

Strzelanka multiplayerowa 2d typu split screen do 4 graczy SFML

1. Ogólne założenia:

- mapa jest rotująca planeta
- dookoło planety są rozmieszczone różne platformy, by urozmaicić środowisko gry
- aby zdynamizować rozgrywkę gracze mają do dyspozycji jetpacki
- różne planety, a co za tym idzie inne rozłożenie platform oraz inna grawitacja
- gracz ma do użytku interfejs tj. ilość życia, posiadane umiejętności, minimalistyczna tabela wyników
- ruch gracza charakteryzuje pewna bezwładność - stworzy to pewną trudność w poruszaniu, a tym samym urozmaici rozgrywkę

2. Wygląd:

- kamera danego gracza ma być statyczna tj. gdy porusza się po powierzchni wokół planety kamera nie przekręca się z graczem - ma to być najważniejsza mechanika rozgrywki
- animacje ruchu gracza - lot prawo, lewo, góra, dół i pozycja spoczynkowa gdy stoi na planecie.

3. Działanie:

Pociski, zabicia, odrodzenia, życie:

- gracze otrzymują obrażenia za pomocą pocisków wystrzelonych przez innych graczy oraz gdy wylecą poza daną wysokość - ograniczy to pole rozgrywki
- pociski znikają gdy należą na przeszkodę - gracza, platformę, planetę
- gracz umiera gdy jego pasek zdrowia osiągnie 0
- gracze odradzają się po przeciwnej stronie planety od miejsca zgonu
- rozgrzywka kończy się po osiągnięciu danej liczby zabić

Sterowanie:

- gracze do sterowania postaciami korzystają z kontrolerów xbox-owych, które są wspierane przez SFML-a - pozwoli to na równoczesną rozgrywkę 4 graczy
- lewym analogiem będzie realizowany ruch gracza po okręgu wokół planety - wychylenie gałki w lewą stronę powoduje jego orbitowanie w prawo, w lewą lewo
- sterowanie strzelaniem odbywa się przez wychylenie drugiej gałki - za jej pomocą gracz nadaje kierunek pociskom
- pojedynczy klawisz - użycie jetpaka

Poruszanie się:

- nie ma skoku - zamiast tego gracze mają do dyspozycji jetpaki za pomocą których mogą odrywać się od powierzchni planety - ich użycie (aktywacja za pomocą pojedynczego) zwiększa promień okręgu po którym realizowany jest aktualny ruch

Platformy:

- platformy są nieruchome
- gracze mogą stawać na platformach

- pociski znikają po zderzeniu z platformą

Przedmioty:

- przedmioty do podniesienia (na chwilę obecną): zwiększenie prędkości poruszania się oraz druga broń - karabin maszynowy o zwiększonej szybkostrzelności (domyślnie jest wolny pistolet)

- przedmioty mają określony czas działania, potem znikają

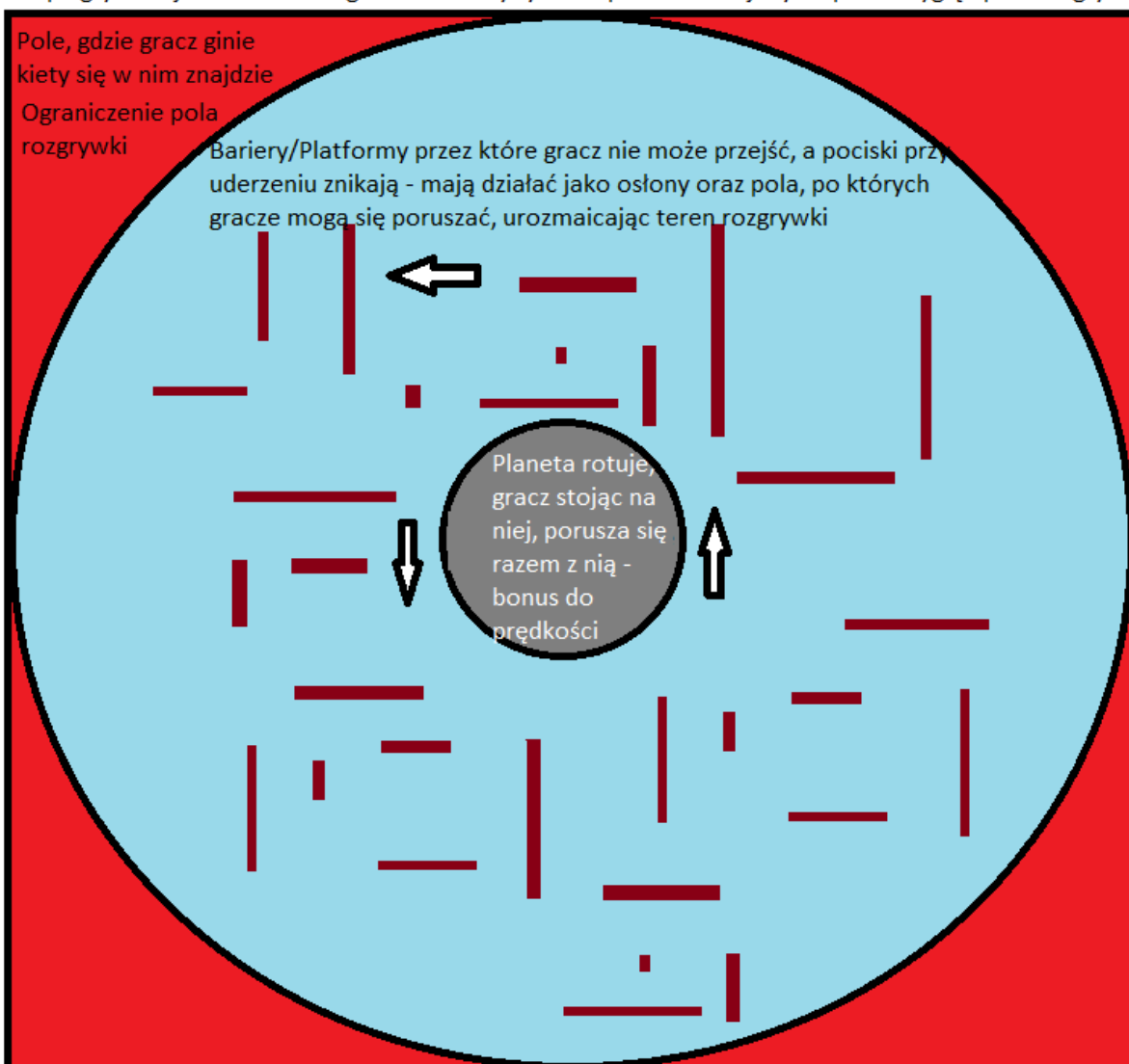
- przedmioty są losowo rozmieszczone po mapie

