

# SHIPS GAME

Sebastian Arczewski & Hubert Zubrzycki

# OPIS GRY

Celem projektu jest stworzenie gry „Statki”, która pozwala dwóm graczom rozegrać klasyczną bitwę morską. Projekt ma na celu odwzorowanie zasad oryginalnej gry planszowej w formie cyfrowej – od etapu rozmieszczania statków po wymianę strzałów i końcowe zwycięstwo jednego z graczy.

Gra ma zapewnić użytkownikowi element rywalizacji, strategii i losowości, a także przyjemne doświadczenie rozgrywki, w której kluczową rolę odgrywa planowanie i przewidywanie ruchów przeciwnika.

# OPIS ROZGRYWKI

- Gra toczy się na dwóch planszach o wymiarach  $10 \times 10$ : jednej należącej do gracza, drugiej do przeciwnika.
- Każdy z graczy rozmieszcza swoją flotę statków na własnej planszy przed rozpoczęciem rozgrywki.
- Dostępne statki mają różne długości (np. od 1 do 4 pól)
- Po rozmieszczeniu statków gracze na przemian oddają strzały w pola planszy przeciwnika, próbując odgadnąć pozycję jego statków.
- Strzał może zakończyć się wynikiem:
- „Trafiony” – jeśli gracz trafił w część statku,
- „Pudło” – jeśli trafił w puste pole,
- „Zatopiony” – jeśli wszystkie pola danego statku zostały trafione.
- Rozgrywka kończy się w momencie, gdy jeden z graczy zatopi wszystkie statki przeciwnika.

# PLANSZA DO GRY

Twoja flota		Flota oponenta									
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
A	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	A
B	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	B
C	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	C
D	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	D
E	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	E
F	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	F
G	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	G
H	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	H
I	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	I
J	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	J

Status: Twój ruch / Ruch przeciwnika  
Zatopiono: 2

Plansza do gry w statki składa się z dwóch części: po lewej znajduje się plansza gracza, na której ustawione są jego statki, a po prawej – plansza służąca do zaznaczania oddanych strzałów w stronę przeciwnika. Statki występują w czterech typach: czteromasztowiec (1 sztuka), trzymasztowiec (2 sztuki), dwumasztowiec (3 sztuki) i jednomasztowiec (4 sztuki). Każdy typ różni się długością i zajmowaną przestrzenią na planszy.

# INTERFEJS

The image displays three screens of a game interface:

- TŁO:** A photograph of a large aircraft carrier at sea.
- MENU STARTOWE:** Features the title "STATKI" in large letters, followed by "BITWA", "INSTRUKCJA", "OPCJE", and the red button "WYJSCIE".
- MENU KOŃCOWE:** Shows "STATKI" again, then "STATYSTYKI" with the following data:
  - ZATOPIONE STATKI: 3
  - LICZBA TRAFIEŃ: 8
  - PUSTE STRZAŁY: 18
  - SERIA TRAFIEŃ: 2It also includes "ZAGRAJ PONOWNIE", "MENU GŁÓWNE", and the red "WYJSCIE" button.

On the right side of the interface, there is descriptive text in Polish:

Po uruchomieniu gry pojawia się menu startowe. Po naciśnięciu przycisku Bitwa następuje przejście do planszy gry, gdzie gracz ustawia statki i oddaje strzały. Wybór Instrukcja przenosi do ekranu z zasadami gry, Opcje otwiera ustawienia (dźwięk, grafika itp.), a Statystyki pokazują dotychczasowe wyniki gracza, takie jak liczba trafień, pudła i zatopionych statków oraz serię trafień. Naciśnięcie Wyjście zamyka grę. Po zakończeniu rozgrywki pojawia się menu końcowe, gdzie przycisk Zagraj ponownie rozpoczyna nową grę, Menu główne wraca do menu startowego, a Wyjście kończy grę.

# DODATKOWO

Boosty / power-upy – np.:

Podwójny strzał – gracz oddaje dwa strzały pod rząd.

Radar – podświetla jedną losową kratkę, w której znajduje się statek przeciwnika.

Ochrona statku – jeden z własnych statków staje się niewidoczny dla przeciwnika na turę.

Muzyka i efekty dźwiękowe – gra posiada dynamiczne tło muzyczne oraz dźwięki towarzyszące rozgrywce.

Tryb podglądu statystyk gry – po zakończeniu bitwy gracz może zobaczyć liczbę trafień, puł, zatopionych statków i długość najdłuższej serii trafień.



**KONIEC**