**Konspekt projektu gry na przedmiot Programowanie Gier i Aplikacji Na Urządzenia Mobilne**

**Tytuł**:

RunStudentRun

**Zespół**: PepegaStudio

**Skład**:

* Kacper Kluska
* Kacper Piasta
* Tomasz Zaremba
* Piotr Kalota

**Waluta:**

* Punkty wiedzy (premium)
* Monety

**Cel:**

Jak najwyższy ranking obliczany ma podstawie punktów rankingowych otrzymanych po grze.

**Mechanika gry:**

Gra w której biegamy horyzontalnie, typu *Endless Run*. Będzie zaimplementowana tylko dla orientacji pionowej. Na dole będzie znajdował się nasz bohater, którym poruszamy w lewo lub prawo naciskając/przytrzymując odpowiednio lewą lub prawą część ekranu. Na początku gry bohater posiada 100 energii, gra kończy się gdy ją utraci. Wraz z upływającym czasem prędkość rozgrywki zwiększałaby się mając na celu ją utrudnić.

**System awansu:**

W trakcie naszym celem jest zbieranie punktów ECTS. Co każdy 30 ECTS, licznik ECTS się zeruje i zostajemy do promowani na kolejny semestr. Po 7 semestrze dostajemy tytuł inżyniera, po 10 semestrze magistra a po 20 doktora. Gra kończy się gdy bohater straci całą energię do studiowania. Na koniec, podliczana jest punktacja oraz otrzymane monety na podstawie posiadanego semestru/tytułu oraz czasu biegu. Celem jest osiągnięcie jak najwyższej punktacji za grę, która umieszcza nas w rankingu.

Przykładowa punktacja przy biegu trwającym 60s:

* 2 Semestry = 2 \* 60s = 120pkt
* 4 Semestry = 4 \* 60s = 240pkt
* 7 Semestrów (tytuł inżyniera) = 7 \* 2 \* 60s = 780pkt

Tak jak widać wyżej tytuł miałby znacznie wyższy mnożnik niż poprzednie semestry. Analogicznie, tylko po przeskalowaniu, można dostosować otrzymywane monety.

**System przedmiotów:**

Przedmioty pozytywne dodawałyby punkty ECTS (które są niezbędne dla awansu) lub energię np.:

* Energetyk +3 Energii 20%
* Spanko +10 Energii 5%
* Koniczynka +1 ECTS 30%
* Książka +2 ECTS 20%
* Ściąga +3 ECTS 10%

Przedmioty negatywne odejmowałyby energię, np.:

* Konsola -2 energii 40%
* Piwo -5 energii 20%
* Impreza -15 energii 5%

**System Monetyzacji**

**Skiny:**

Gracz będzie mógł kupić za monety skiny dla swojego bohatera podczas rozgrywki. Część skinów możliwa będzie do kupienia jedynie za punkty wiedzy.

**Boosty:**

Za monety/punkty wiedzy gracz może kupić tytuł np.

* *Tytuł inżynier* - na 3 następne gry, za walutę z gry
* *Tytuł magistra* - na 3 następne gry, za walutę z gry
* *Tytuł doktora* – na 3 następne gry, za pieniądze
* *Tytuł profesora* – na 3 następne gry, za pieniądze

Albo jakieś inne boosty typu:

* *Ubezpieczenie z* dziekanatu – po aktywowaniu w trakcie gry, nietykalność na przedmioty negatywne przez 10s, cd 30s.
* *Deadline – po aktywacji w trakcie gry szybciej biegamy przez 30s, cd 10s.*
* *Kebab – po aktywacji odnawia 20 energii, cd 30s.*

**Reklamy:**

Po każdej rozegranej grze odpalana jest reklama, która można wyłączyć po 5s. Po przegranej grze gracz może wznowić rozgrywkę po obejrzeniu 30s reklamy. Również będzie możliwa opcja usunięcia reklam za gotówkę.

**Loot boxy:**

Raz dziennie można wylosować przedmiot ze skrzynki (monety, punkty wiedzy, skin, boost), lub za obejrzenie reklamy wylosować po raz kolejny.

**Sklep punktów wiedzy:**

Sklep, w którym można kupić punkty wiedzy/monety za prawdziwą walutę.