhasználói felület terve

Dokumentum verzió: 1.0

Kiadás dátuma: 2025.11.16

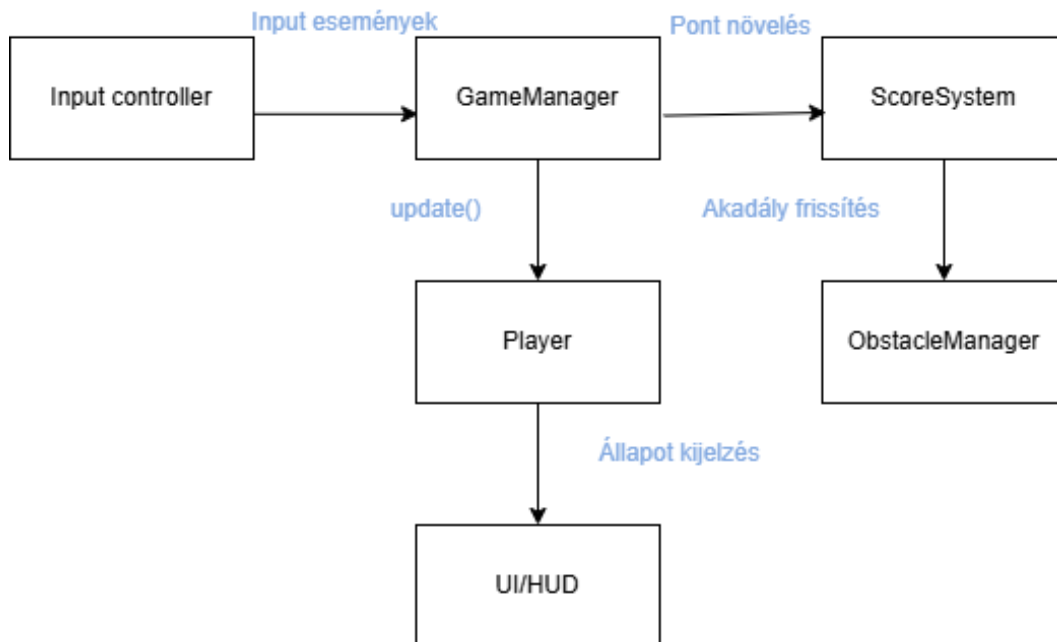
Készítette: Infinite Loopers fejlesztőcsapat

1. Főmenü képernyő

A főmenü a játék első felülete, amelyet a játékos a program indítása után lát. A képernyő közepén találhatók a fő opciók: „Start”, „Settings”, „Exit”. A megjelenés retro pixelart stílusú, nagy méretű, jól olvasható gombokkal. A háttér lassan mozgó parallax rétegekből áll, amelyek dinamikus, de nem zavaró vizuális hatást keltenek.

A navigáció a nyilakkal vagy egérrel történik. A kiválasztott menüpont színe megváltozik és animált keretet kap, hogy a felhasználó egyértelmű visszajelzést kapjon.

Főmenü mockup (vázlat):

