

GALAXY WARS

RÖVID ÖSSZEFOGLALÓ

Egy 2D-s, pályákra osztott lövöldözős játékot fejlesztünk, amelyben a pályák végén lévő bossok legyőzésével lehet előre jutni. A fegyvert és a pajzsot felvehető tárgyak segítségével lehet fejleszteni.

MIRŐL SZÓL A JÁTÉK?

SZTORI

A Stivaa csillagrendszert veszély fenyegeti, mióta Darth Wralgarr elhatározta, hogy leigázza az összes bolygót és átveszi az uralmat a stratégiai fontos bányákon. Ha meg tudja szerezni mind az 5 bányát, akkor elegendő B-kristályt termelhet az egész Galaxis elpusztításához.

Elindult egy mentőflotta a Wassi bolygóról, de túl sok csillagugrás mire odaérnek, így az ő segítségükre már nem számíthatnak. Sok más rendszer elesett és bár a Stivaa-nak nincs hadserege, de lelkes önkéntesekből akad bőven. Meg kell akadályozni az inváziót még az űrben, mert szárazföldön Wralgarr droidjai kegyelem nélkül pusztítanak.

Weck Thrys, az Elzati bányász ellopja apja hajóját, hogy megmentse otthonát és a Galaxist. Az ő bőrébe bújva élhetjük át az űrcsaták világát.

KARAKTEREK

WECK THRYS

Az általunk irányított űrhajó pilótája.

DARTH WRALGARR ÉS TÁBORNOKAI

Darth Wralgarr a főgonosz, aki világalomra akar törni. A játék célja az ő elpusztítása az utolsó fejezet végén.

Az egyes fejezetek végén a tábornokait kell legyőzni a bánya megvédéséhez:

- Duuq Zokrorr
- Phlamvom Zekvud
- Grof Kraq
- Merob-zaa Keddiss

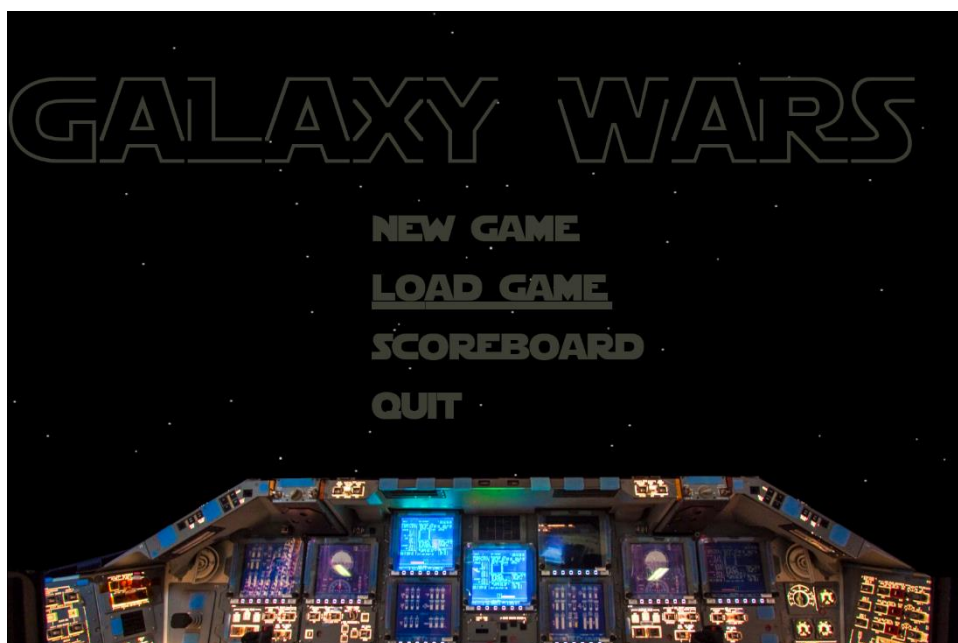
A JÁTÉK CÉLJA

A játékosnak 5 pályát kell teljesítenie, hogy megvédje az 5 bányát. Minden pálya végén van egy megnevezett ellenség, aki irányítja a bánya elfoglalását, az ő legyőzésével védhetjük meg a bányát és juthatunk a következő fejezetbe. Az 5. fejezet végén Darth Wralgarr hajójával találjuk szembe magunkat, az ő legyőzése jelenti a Galaxis megmentését és a játék végét.

A játékosnak a játék során a lehető legtöbb sebzést kell kiosztania és a lehető legtöbb tárgyat összegyűjtenie, ez alapján lesz rangsorolva a végén.

JÁTÉKMENET

MENÜ MŰKÖDÉSE



A főmenüből a játékos új játékot indíthat, betölthet meglévő mentést, megnyithatja a toplistát, illetve kiléphet az alkalmazásból.

FEJLESZTÉSEK MŰKÖDÉSE

A játékos a fegyver fejlesztéséhez és a páncél javításához vagy fejlesztéséhez szükséges alkatrészeket össze tudja gyűjteni. A képernyő alján megtalálható életerő és a gyűjtött tárgyak száma.

