

Space Pirates

Jan Borowski

24 kwietnia 2013

Rozdział 1

Wprowadzenie

1.1 Wstępny opis

Space Pirates to gra będąca połączeniem kosmicznej strzelaniny z elementami RPG. Gracz kieruje niej statkiem kosmicznym, który na swojej drodze spotyka zarówno wrogie statki, tytułowych piratów - antagonistów, jak i przyjazne jednostki, mogące zlecić zadania. Wraz z wykonywaniem kolejnych misji i pokonywaniem większej ilości przeciwników, rośnie doświadczenie bohatera. Awansując na kolejne stopnie wojskowe, gra umożliwia rozwijanie statystyk statku i odblokowywanie nowych ulepszeń broni, pancerza itd. Celem gry jest oczyszczenie przestrzeni kosmicznej z piratów. Docelowa platforma to system Android.

1.2 Tło fabularne

Cieężkie i burzliwe czasy nastały dla Federacji. Po ostatniej wojnie domowej handel i podróże międzyplanetarne stały się dużo bardziej niebezpieczne, na dobytek i towary zwykłych obywateli czcchają piraci i grupy przestępcze. Jako młody kadet, absolwent Akademii, zostałeś wysłany na odległe rubieże galaktyki(i na głęboką wodę zarazem) by zaprowadzić porządek w przestrzeni kosmicznej. Od powodzenia twojej misji zależy bezpieczeństwo i dobrobyt mieszkańców układów Carbona!

1.3 Świat gry

Gra jest podzielona na poziomy. Świat nie jest liniowy tzn. by przejść do ostatniego etapu nie trzeba przechodzić przez wszystkie dotychczasowe. Ma on strukturę drzewiastą gdzie najpierw możliwa jest eksploracja jednej gałęzi kosmosu, a w miarę postępów w rozgrywce kolejne fragmenty wszechświata są otwarte na przeszukiwanie.

1.4 Sterowanie

Gracz kieruje statkiem kosmicznym, widzi go z tyłu w przestrzeni 3D. Cały czas porusza się do przodu, jedyne ruchy jakie może wykonać do poruszanie się w

przestrzeni 2D : góra-dół, lewo-prawo. Cała reszta obiektów w grze, zbliża się do nas. Niektóre szybciej(przeciwnicy), inni wolniej(sprzymierzeńcy). Wynikiem tego jest sytuacja, w której jeśli nie zniszczymy jakiegoś wroga, ani on nie zabije nas, to gdy jest bardzo blisko, "zniknie" za nami i już nie możemy go spotkać. Jako, że konieczne jest usunięcie wszystkich wrogów z obszarów to gracz musi być czujny i dbać o to, żeby móc zniszczyć piratów zanim znikną za nim.

1.5 Opis rozgrywki

Można wyróżnić dwa podstawowe działania dla gracza: walka i wykonywanie zadań.

1.5.1 Walka

Celem gry jest pokonanie przeciwników, tak więc centrum gry jest walczenie z piratami. Na początku, będą to słabe statki, ale wraz z odkrywaniem kolejnych obszarów, wróg będzie liczniejszy, twardszy i silniejszy. Gracz będzie musiał stosować taktykę Hit & Run tzn. ostrzeliwać przeciwnika i równocześnie unikać jego ataków. Wraz z momentem pokonania ostatniego przeciwnika w konkretnym obszarze, pojawi się informacja o zaliczeniu tego poziomu. Wtedy, gracz będzie mógł ponownie przebyć ten obszar automatycznie, chyba, że zechce spotkać się z jednostką przebywającą na danym obszarze. W przypadku, gdy nie uda się pokonać wszystkich wrogów za jednym razem, przy ponownym wejściu do obszaru trzeba będzie stoczyć znów wszystkie walki, przy czym za każdym razem rozmieszenie jest losowane.

1.5.2 Zadania

Nie wszystkie jednostki w kosmosie są wrogo nastawione. Nie rzadko gracz spotka przyjaźnie nastawione statki handlowe, transportowe i wojskowe, które będą zlecać nam zadania. Wykonanie takie zadania, może być wynagrodzone odblokowaniem obszaru, nową bronią albo dodatkowymi punktami doświadczenia. Ukończenie gry nie wymaga wykonania wszystkich zadań, ale ułatwia to i urozmaica rozgrywkę.

