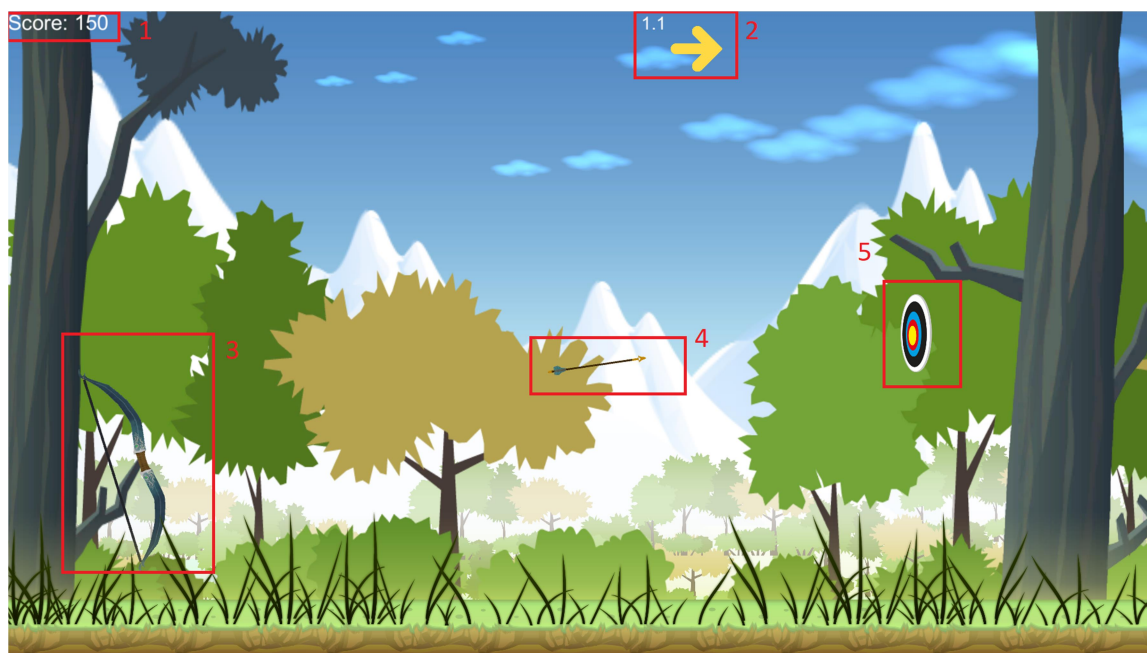


Zasady gry KinectArcher



Elementy interaktywne w grze:

1. Wskaźnik wyniku – pokazuje aktualny wynik uzyskany przez gracza, zostaje pomniejszony o wartość 50 gdy strzał nie trafi w cel i zwiększony o 200 gdy cel zostanie trafiony.
2. Wskaźnik siły i kierunku wiatru – Nowa wartość jest generowana po każdym celnym strzale.
3. Łuk – sterowany poprzez klawiaturę lub kinect
4. Strzała – tor jej lotu zależy od wiatru oraz siły i kąta strzału gracza.
5. Cel – Jego pozycja, prędkość i kierunek ruchu są nadawane losowo.

Sterowanie klawiaturą:

Obrót łuku – klawisze strzałek dół i góra

Strzał – klawisz spacji

Siła strzału - kontrolowana poprzez odpowiednie długie przytrzymanie klawisza spacji

Respawn strzały – klawisz R

Sterowanie za pomocą sensora kinect:

Dla uzyskania najlepszych efektów należy stanąć lewym bokiem do sensora kinect oraz wykonywać ruchy imitujące strzelanie z łuku przy czym zakładamy, że lewa ręką jest tą, która naciąga wirtualną cięciwę łuku.

Obrót łuku – obliczany na podstawie pozycji nadgarstków gracza

Strzał – należy otworzyć dłoń naciągając cięciwę łuku (w razie problemów z wykryciem, otworzyć ją w stronę sensora kinect)

Siła strzału – obliczana na podstawie odległości nadgarstków gracza

Respawn strzały – złożenie dłoni razem (zbliżenie się do siebie obu nadgarstków)