

Ónody Márk -

Dóczy Kristóf – QRM4PB

Tolnai Dominik – AXJ0GV

2022.03.29

# Lasteroid

Szoftvertechnológia és grafikus felhasználói interfész tervezése féléves beadandó  
feladat specifikáció

## Játék leírása

A Lasteroid egy kibővített aszteroidás játék, amely megpróbál minél több minden dologban elkülönülni az egyszerű játéktól. A játék alap felépítése megegyezik az alappal, egy űrhajót vezetve kell különböző pályákat megcsinálni, amelyeket úgy lehet teljesíteni, hogy az űrhajót életben kell tartani mindaddig amíg minden szembejövő és likvidálható tárgyat meg nem semmisítettünk. Egy pálya a következőképpen épül fel: egy kiindulási ponttól kezdődően megy az űrhajónk egy megadott vonalon és közben különböző objektumok repülnek az űrben, amelyeket meg kell semmisítenünk különben az kárt okoz az űrhajónkban és felrobban, így elveszítjük a küldetést. Jöhet szembe aszteroida, akár másik űrhajó vagy éppen műhold is. A kibővített rész, hogy azért mégse egy egyszerű játék legyen pedig különböző beépített funkciók lesznek, mint pl.: lesz egy speciális vonal, amelyen, ha áthaladunk akkor elfordul a képernyő teljesen véletlenszerű irányba így nehezítve a küldetésünk befejezését. Nem csak pályákat lehet teljesíteni, amelyek természetesen egyre nehezebbek lesznek így mindenképp szükség lesz az űrhajónk fejlesztésére, hanem lesz lehetőség egy úgynevezett végtelen pályára is, amely igazából a megtett távolság + a pályán szerzett eredményünk alapján számol nekünk összpontszámot. Értelemszerűen minél tovább maradunk életben, minél több dolgot semmisítünk meg annál nagyobb lesz a játék végén az összpontszámunk. Ez a játék egészen addig fog tartani amíg meg nem semmisül az űrhajónk.

Látványterv (a későbbiekben változik – pontosítjuk a játékhoz)

- Különböző ötletek vannak aszerint, hogy az úrhajónk szintje milyen állapotban van. Lehet fejleszteni az úrhajónkat annak nagysága szerint, támadási ereje, illetve életereje szerint. Ennek függvényében változhat az úrhajónk mérete, annak kinézete. A lövedék is változik a sebzése szerint:



- Az aszteroidák kinézete teljes mértékben független a játék menetétől, ez egyszerűen csak a monotonitás miatt különböző:



- A menü mindenképp különleges akar lenni. Minden olyan információt meg szeretnénk jeleníteni, amit úgy gondolunk, hogy egy ilyen játékban szükség van annak átadására, illetve arra, hogy egy játékos egyszerűen megtaláljon mindent amit el szeretne érni:



