

Analiza gry

Bro Head Football

Jakub Kwieciński
2024-11-20

Spis treści

Bro Head Football	1
Elementy gry	1
Cele	5
Wprowadzanie i podtrzymywanie celów	5
Rodzaje zaangażowania	6
Licencje, zasoby, narzędzia	6

Bro Head Football

Opis

Na początek każdej rundy gra jest wstrzymywana na 3 sekundy, po tym czasie mecz jest rozpoczęty poprzez opadanie piłki na środku boiska. Gracz wchodzi w interakcje z piłką poprzez uderzenie głową lub kopnięcie nogą. Do rozgrywki wymagane jest dwóch graczy, którzy konkurują ze sobą o to kto zdobędzie więcej goli w zadanym limicie czasowym. Mecz jest zakończony dźwiękiem gwizdka, wstrzymaniem gry i wyświetleniem wyniku, po czym wyświetla się menu główne.

Elementy gry

Skala „5 sekund”	
Elementy Interfejsu Użytkownika	Myszka
	Klawiatura
	Wynik meczu
	Czasomierz (Timer)
	Dźwięki (SFX)
	Muzyka
	Przyciski
	Komunikaty tekstowe
Informacje zwrotne	Przemieszczanie się postaci/stopy
	Zmiana wyniku meczu
	Dźwięk zależny od uderzonego obiektu
	Zmiana muzyki podczas gry
	Zmiana na czasomierzu

Akcje	Wyskakujące komunikaty tekstowe
	Dźwięk końcowy na zakończenie meczu
	Kliknięcie LPM
	Kliknięcie strzałki w górę
	Kliknięcie strzałki w prawo
	Kliknięcie strzałki w lewo
	Kliknięcie spacji
	Kliknięcie W
	Kliknięcie D
	Kliknięcie A
	Kliknięcie /

Skala „5 minut”	
Reguły formalne	Gracze sterują postaciami za pomocą (lewo, prawo, góra, / oraz w, a, d, spacja)
	Gracz ma możliwość wykonywania skoków, aby odbić lub zdobyć piłkę
	Piłka może być kopnięta lub odbita za pomocą postaci, a jej trajektoria jest zależna od kierunku uderzenia
	Gracze mogą wykonywać strzały na bramkę w celu zdobycia punktu
	Gra toczy się na boisku o określonych granicach
	Piłka nie wychodzi poza boisko, tylko zostaje odbita a jej trajektoria jest zależna od kąta uderzenia
	Gracze mogą blokować strzały lub przejmować piłkę od przeciwnika
	Czas gry jest ograniczony, a celem jest zdobycie większej liczby bramek niż przeciwnik w wyznaczonym czasie
	Strzały na bramkę są skuteczne tylko wtedy, gdy piłka dotrze do bramki przeciwnika w odpowiednim czasie i bez przeszkód
	Gra zakończy się, gdy upłynie czas meczu
	Czasomierz odlicza pozostały czas do końca spotkania

Aktorzy	Gracz
	Przeciwnik (Drugi Gracz)
Rekwizyty	Piłka
	Ściany boiska
	Bramki
	Boisko (granice pola gry)
Dekoracje	Boisko (kolorystyka i detale)
	Wyświetlacz czasu
	Wyświetlacz wyniku
	Trybuny
	Efekty dźwiękowe
	Kolorystyka boiska i obramowanie
	Postacie kibiców w tle
	Wyświetlane napisy
	Muzyka
Zachęty	Możliwość zdobycia bramki
	Obrona własnej bramki
	Ograniczenie czasowe
	Pozycja przeciwnika
	Reakcje publiczności

Skala „5 godzin”	
Kompozycja	Różnorodne kolory, wygląd postaci graczy
	Wyświetlacz czasu oraz wyniku
	Efekty dźwiękowe kojarzące się z piłką nożną
	Tło boiska przypominające stadion
	Stylizacja postaci z dużymi głowami, nadające humorystyczny charakter gry
Ekonomia	Czas meczu to ograniczony zasób, który stale maleje, zmuszając graczy do

