

Szoftvertechnológia és
grafikus felhasználói
interfész tervezése

Féléves feladat ismertető

SPACE BALOONS

Joó Zoltán

Joó Dávid

Horváth Mátyás

Alap történet

Újabb nap virradt a galaxis egyik távoli sarkában, készen állsz az új pozíciód betöltésére, mint a század anyahajójának védelmi tisztje. Amikor felérsz a parancsnoki hidra és kinézel a végtelen űrbe olyat látsz, mint még soha... Lufik?

Mivel a te feladatod – és felelősséged - a hajó épsége, meg tehetsz minden tőled telhetőt a védelem érdekében. Készen állsz a kihívásra, vagy elveszíted az emberiség legnagyobb hajóját néhány egyszerű lufi ellen, csak rajtad áll. A tét sokkal nagyobb mint hiszed, mivel nem tudni mi a céljuk, vagy egyáltalán mik ezek, amik megtámadtak (azon kívül, hogy lufik).

Miután hősieken küzdöttél, újabb parancsot kapsz, hogy vonulj vissza a földre és oszd meg a tapasztalataidat a hadosztály vezetőivel. Megérkezésed után újabb ellenségek bukkannak fel, mostmár a Föld körül. Ismét lufik.

Sokszoros erővel és újabb fajta „egységekkel”, mintha csak egy játék lenne és ez lenne a második pálya. Ez már a vége a kitartó támadásuknak, ugye?

A helyzet csak rosszabbodik, amikor furcsa rádióüzenetet kapsz a bázisról. Megérkeztek oda is. Az eddigi tapasztalataid, lufi pukkantásban elég lesz ahhoz, hogy megvédd a földet, vagy elbúsz és kezded az elejéről, vagy betöltesz egy mentést? Deríts fényt a lufik mögött álló rejtélyre és ments meg mindenkit!

Játék menet

A játék célja az anyahajó megvédelem a közelgő lufiktól. Minden egyes lufiért változó számú pontot kapsz, melyeket fejlesztésekre költethsz el, viszont okosan költés, a játék végén ezek fognak számítani a helyezésemben.

A főképernyő három részre lesz felosztva, a középső az ahol a játék zajlik, a jobb oldali az elérhető és megvásárolt fejlesztések helye és végül a bal oldali ablakrész, itt lesz található az aktuális pontszám, a helyezésemben a legmagasabb pontok között.

Fő ablak

Itt található az anyahajó és az általad irányított ágyú és az ellenségek. A játék menet és a story is itt zajlik majd. A háttér pályán ként változik, először az üres világűr, majd a föld feletti űr és végül egy katonai bázis és az az előtti terület. Az első két pályán az ablak alsó részében lévő anyahajót kell védeni, majd végül a bázist, a fentről érkező lufik hullámaival.

Lufik

A játék nevéből kiindulva a fő ellenségek különböző fajtájú lufik. A játék során hat különböző lufival lehet találkozni, ezek a fekete, piros, zöld, sárga, kék, fehér. A fehér lufi kilukasztása után kap a játékos 1 pontot, a kék kilukasztása esetén a helyére lép egy fehér, egy sárga kilukasztása után őt lecseréli egy kék és így tovább.

A lufik méreteben és sebességben mind megegyeznek, csak a színük más. Egy adott pályán az idő teltével egyre több és egyre nehezebb lufik érkeznek, nehézségük úgy értendő, hogy a skálán feljebb vannak. (Az alábbiak a játék során is fel lesznek használva.)



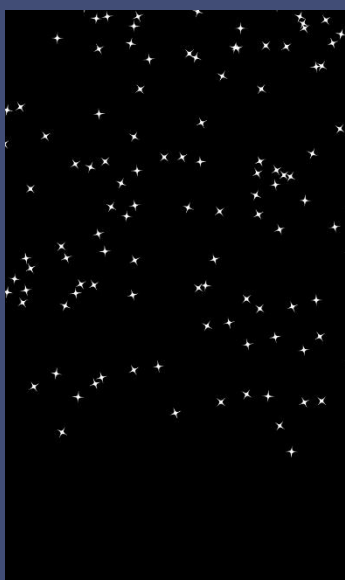
Anyahajó/bázis

A gonosz lufik célja, ezt kell megvédened a játék során minden áron. Rendelkezik életerővel, ami a jobboldali ablakban látszik. Kezdetben 100 életerőponttal rendelkezik, ami ha eléri a nullát a játék véget ér.

Amennyiben egy lufi eléri az anyahajót/bázist, akkor annak a nehézségétől függ a sebzése, fehér lufi esetén 2 életerő pontot veszít, kék esetén 4-et, sárga esetén 6, és így tovább. Találatkor az anyahajó és a bázis is megremeg. Az elveszített életerő pontok vásárolhatóak a baloldali ablak menüjéből 10 pontba kerül a javítás, ami 1 életerőpontot ad vissza.

