



AirMaster

RAZVOJ VIDEO IGARA

MILOŠ JELIĆ 28122008

Naziv igre : AirMaster

Žanr : akciona-pucačina

Platforma : PC

Tip : 2D

Program : Java

Editor : NetBeans 8.2

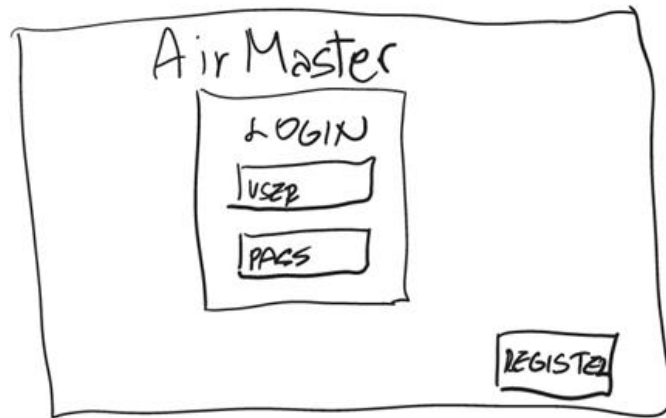
Baza : mysql

Opis igrice : Korisnik upravlja borbenim avionom gde su mu neprijatelji rakete različitih snaga i helta kako igrice napreduje. Ukoliko avion dođe u dodir sa raketom gubi određeni broj helta u zavisnosti koja ga je raketa pogodila. Cilj igrice je da korisnik uništi što više raketa pre nego što izgubi sav helt. Dodatna mogućnost da se u meni ubaci neka vrsta upgrade-a aviona ili zamene za neki drugi koji će biti jači (više healtha, jača municija ili oba). Korisnik se loguje prilikom pristupa igrici, nakon registracije. Ukoliko želi može da sačuva svoj skor koji će se upisati u bazu i kasnije će moći da pogleda skorove svih korisnika koji su sačuvali svoje skorove.

U nastavku storyboard :

Crtan na Lenovo X1 Yoga sa ThinkPad Pen Pro u programu Whiteboard

Scena 1



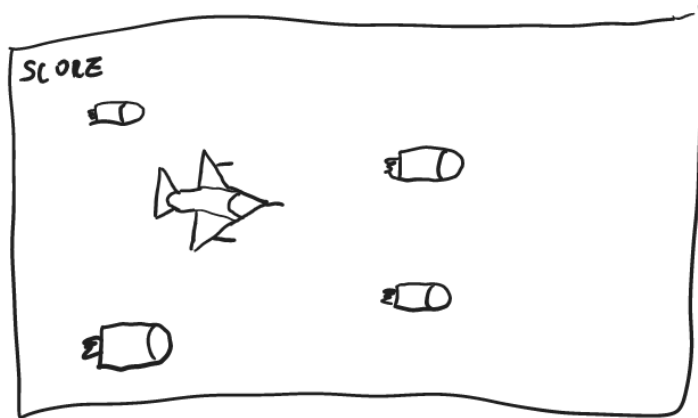
Login screen. Mogucnost registracije za kasnije cuvanje rezultata koji ce se cuvati u bazi podataka

Scena 2



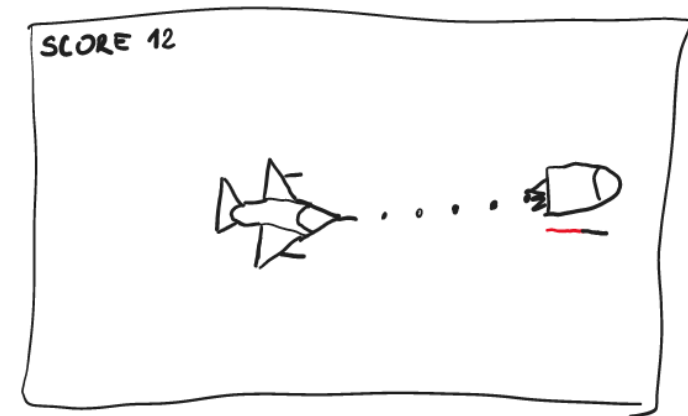
Welcome screen sa opcijama za pocetak nove igrice, pregled skorova po userima, instrukcije za igrice i napustanje igrice.

Scena 3



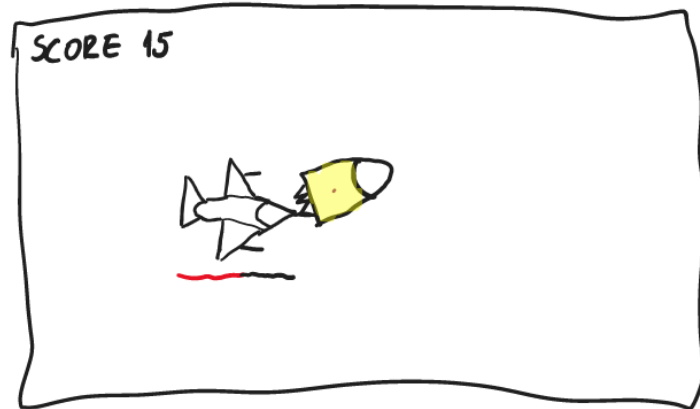
Pocetak nove igrice. Korisnik upravlja avionom i cilj mu je da uništi što više neprijateljskih raketa.

Scena 4



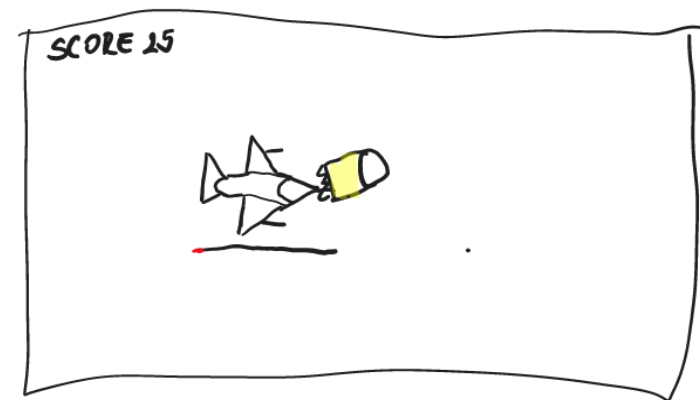
Korisnik na određeni button puca iz aviona i uništava rakete, svaka raketa ima određeni broj healtha koji se smanjuje svakim pogodnim metkom. U uglu korisnik prati svoj trenutni score.

Scena 4



Ukoliko avion udari u raketu svojom konstrukcijom gubi health, posle određenog vremena rakete postaju jače i imaju više healtha.

Scena 5



Avion koji udara u naprednije rakete gubi više healtha.

Scena 6



Kada korisnik izgubi sav helt, prekida se igrica , ispisuje se game over I ispisuje se korisnikov score. Imaju dve opcije za pocetak nove runde ili da sacuva score.