

# Space shooter specifikáció

## 1. Játék koncepciójának ismertetése

Féléves feladatunk keretein belül egy arcade space shooter típusú játékot fogunk megvalósítani, amit science fiction elemekkel fogunk kiegészíteni. A játék elkészítéséhez nagy inspirációt adott a Space shooter : Galaxy attack nevű hasonlóan arcade játék. A játék célja, hogy a játékos elpusztítsa lövésekkel a játék során vele szemben álló ellenséges űrhajókat, aszteroidákat és űrlényeket. A játék során a játékosnak figyelnie kell a folyamatosan gyorsuló támadásokra, életerejére és az időre.

## 2. Játékmenet

Egy konkrét elindított játékmenet során a játékos űrhajója a pálya alsó részén mozog horizontálisan, míg az űrhajóját érő támadások vertikálisan érkeznek és az űrhajója lövedéke is kizárólag vertikálisan mozog felfelé. Az alapértelmezett beállítások mellett 100 életerővel rendelkező űrhajó egy találatonként öli meg a szemből érkező átlagos aszteroidákat, azonban ha nem sikerül eltalálni, vagy kikerülnie az aszteroida egy meghatározott mennyiségű életerő pontot vesz le a játékos élet erejéből. Ugyanígy meg tudja sebesíteni az űrhajót egy-egy ellenséges űrhajó is, mely szintén horizontálisan mozog a játéktér felső részén. Ezek az űrhajók folyamatos lövésekkel próbálják sebesíteni a játékost, addig amíg nem éri őket találat. A játékos bizonyos időközönként (alapértelmezetten 5 másodpercenként) képes megerősített lövést leadni, mellyel lényegesen nagyobb sebzést okoz a vele szemben álló főgonoszoknak, melyekkel adott időközönként találhatja magát szemben a játékos. Ezeket több találattal lehet csak legyőzni, valamint a főgonosz által okozott sebzések nagyobb életerőt vesznek le, mint egy átlagos ellenséges kis űrhajó által okozott sebzés.

Egy-egy sikeres találat után a játékos powerupokat tud szerezni. A lelőtt ellenség helyén egy-egy ikon jelenhet meg, mellyel, ha a játékos hajója ütközik bizonyos segítségeket tud nyerni (pl. pajzs, életerő, erősebb lövedék stb.).

A játék célja, hogy minél tovább életben maradjon a játékos űrhajója, ez pontokban fog megjelenni, mely az eltalált űrhajók számából, a játék elindítása és a teljes életerő elvesztése közötti időből fog összeadódni. A játék addig nem ér véget, amíg a saját űrhajó életeréje nem 0. Ez a pontszám egy ranglistába mentődik el minden befejezett játék végén, melyet a játék újbóli elindítása után elérhető a fő menüből.

### **3. Játék menü**

A játék indítása után megjelenik a főmenü, ahol olyan opciók közül választhat a játékos, mint

- új játék - játékos név
- beállítások
- irányítás, adatok és statisztikák
- ranglista megtekintése,
- kilépés

**3.1** Az új játék menüpontra kattintva meg kell adnia a játékos nevét, ezután indul el a játék. A játék végeztével a ranglistában fog megjelenni az általa elért pontszámmal együtt.

**3.2** A játékmenet nehézsége menüpontban beállítható az ellenséges űrhajók, űrlények és aszteroidák paraméterei. Például, hogy milyen gyorsasággal, milyen gyakorisággal és milyen erősséggel menjenek a játékos űrhajójával szembe. A kisebb ellenségekhez hasonlóan a főgonoszok legyőzésének nehézségei is beállíthatóak, valamint, hogy milyen gyakorisággal jelenjenek meg a játék során.

A hang kikapcsolása és bekapcsolása is ebben a menüpontban tehető meg.

**3.3** Az irányítás, adatok és statisztikák menüpontban elérhető az irányítás megtekintése billentyűzetre kiosztva, valamint megtekinthető a pályán támadó és sebző ellenfelek adatai, sebzésének erőssége és életereje.

Ezekon felül a játék során megszerezhető powerupok listája is megtekinthető itt, melyikkel milyen segítség érhető el a megszerzésük után.

**3.4** A ranglista megtekintésénél a korábbi játékosok elért pontszám és teljesítményei megtekinthetőek, ide mentődik az aktuális játékos pontszáma is, ahol ranglistába rendeződik az eredménye

**3.5** A kilépés gomb megnyomásával bezárul a játék

#### 4. Játék design



