

PROZE- PROJEKT

Etap I – 19.03.2019

Gra typu FPS

W grze będziemy mogli wybrać broń będzie to AK47, M416 lub SRR-06, które będą się różnić między sobą. Mamy pomysł, aby AK47 miało nieco większy próg niecelności – jeżeli gracz będzie strzelał ogniem ciągłym, zamiast pojedynczym będzie zwiększał szanse niecelności swojej broni. Każda z broni będzie miała także określoną pojemność magazynka oraz czas przeładowania. Cele będą miały różną wytrzymałość – niektóre będą potrzebowały 2 lub 3 pocisków, aby zostały zniszczone w zależności od broni. Pomysły są cały czas w trakcie rozwoju, więc ostateczna wersja może być bardziej rozbudowana i zawierać więcej opcji i możliwości, jednak podstawowa wersja gry będzie wyglądać podobnie do tego szkicu. Najpewniej gra będzie zawierać Easter Eggi i innego rodzaju „smaczki”.

Szkic gry:

1. Jest to okno podstawowe, które widzimy zaraz po uruchomieniu aplikacji. Po lewej stronie mamy opcje do wyboru natomiast w prawej części okna wyświetlane są najlepsze wyniki które będą pobierane z serwera. Będzie wyświetlane 12 najlepszych wyników które będą wyliczane na podstawie poziomu trudności i wyniku. W oknie będzie mieścić się 8 najlepszych wyników które będą automatycznie powoli się przewijać. Natomiast, gdy użytkownik naciśnie na tabelę wyników rozwinie się tabela 50 wyników (szkic nr 3). Opcja nr 2 przenosi nas do okienka nr 2, komenda exit przenosi nas do okienka nr 5.
2. Po wybraniu opcji New Game pojawia się okno numer 2, w którym użytkownik musi podać Nickname oraz wybrać poziom trudności (ilość poziomów będzie dyktowana przez plik parametryczny).
3. Jest to tabela wyników, która została powiększona. Będzie pokazywała tabelę 50 wyników, nicków i punktów zdobytych na odpowiednie miejsce.
4. Jest to okienko, które pokazuje się po zakończeniu rozgrywki informujące o wyniku i ewentualnym umieszczeniu wyniku w top 50. W tym okienku będzie znajdować się również opcja zagraj ponownie, wyjdź do menu itd.
5. Okno pytające użytkownika czy na pewno chce opuścić grę. Będzie zawierać opcje wyjścia lub pozostania w grze. Będzie znajdował się tutaj mały śmieszny feature.
6. Jest to okienko gry. Będzie zawierać między innymi punkty, czas do końca rozgrywki itd.

Wstępne szkice menu gry:

