

1. forduló**2016. március 18 12:00 - 2016. március 20. 24:00**

HARC A FÖLDÉRT

A csillagkaput Gízában találták ásatások során az 1900-as évek elején. A rajta szereplő szimbólumok megfejtése sok időbe telt, ahogy az is, hogyan lehet beindítani. Az első sikeres aktiválás az 1950-es években történt, amit nem sikerült megismételni egészen az 1990-es évekig. A második sikeres működtetést számos újabb követett, így lehetőség nyílt más bolygók, életformák, kultúrák megismerésére.

A kapu a Csillagkapu Parancsnokságon található, amin keresztül nap, mint nap csapatok indulnak más világok felfedezésére. A barangolásnak sajnos ára van, mert a galaxis felfedezése közben ellenséges idegenekre bukkantak, akik a Föld leigázására készülnek.

A leghatalmasabb Anubisz néven ismert, aki támadást indít űrhajójával a „Kék bolygó” ellen. Szerencsére az Antarktisz jége alatt található egy fegyver, amit az Ősök építettek több ezer évvel ezelőtt, amivel felvehető a harc a Goa’uld rendszerúr ellen.

FELADAT

Egy olyan játékszoftvert készíteni, ami a fenti történeten alapszik.

JÁTÉKMÓDOK

A játék indítását követően lehessen választani a játék szereplői közül (Anubisz hajója, vagy a Földet védő fegyver).

A szereplő kiválasztást követő opciók:

- harc a végsőig, azaz valamelyik fél győzelme
- időegység alatt a lehető legtöbb találat bevitele

SZEREPLŐK KÉPESSÉGEI

- **Anubisz hajója:** változtathatja a helyét a függőleges sík mentén, így képes lehet a lövedékek kikerülésére. Ha játékos irányítja, akkor az ujj mozgását követi, ha az eszköz, akkor véletlen időpontokban véletlen pontokra ugorhat hipertér ablak használatával a függőleges sík mentén. A függőleges sík az Y tengelyt jelenti.
- **Az antarktisi fegyver:** egy kis sugarú kör veszi körbe pajzsként, ami védi a találatoktól. Ez a pajzs találat esetén veszít az erejéből, ami bizonyos találatszám esetén megszűnik, és a fegyver védtelenné válik.

KRITÉRIUMOK

- A felek életerőit úgy kell beállítani, hogy a harc kiegyenlített legyen. Életerő szerezhető az alábbi módon:
 - Anubisz hajója: sikeres lövés elhárítása növeli a hajó életerejét.
 - antarktisi fegyver: sikeres hajótalálat esetén a pajzs ereje növelhető.
- A felek életerői a kiinduló maximum értékeken felül nem növelhetők, illetve ha az antarktisi fegyver pajzsa megszűnik, akkor az a játék végéig már újra nem generálhatók.
- A felületen szereplő elemek arányainak a kiegyenlített harc érdekében egyformáknak kell lenni.
- A felületen a felek állapotait ki kell jelezni.
- A menüben és a játékban legyen kilépés opció.
- A játékban legyen toplista, ahol meg lehet tekinteni a játékosok eredményeit, azaz ki mennyi idő alatt győzött, mennyi sikeres találatot ért el. Az táblázat tíz eredményt jelenítsen meg, és természetesen egy újabb, jobb értéknek be kell kerülnie a táblázatba. Ha kilépünk a játékból, majd újra indítjuk, akkor ezek láthatók legyenek, ne törölődjenek.
- Az előző gondolatból következik, hogy játékos nevet be kell kérni.
- A hang és a képi elemek megvalósítása a képzelőerőkre van bízva.
- A hipertérbe ugrást, majd az onnan visszatérést hang és vizuális effekt kövesse, ahogy a lövéseket is. A Föld közepén helyezkedjen el, mivel a hiperhajtómű használatával

Anubisz hajója bolygó bármely oldalán feltűnhet. Ha az eszköz irányítja, akkor véletlenszerűen, ha a felhasználó, akkor a felület érintésével.

- A dokumentáció elkészítése is annyira fontos, mint maga programé, a döntőben kiemelkedő szerepe lesz.

EGYÉNI ÖTLET

A szoftverhez bármilyen egyedi ötlet hozzáadható, ami a feladathoz kapcsolódik, ez a pontozásban külön meg is jelenik.

Jó munkát kíván a versenybizottság!

FORRÁS

- Stargate – SG1, Metro-Goldwyn-Mayer Studios Inc.