

Marauders of the Open Space

- Dokumentáció v0.1 -

1. Játékstruktúra:

Anyahajó – a karakterek egy űrhajó legénységét alkotják, különböző npc-kkel együtt. Itt lehet:

- Felvenni a küldetéseket (Központi monitorra érkeznek be, leírással együtt. Őket kiválasztva elkezdődhet a pálya.)
- Fejlesztéseket végrehajtani (A hajó mechanikusánál. Lényege, hogy a meglévő fegyvereket lehet továbbfejlesztteni (pl. nagyobb tűzgyorsaság vagy tűzerő)).
- Beszélgetni a társakkal (Akik az egyes sztorielemezekre reagálnak, esetleg tippeket adnak vagy külön küldetést, illetve bizonyos sztorielemezek itt történnek)
- Innen lehet elrepülni a különféle egyéb csillagrendszerekbe, bolygókra. (A központi képernyőn elérhető a csillagrendszerek térképe, ami idővel bővül.)

Nyílt Űr – Egyfajta térképként működik, itt érhetőek el a különféle funkcionális bolygók. Ezeket koordináták útján lehet elérni, ami után a hajó hyperugrást hajt végre az adott pontra. Az ugrás eredménye lehet:

- Pálya bolygók
- Kereskedőállomások (Új fegyvereket, felszereléseket, jobb lőszereket lehet vásárolni)
- Nyílt űr (az adott ponton nincs semmi)
- Használhatatlan bolygók (pl. gázóriások)
- Titkos helyszínek (Különleges helyszínek (bolygó, hajó, aszteroida stb.) megszerezhető tárgyakkal egybekkel. Ezek koordinátáit különböző elejtett információkból lehet kihámozni vagy kereskedőktől lehet venni.)

Küldetések – Minden küldetésnek van egy vagy több elsődleges része, amelyeket mindenképpen teljesíteni kell és lehet egy vagy több másodlagos része, melyeket extra jutalomért lehet teljesíteni, de ezeket nem kötelező. Egyszerre általában több küldetés jön be, a játékos választ, hogy éppen mit csinál meg. Bizonyos megbízók megsértődhetnek ha rövid időn belül nem teljesítik a feladatot és visszavonják a megbízást. Ettől függetlenül a legtöbb megmarad. A küldetésről el lehet menekülni, ha a karakter visszamegy a startpozícióra, vagy később egy tárgy megvásárlásával majdnem bárholnan fel lehet „teleportálni” a hajóra. (Bizonyos küldetések ezt követően törlődnek.)

Mini-játékok – (Opcionális, csak ha meg tudjuk oldani) Bizonyos pályák illetve történeti események a hajót is igénybe veszik, új szemszögből irányít a játékos. Történet szerint.

- Felül- vagy oldalnézetes űrhajós lövöldözős rész (pl. aszteroida-mezőn vagy ellenséges szektorokba utazva, esetleg különleges küldetésekhez.). Ezekhez lehet venni speciális felszerelést (nagyobb hajópajzs, rakéták, extra hajófegyverek stb.)

2. Történet:

A történet egy része a karakterek háttéréből származik:

- Gunner1 (férfi) – Valamikor régen egy Hatos Osztág nevű elit alakulat tagja (vezetője) volt, amely egy bizonyos vállalathoz tartozott. A vállalat azonban háttérbeli intrikák miatt az egyik küldetés során egyéb nyereségek reményében hagyta őket lemeszáróztatni, egyedül ő maradt életben, mivel különleges feladatot teljesített távolabb a harcvonaltól. A bolygóról egy arra vetődött kereskedő mentette meg, aki kihasználva fiatalember különleges képességeit, belevágott egy katonai magánvállalkozásba, melyet korai halálát követően (lelőtték) <Gunner1> vett át és folytat ma is. Céltalan, kiégett zsoldos.
- Gunner2 (nő) – Egy több bolygót irányító militarista birodalom egyik tábornokának a lánya, aki ennek megfelelően rendes kiképzésben részesült. Amikor apja az egyik hadjárat során kénytelen volt megmenteni őt és csapatát, s emiatt a csata elveszett, a szégyen miatt/elől elmenekült. Célja, hogy jó harcos legyen és hogy meg tudja mutatni, mit ér.

A mellék- és speciális küldetések mellett a sztori főbb elemei:

- Az egyik pályán a cél, hogy kiderítsék az egyik laborból miért nem jön jelentés s ha baj van, semmisítsék meg az egészet. Itt kiderül, hogy egy különleges, pszichikai erővel rendelkező embervariánst képeztek ki, azonban a legerősebb kiszabadult és kiirtott mindenkit, majd elment. A küldetés végeztével a bolygón távolabb a bázis romjaitól találnak egy eszméletlen lányt, akit felvisznek a hajóra. Ő azt állítja, semmire sem emlékszik, de szívesen segít. (Innentől ő is játszható karakter. (psychic))

Lényegében a főellenség az a cég, aki a kísérleteket folytatja, pontosabban a szökött fogoly, aki valójában nem szökött meg, hanem a fejlődési programot teljesítette. A lányról kiderül, hogy ő is ki akarja nyírni a fazont, így lépésről lépésre (pályáról pályára) elindulnak felgöngyölíteni a szálakat, és végül megsemmisítsék az emberfeletti tömeggyilkost.

A psychic lány szerelmes lesz a Gunner1-be, de azt nem érdekli, így a visszautasítást követően megszökik a hajóról. Legközelebb már csak a boss lábainál találkozhatnak vele, ugyanis vereséget szenved (de nem hal meg).

- A Gunner1 az egyik küldetés során észre vesz egy karaktert, aki az ő régi egyenpáncéljukat viseli. A nyomok felgöngyölítése után talál egy raktárat, ahol egyet ő is kaphat (elég előnyös, de félig titkos misszió). Eljut a korábbi céghez és bosszút áll (már persze a player). Kiderül, hogy eddig korábbi társainak szellemei vezették, akik így távozhatnak végre, de az ő lelke nem nyugszik meg. Az elsődleges karakter itt a G1.

- A Gunner2-re az egyik kereskedelmi bolygón ráakad a bátyja és megpróbálja hazavinni: az anyahajójukat felszívja egy nagyobb űrnavar és „börtönbe” kerülnek. A cél az, hogy úgy szabaduljanak ki, hogy ne öljenek meg egy embert sem (a többi szabad). A riadó addig nem szólal meg, amíg nem látják meg őket (utána gumi és altatólövedékek jönnek). Ember meghal: game over. A végén a bátyja egy nagyobb páncéltözetben megpróbálja visszatartani őket (boss), de nyilván megússzák :). Ezután a különböző kereskedelmi pontokon időnként megjelennek az apa emberei, ahova a játékos akkor nem tud a hajóval menni.

Később az apja kér tőlük segítséget, mert a háborúban erősen megfogyatkoztak az erőik és kéne egy kis segítség. A végén elmondja a lányának, hogy nem haragszik rá, nem kellett volna elszökni és otthon kényelem és magas rang várna stb., de persze az nem megy, mert még nem érte el a célját. Itt a G2 az elsődleges szereplő.

3. A Karakter mozgása:

Figura mozgásfázisai:

- Séta (opcionális, valószínű a gyorsabb játékmenet érdekében a futás funkcionálisabb)
- Futás
- Hátrálás (séta-módban)
- Ugrás
- Guggolás
- Fedezékbe bújás (opcionális (ki kell találni, hogy működjön), ha van ilyen tereptárgy, a karakter a háttérbe húzódik és nem érik el a lövedékek (területre hatók, pl. gránát igen), az ellenfelek nem látják)
- Speciális:
 - Lövés (álló, guggoló és ugró pozícióban is)
 - jobbra néző figura esetén az alábbi irányokba:
 - ↑ (Fel)
 - ↗ (Átlósan Fel) – **probléma: ki kell találni, hogy állva is képes legyen erre nézni**
 - → (Előre)
 - ↘ (Átlósan Le) – **probléma: mint az „átlósan fel” esetében**
 - ↓ (Lefele) – opcionális: egyenlőre nem sok értelmét látom
 - fegyvertípustól függő kéztartással:
 - egykezes (pisztoly)
 - kétkezes (géppuskák, shotgun, lángszóró, egyéb)

- nagy fegyverek (rakétavető, lézerágyú)
 - hajítás (gránát)
- Sérülés (a karakter rövid időre mozgásképtelen, viszont erre és még egy kis időre sebezhetetlen lesz)
- Halál (halálnemenként különböző animáció, sprite)
 - Normál (szörnyek csapása, lőfegyver stb.)
 - Tűzhalál (masszív tűzsebzés hatására)
 - Elektromosság (masszív elektromos sebzés hatására)
 - Karók által átfúrva
 - Speciális (ellenféltől függő, egyenlőre opcionális, pl. lény lenyeli, felszúrja valamire és ott tartja stb.)
- Opcionális:
 - Mászás – egyenlőre nincs tervben