	efektywnego wykorzystania dostępnego czasu na zdobycie punktów
	Punkty zdobywane poprzez trafienia piłką do bramki przeciwnika, stanowią kluczowy zasób decydujący o wygranej
	Pozycja piłki na boisku - dynamicznie zmieniający się zasób, którego kontrolowanie jest niezbędne do osiągnięcia celów gry
	Energia i ruch postaci - ograniczona szybkość oraz zasięg ruchów graczy, które muszą być odpowiednio zarządzane, aby przechwycić piłkę lub obronić bramkę.
	Przestrzeń na boisku musi być strategicznie wykorzystywana przez graczy do kontrolowania gry i przewidywania działań przeciwnika.
Narracja	Rozpoczęcie meczu poprzez losowe ustawienie piłki na środku boiska
	Piłka zostaje odbita przez gracza lub przeciwnika, zaczynając dynamiczną wymianę
	Po dotknięciu piłka zmienia kierunek i prędkość w zależności od siły uderzenia
	Po zdobyciu bramki przez jedną ze stron, piłka wraca na środek boiska, a wynik zostaje zaktualizowany
	Z każdą mijającą sekundą czasu meczu na ekranie wyświetla się zmieniający się czasomierz(timer), zwiększając napięcie u graczy
	Gra kończy się po upływie ustalonego czasu
Poziomy	Jeden

Cele

Krótkoterminowe

- Odbić piłkę w taki sposób, aby skierować ją w stronę bramki przeciwnika
- Obronić własną bramkę przed strzałem przeciwnika
- Zdobyć punkt poprzez trafienie piłką do bramki przeciwnika
- Odebrać piłkę przeciwnikowi

Średnioterminowe

- Wygrać bieżący mecz, zdobywając więcej punktów niż przeciwnik przed upływem czasu

Długoterminowe

- Opanować zaawansowane techniki gry, takie jak precyzyjne strzały, skuteczne bloki i manipulowanie przeciwnikiem

Wprowadzanie i podtrzymywanie celów

Stosowanie konwencji:

- Licznik punktów - Wyświetlanie wyniku meczu na ekranie jasno wskazuje, że celem gry jest zdobycie jak największej liczby goli
- Timer - Ograniczony czas rozgrywki sugeruje, że punkty muszą być zdobywane szybko i efektywnie, co podkreśla krótkoterminowe cele
- System rozgrywki - Zasady meczu piłkarskiego są intuicyjnie zrozumiałe - gracze wiedzą, że należy strzelać bramki przeciwnikowi, co naturalnie wpisuje się w znane schematy

Łopatologia:

- Nagradzanie za właściwe działania - Gracz zdobywa punkty za trafienie piłką do bramki przeciwnika, co zachęca do prób celnych strzałów i obron
- Karanie za niewłaściwe działania - Utrata punktów w wyniku nieudanej obrony lub strzału przeciwnika jasno wskazuje, że celem jest zapobieganie utracie punktów
- Widoczna piłka - Stała obecność piłki na boisku oraz jej interakcje z graczami tworzą dynamiczne sytuacje, które gracz naturalnie interpretuje jako zadania do wykonania

Drabinka celów:

- Odbij piłkę - krótkoterminowy cel, który pozwala na kontrolę sytuacji
- Strzel bramkę - średnioterminowy cel, który daje graczowi punkty
- Wygraj mecz - cel nadrzędny w każdej rozgrywce

Rodzaje zaangażowania

Podążanie

Gracz nabywa odruchy i nawyki, takie jak precyzyjne odbijanie piłki czy skuteczna obrona bramki. Opanowanie mechanik gry pozwala na swobodne „wyłączenie myślenia” i odprężenie podczas rozgrywki.

Wyzwanie

Gra wymaga czujności i refleksu, aby szybko reagować na ruchy przeciwnika i zmieniającą się pozycję piłki. Niespodziewane sytuacje, takie jak nieprzewidywalny odbijający się kierunek piłki, stanowią główne źródło trudności.

Narracja:

Dynamiczna rozgrywka tworzy spontaniczną narrację – każda akcja gracza i przeciwnika prowadzi do ciągu wydarzeń, takich jak emocjonujące strzały, spektakularne gole czy obrona w ostatniej chwili, które można później opisać jako historię meczu.

Licencje, zasoby, narzędzia

Opis zasobów i narzędzi		
Narzędzia	Nazwa	Licencja
	Godot	MIT
	Aseprite	EULA/MIT
	Audacity	GNU
Zasoby	Font	
	Czcionka	Custom
	SFX	
	Trybuny	Custom
	Gol	
	Poprzeczka	
	Kopnięcie	
	Skok	CC BY 4.0
	Gwizdek	
	Uderzenie głową	CC BY 3.0
	Siatka	CC0 1.0
	Trawa	
	Kliknięcie	
	Muzyka	(zlecona)
	Grafika	
	Grafika	(autorska)