PAJZS

A pajzs korszerűsítése arányosan csökkenti az elszenvedett sebzést, de a találatok rontják a hatásosságát (10% / találat). A fejlesztésben 5 szint elérhető, ezek után csak a pajzs javítására van lehetőség. Az alkatrészeket lehet javításra és fejlesztésre is használni. Elégséges számú alkatrész esetén **R billentyű** lenyomására lehet javítani a pajzsot (repair), vagy **U billentyű** lenyomására fejleszteni (upgrade).

Szint	Sebzés csökkentés találatonként	Fejlesztési / javítási költség
1	0	0 / 0 alkatrész
2	20 %	4 / 2 alkatrész
3	30 %	6 / 3 alkatrész
4	40 %	9 / 4 alkatrész
5	50 %	12 / 5 alkatrész

FEGYVER

LÖVEG

A kezdő fegyver után még 2 másik elérhető, ezeket is alkatrészből lehet venni. A különböző fegyverek sebzésében, a lövések közti töltési időben és a lövésük módjában van különbség. Megfelelő mennyiségű alkatrész esetén a löveget **W billentyű** lenyomására fejleszthetjük.

Szint	Sebzés	Fejlesztési költség
1	3 pont	0 alkatrész
2	7 pont	6 alkatrész
3	12 pont	12 alkatrész

SUGÁRVETŐ

A játék elejétől fogva a játékos rendelkezésére áll, a használatához kristályokat kell gyűjteni. Egy lövéshez 3 kristály szükséges, amely 17 pont sebzést okoz.

IRÁNYÍTÁS


A játékos a képernyő alján irányítja az űrhajót, amellyel horizontálisan és minimálisan vertikálisan tud mozogni. Az alapértelmezett billentyűkiosztás a következő:



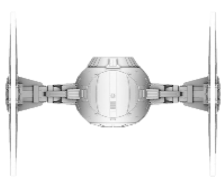

Billentyű	Funkció
←↑↓→	Mozgás az űrhajóval
Space	Lövés löveggel
Ctrl	Lövés sugárvetővel
W	Löveg fejlesztése
R	Pajzs javítása
U	Pajzs fejlesztése
P	Szünet
Esc	Kilépés a főmenübe

ELLENSÉGEK

KIS ELLENSÉGEK






A típusuktól függően különbözően mozognak és lőnek a játékosra. A kisebb ellenségeket nem kötelező legyőzni, ezek egy idő után elmenekülnek, ellentétben a bossokkal, amiket nem lehet kikerülni. A játék folyamán aszteroidák is jöhetnek szembe, amit ki kell kerülni, mert nagy kárt okozhatnak az űrhajóban; ezek véletlenszerű sebzést okoznak.

Hajótípus	Élet	Sebzés
	3 pont	1 pont

	Gunboat	7 pont	3 pont
	Fury	12 pont	10 pont
	Interceptor	17 pont	15 pont
	Destroyer	20 pont	18 pont

BOSSOK

Hajó	Kapitány	Élet	Sebzés
------	----------	------	--------

	Darth Wralgarr	130 pont	300 pont
	Duuq Zokrorr	100 pont	200 pont
	Phlamvom Zekvud	80 pont	150 pont
	Grof Kraq	60 pont	100 pont
	Merob-zaa Keddis	40 pont	50 pont

PONTSZÁMÍTÁS

Az okozott sebzések 1 pontot, az összegyűjtött alkatrészek és kristályok 10-10 pontot érnek, ezek összege határozza meg a pontszámot, amelyet a játékos folyamatosan nyomon követhet a képernyőn. Ez alapján a játék végén a játékos rangsorolásra kerül.

MENTÉS/BETÖLTÉS MŰKÖDÉSE

Egy pálya teljesítése (boss legyőzése) után az adott játék automatikusan mentésre kerül. Betöltéskor a soron következő pálya elejére kerülünk, azaz egy pálya teljesítése checkpointot jelent.

ALKATRÉSZEK, KRISTÁLYOK

A pályán elszórt zöld alkatrészek jelentik a fejlesztések alapját. A játékosnak el kell döntenie, hogy a fegyverét/pajzsát szeretné fejleszteni, vagy a szétlőtt pajzsot megjavítani.

A kristályok szintén a pályán vannak elszórva, viszont ezekből kevesebb van. Pályánként nagyjából egy sugárlövéshez elegendő kristályt lehet összeszedni, amit jól kell felhasználni a játékosnak. A sugárlövés nagy sebzése miatt, a pályák végén lévő főellenségeket érdemes megcélozni vele.

FEJLESZTŐI SZEREPEKÖRÖK

Interfészek	Palik Bence Dávid (HAX9HL)	GameModel	Munkácsi Zoltán (DSFH2V)
GameLogic		Repository	
LogicTests		Renderer	
		GameControl	

KÉPERNYŐTERV