Pályák

Az első pályán lassabb lufik jönnek, hogy könnyebben megismerd a játékot. Itt még csak először találkozol a lufikkal ezért ők sem biztosak abban, hogy ellenségként kezeljenek. Ez a világűrben zajlik és itt egy anyahajót kell megvédened. Itt még csak



A második pálya ennél nehezebb, a föld látható rajta, itt is még az anyahajót véded az ágyúddal. A lufik föld közelében már agresszívabbak ezért gyorsabban támadnak, ez a rész már a közép nehézségnek felel meg.



Az utolsó pályán már az utolsó védvonalat véded a bázist. Itt igazán felpörög a játék és még gyorsabbak lesznek a lufik. A játék alapjaként szolgáló történet is itt teljesedik ki és találkozol a végső főellenéggel.



A löveg/ágyú

A löveg a játékos kiterjesztése, az eszköze a lufik pukkantására. Irányítása a nyilakkal (jobb bal) vagy az [A] és [D] gombbal történik. Ez magában nem lenne elég a szörnyű lufik visszaverésére és nem is lenne igazi löveg, ha nem tudna lőni. A [SPACE] gomb lenyomásával lő egy lövedéket, amely az eltalált lufit kipukkantja, vagy csak meggyengíti. Annak érdekében, hogy ne lehessen csak folyamatos stratégia nélküli lövésekkel tovább haladni, a löveg túl melegszik egy idő után és várni kell, hogy lehűljön. A lövési sebesség kezdetben másodpercenként 2. Ezek mind fejleszthetőek a baloldali menüben, maximum 5 szintet és ezzel javulnak. A lövések gyorsabbak lesznek, lassabban melegszik túl a löveg és kevesebb ideig fog tartani a hűtés. A löveg fejlesztései elvesznek szintek között.

Konklúzió

A játéknak nem az a lényege, hogy a végtelenségig tartson, hanem hogy minél optimálisabb módon tudja a játékos végig vinni. Ezért az utolsó pálya végén megjelenik a játék főellensége. Ez a karakter ismert lehet sokak számára egy másik lufis játék kapcsán és magyarázatot adhat – valamennyire – a játék történéseire. A főellenség csupán indirekt módon tud ártani a játékosnak, mégpedig lufikat idéz elő. Ahhoz hogy legyőzd többször is el kell találnod a löveggel, eközben az általa megidézett lufiktól is meg kell óvnod a bázist.

Bal ablak

Ez a baloldali ablak, itt láthatóak a meglévő és megvásárolható fejlesztések. Ezen kívül itt lehet a hajó javítását intézni és az anyahajó/bázis hátralévő életeréje is itt látszik az ablak tetején. Az ablak kinézete hologramos, kékes színű és egy űrhajóhoz autentikus kinézetű.

A fejlesztések állapot sávként vannak reprezentálva és amennyiben a játékos rendelkezik elegendő ponttal a megfelelő fejlesztés sávja mellett megjelenik egy plusz jel, erre kattintva történik meg a fejlesztés.

Az anyahajó/bázis javítása a fejlesztések felett található az életerő pont alatt, egy franciakupercs reprezentálja ezt, ezenkívül mellette van egy teljes javítás ikon is, ami az anyahajót/bázist teljesen megjavítja a megfelelő pontszámért. Ezt egy fogaskerék és egy franciakupercs együtt reprezentálja.

Jobb ablak

A jobb oldali része az ablaknak mutatja az aktuális pontszámot – amit baloldalt elkölthetünk, és egy listát, amin az eddigi első tíz legtöbb pontot elért játékos neve található. A listában az aktuális játékos neve is megjelenik, az aktuális helyezés szerint. A játékos aktuális pontja csak akkor kerül fel a listára véglegesen, ha teljesíti végig játssza a játékot. Ennek az ablaknak a kinézete hasonló a baloldalihoz színben és stílusban, viszont egyszerűbb, mivel csak a lista és a pontok lesznek rajta.

Szünet menü

Abban az esetben, ha éppen nem tudja folytatni a játékos a világ megmentését, és fontosabb dolga akad akkor az [ESC] megnyomásával meg tudja állítani a játékot. Ezzel együtt elő jön a szünet menü is, ebben találhatóak olyan funkciók mint, mentés, betöltés és kilépés.

Kezdő képernyő

A játék elindítása után megjelenik a kezdő képernyő, ahol megmarad a három ablakos felosztás úgy, hogy a baloldalon lesznek megtalálhatóak az eddigi mentések, amelyekre kattintva kijelöljük azt. Középen egy üdvözlő üzenet egy „Start new game” és egy „Continue” gomb van. A „Start new game” mindig elérhető és ez egy új játékot indít, míg a „Continue” csak akkor válik kattinthatóvá, ha kijelöltünk jobboldalt egy mentést. A jobb oldalt az előzőkéhez hasonlóan a legjobb 10 játékos található pontok alapján csökkenő sorrendben.

Fejlesztő eszközök

A könnyebb tesztelés és demonstráció érdekében csalásokat teszünk a játékba. Ezek a [0] megnyomásával lesznek elérhetőek, ekkor felugrik egy parancssor és oda lehet beírni a megfelelő parancsot. nodmg - nem sérül a hajó, restart – újra indítja a játékot, moneyshot – 100 ponttal növeli az aktuális pontszámot, cleartheway – eltűnteti az összes ellenséget a pályáról,