Mapa:

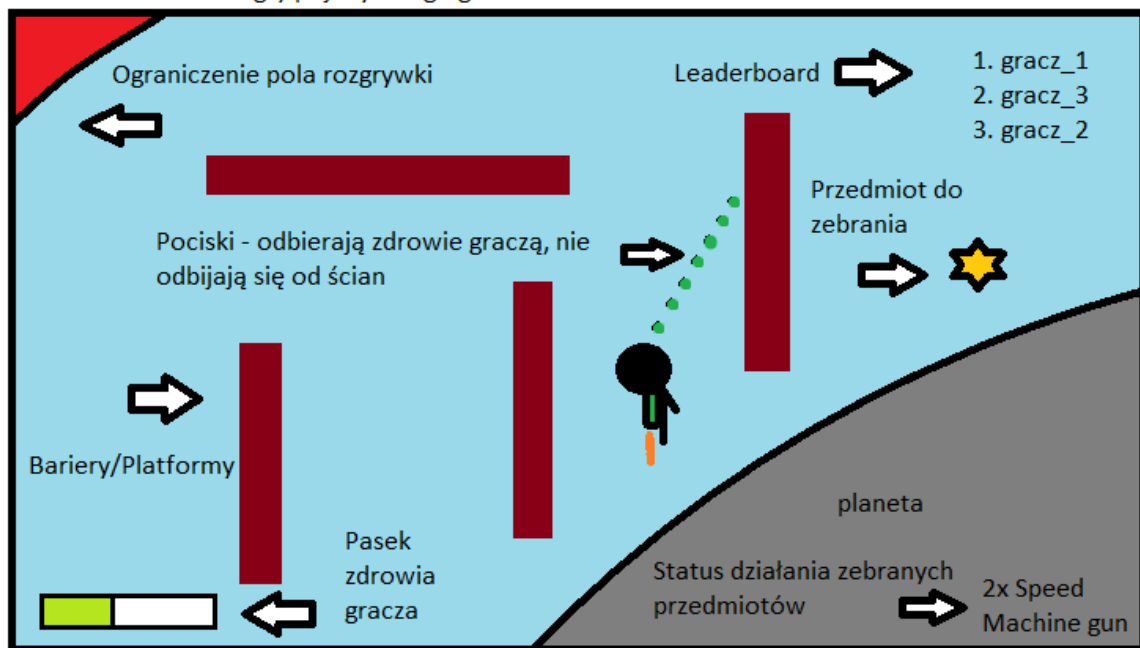
- pierwsza wersja będzie mieć dwie planety - Mars i księżyc. Będą one mocno różnić się przyciąganiem oraz rozmieszczeniem platform.

- planeta kręci się podczas gry. Gracze stając na planecie dostają "premię" do prędkości w kierunku, w którym kręci się planeta oraz "karę" do ruchu w drugą stronę

Mapa gry - nie jest to co widzi gracz. Poniższy rysunek przedstawia jedynie pełen wygląd pola rozgrywki



Obraz gry pojedynczego gracza



Obraz całego okna podczas rozgrywki