1.6 Rozwój postaci

Każdy pirat jest wart punkty doświadczenia, które rosną wraz z jego siłą. Wykonanie zadań jest również punktowane. Gdy gracz zdobędzie odpowiednią liczbę punktów doświadczenia(od tego momentu nazywane PD) to awansuje na kolejny poziom w hierarchii wojskowej, a zaczyna ze stopnia szeregowego. Może wtedy kupić za punkty rozwoju przyznawane na każdym stopniu nowe bronie, pancerz, silniki albo kupić zupełnie nowy statek.

Rozdział 2

Mechanika

2.1 Gracz

Statek bohatera porusza się cały czas do przodu. Możliwy jest ruch tylko w osi poziomej i pionowej. Poniżej znajdują się podstawowe charakterystyki gracza, które są ustalane na początku rozgrywki. Awansując na kolejne poziomy, może poprawić te statystyki.

Nazwa	Wartość	Opis
Pancerz gracza	30	Wytrzymałość statku gracza
Siła ataku	5	Ilość obrażeń zadawanych każdym trafieniem przeciwnikowi
Czas ładowania	1 sekunda	Minimalny odstęp między kolejnymi wystrzałami

Tabela 2.1: Początkowe statystyki gracza

2.2 Zdobywanie doświadczenia

Doświadczenie można zdobyć przez niszczenie wrogich statków oraz wykonywanie zadań. Gdy gracz zdobędzie odpowiednio dużo doświadczenia może wtedy awansować na kolejny poziom. Otrzymuje wtedy pewną liczbę punktów rozwoju (od tego momentu nazywane PK), które może wydać na usprawnienia.

2.3 Usprawnienia

Poniżej znajdują się tabele z usprawnieniami dla broni, pancerza i silników opisujące koszt danego usprawnienia, jego wpływ na postać i jakie usprawnienia należy wcześniej wykupić by mieć dostęp do niego.

Poziom	PD do awansu	PK
1	1000	3
2	3000	3
3	7000	5
4	13000	5
5	21000	7
6	31000	7
7	43000	7
8	57000	9
9	73000	9
10	91000	10
11	111000	12
12	133000	12
13	157000	15

Tabela 2.2: Liczba wymaganych PD do awansowania na każdym poziomie

Nazwa	Koszt w PR	Działanie
Miotacz Laserowy I	3	Siła ataku wynosi 7
Miotacz Laserowy II	5	Siła ataku wynosi 10
Pociski Jonowe I	10	Siła ataku wynosi 15
Pociski Jonowe II	15	Siła ataku wynosi 25
Akcelerator cząstek	15	Zmniejsza czas ładowania do 0.8 s
Pierścienie Plancka	20	Zmniejsza czas ładowania do 0.5 s
Działo Higgsa	30	Siła ataku wynosi 40

Tabela 2.3: Tablica usprawnień dla broni

Nazwa	Koszt w PR	Opis
Kompozyty	5	Pancerz wynosi 45
Mikrowłókna	10	Pancerz wynosi 70
Nanowłókna	15	Pancerz wynosi 120
Reperator	20	Pancerz odbudowuje się z prędkością 1.5% sekundę
Lekki pancerz tytanowy	20	Pancerz wynosi 180
Ciężki pancerz tytanowy	30	Pancerz wynosi 300

Tabela 2.4: Tablica usprawnień dla pancerza

Nazwa	Koszt w PR	Opis
Napęd Fuzyjny	15	Prędkość rośnie o 25%
Hipernapęd	30	Prędkość rośnie o 60%

Tabela 2.5: Tablica usprawnień dla silników

Rozdział 3

Świat

3.1 Poziomy

3.2 Przeciwnicy

Nazwa	Wytrzymałość	Siła ognia	Szybkość	Czas przeładowania
Myśliwiec	25	3	1	0.7
Patrowiec	45	5	1	0.7
Korweta	70	10	1	1
Fregata	150	20	1	1
Niszczyciel	300	35	0.7	1.5
Krążownik	500	50	0.5	1

Tabela 3.1: Statystyki wrogich statków

3.3 Sojusznicy