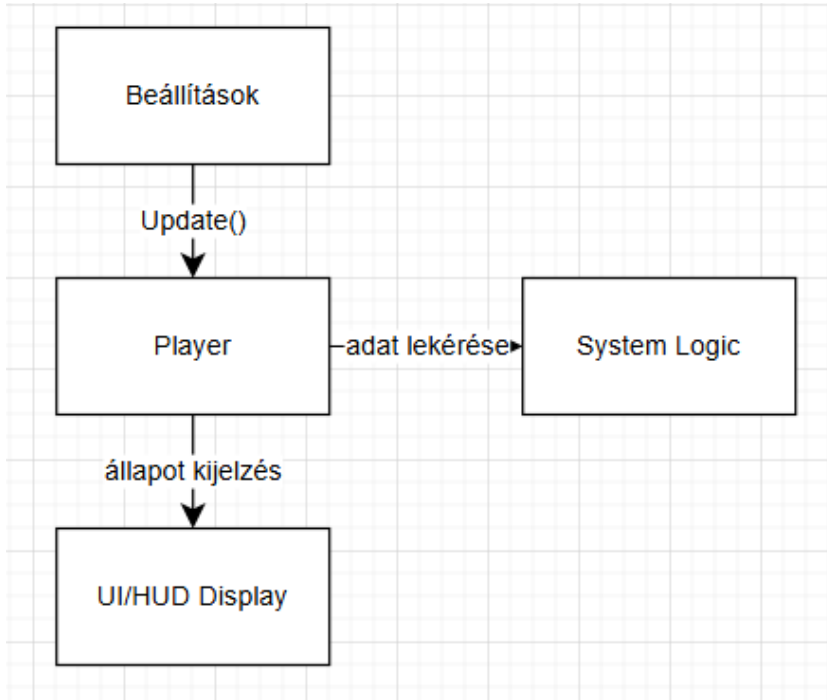


2. Beállítások menü

A beállítások menü lehetővé teszi a játékos számára, hogy testre szabja a játékelményt. Ilyen opciók: háttérzene hangerő, hangeffektek hangerő, képernyőfelbontás, vezérlés módosítása. A beállítási elemek csúszkákkal és legördülő listákkal érhetők el, pixelart stílusú keretekkel.

A menüből vissza lehet lépni a főmenübe, vagy a változtatások azonnal érvénybe lépnek. A felület célja az egyszerű, könnyen áttekinthető módosítási folyamat.

Beállítások menü mockup (vázlat):

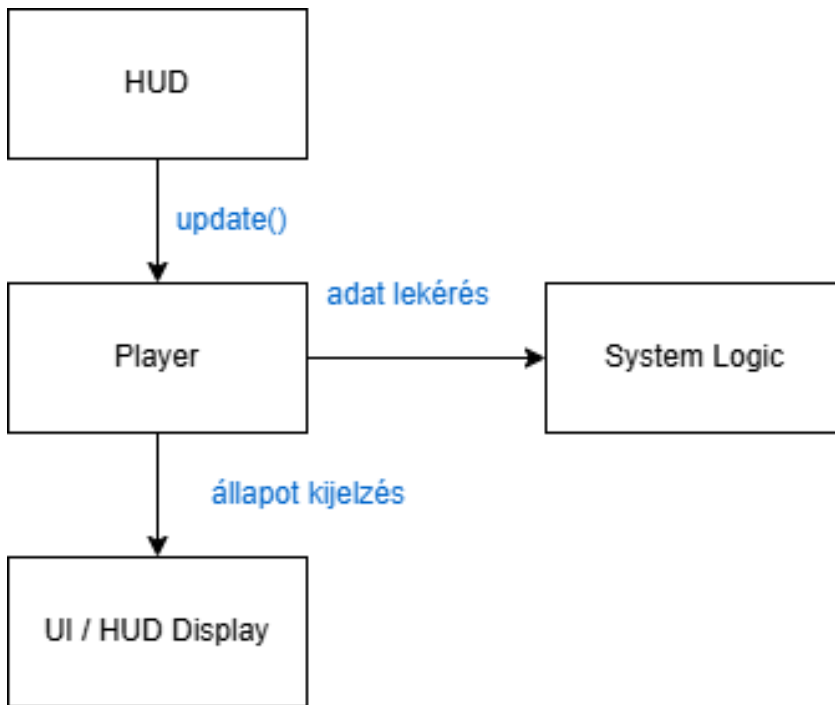


3. Játék közbeni HUD

A HUD (Heads-Up Display) folyamatosan információt ad a játékosnak az aktuális pontszámról, a high score-ról, valamint egy sebesség-növekedés indikátorról, amely mutatja a játék fokozatos gyorsulását. A HUD a képernyő felső részén helyezkedik el, hogy ne zavarja a játékmenetet.

