

Android játékaim

FallDown 3D

Mostanában Android platform felé nyitottam nem is keveset, sok egyéb mást hanyagolok miatta. Ennek egyik oka az, hogy az els játékomban - a [FallDown 3D](#) - nem várt sikert ért el, *viszik, mint a cukrot*, s az Android Market hasonló játékaikhoz képest is több kicsit pontra értékelik. Nem mondom, hogy a látvány végreletekig kidolgozott, de a játék hatalmas elnye, hogy a piacon kapható gyenge Android telefonokon is működik, illetve a jelenleg futó Android verziók 99.9 százalékán működik, mivel az 1.5 platform verziótól kezdve telepíthető.

A FallDown3D túlnitte magát, els körben 3D programozásról szerettem volna cikkeket írni, lépésről-lépésre bemutatni a 3D világ felépítését és a szenzorok felhasználását, majd azon vettem észre magam, hogy a játék addiktív, nehéz letenni, így kis rendrakás után publikáltam a Market oldalain... azóta nem tudok kiugrani a mókuserkéből, kéthetente ki kell adni egy új verziót, a játékosok követelik a javításokat, a játék fejlesztését, naponta több ötletet is adnak, hogy mi hiányzik, mit kellene még beletenni, hogy jobb legyen. rület... ☺



Do not get this game unless you plan on adding an extra half hour to your toilet time! Awesome game! Challenging! Fun!

Amit a FallDown3D nem tud, az a játékosok utazás közbeni kiszolgálása, ugyanis ülni kell hozzá (lásd az idézetet) és a gyorsabb-pörgőbb pályákon nem viseli el a rázkódást – lévén a gyorsulásmér adja az irányítás alapját, így nem lehet a tömegközlekedés közben játszani, csak a buszra-villamosra-metrróra várva, vagy bármi más helyen ülve és várva. A következő játékom már nem alapoz a mozgásérzékelre... ☺

Pair-pat-war - perpatvar

A játék egy online - így szerverrel feltételez - körökre osztott ügyességi-stratégia lesz. Adott két játékos, mindkett látja a saját telefonján a saját és az ellenfél egységeit, akár a klasszikus sakk esetén, s felváltva lépnek. Az egységeknek más-más erőssége és gyengesége lesz – egyszer sebesség-hatótáv-kanyarodás-védekezés-támadás dimenziók mentén, a játéktéren véletlenszeren állnak fel. A *stratégia* abból adódik, hogy melyik egységgel melyik másik egységet támadja meg az éppen lép játékos, hiszen nem mindegy, hogy hova és mikor lép. Az ügyesség abból adódik, hogy a lépésre adott idő áll rendelkezésre, ez alatt kell a lépés útvonalát megrajzolni az érint képernyőn... tucatnyi ilyen játék van, mégis kevés az, ahol a játékmenet pörgős... meglátjuk... ☺

Power of Planets

Az igazi nehéz játék... hobbi projektnek nagy, de idővel mindent meg lehet csinálni... bár két kezemen se tudnám megszámolni, hány félkész programom van ebből a játékból:

Az els részletesebben kidolgozott és papírra lejegyzetelt ötletalmaz alapján '93 környékén ez a játék egy egyszerűbb DOS alapú stratégiai program lett volna, aztán a kor divatja szerint ablakszerű kinézetet kapott, ezek után platformfüggetlen Java programmá alakult, majd jött a Java 3D, végül a webes felület elvetése után a játék (nagy valószínűséggel) először Android platformon fog testet ölteni, a weboldalra minimális információk és statisztikák kerülnek ki...

A játék érdekessége, hogy van (önmagában is megálló) története, így történelme és jövője is, vannak vezérfonalak, a sztori már összeállt, csak ki kell tölteni a megfelelő – emészthető tartalommal, de a [Power of Planets](#) oldalon a publikus történet már olvasható – és kritikálható... ☺



Egy rövid kis videó a jelenlegi állapotról (véletlenszerű térkép kirajzolása 3D motorral – érintésképernyővel mozgatva):