A pontszám nagy, fehér pixel betűkkel jelenik meg, enyhe árnyékolással, hogy olvasható maradjon világos és sötét hátterek előtt is. A HUD elemei minimál stílusúak, hogy ne terheljék túl a képernyőt.

HUD mockup (vázlat):

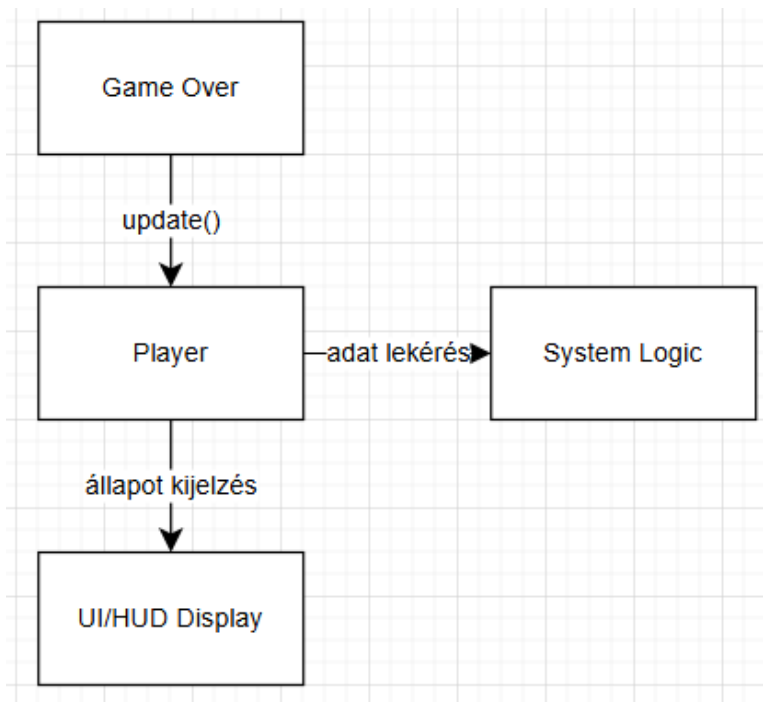


4. Game Over képernyő

A Game Over képernyő akkor jelenik meg, amikor a játékos nekiütközik egy akadálnak. A képernyő közepén nagy piros felirat jelzi a játék végét. Alatta megjelenik a játékos pontszáma és a high score. Két lehetőség közül választhat: 'Retry' az újrakezdéshez, vagy 'Main Menu' a visszatéréshez.

A Game Over felület célja, hogy egyértelmű, visszajelzést adjon, és gyors döntést tegyen lehetővé a játék folytatásáról vagy befejezéséről.

Game Over képernyő mockup (vázlat):



5. Navigációs folyamat

A játék navigációs struktúrája egyszerű, lineáris és könnyen tanulható. A játékos a főmenüből indul, ahonnan elindíthatja a játékot vagy beléphet a beállítások menübe. A játék közben nem elérhetők menük, hogy semmi ne törje meg a játékmenetet. Ütközés után a Game Over képernyő jelenik meg, ahonnan vissza lehet térni a főmenübe.

Navigációs folyamat:

Főmenü → Játék → Game Over → Főmenü

6. UI megjelenés és stílus

A játék stílusa retro pixelart, amely a klasszikus arcade játékok hangulatát idézi. A színpaletta élénk, kontrasztos árnyalatokat használ, amelyek segítenek elkülöníteni a játékobjektumokat és a HUD-ot. A betűtípus kifejezetten pixel karakterekből áll, hogy egységes vizuális élményt nyújtson.

A menük animációi egyszerűek, de látványosak: a gombok világítással és finom mozgással reagálnak a felhasználói interakciókra. A cél egy egyértelmű, könnyen kezelhető, vizuálisan élvezetes UI.