

Paaltjesvoetbal

Abstract

Een spel met een gegeven aantal spelers. Het spel speelt zich af op een speelveld. Elke speler heeft zijn eigen 'paaltje' op het speelveld in zijn eigen gebied, en ziet dit gebied op zijn scherm. De speler ziet op zijn scherm een rond schild wat hij kan bewegen rond het paaltje. Er zijn een aantal ballen in het spel gebaseerd op het aantal spelers. Een speler moet de ballen afschermen d.m.v. het schild. Er vallen steeds spelers af tot er een over blijft. De grootte van het veld past zich dynamisch aan aan het aantal spelers.

Benodigdheden

Wachtende:

- Phone met een browser met WebRTC ondersteuning

Evenement Organisatie

- Algemeen scherm
- Server

Techniek

- WebRTC
- HTML 5

Visuals

Algemeen Scherm:

Op het algemene scherm wordt een veld getoond op 16:9 formaat. Stel er zijn 9 spelers, dan is het een 3x3 scherm waarvan elk sub-veld van hetzelfde formaat is als het gehele scherm. Bij een gegeven aantal spelers moet het scherm altijd uit $x \times y$ subvelden bestaan waarbij x en y gehele getallen zijn en $x \times y$ zo dicht mogelijk boven het aantal speler ligt. Als een speler eruitgaat dan zal het veld zich dynamisch aanpassen naar een nieuwe verdeling.

Spelers Scherm:

Bij de speler zal zijn betreffende sub-veld te zien zijn met in het centrum zijn paaltje. Als de bal zijn veld betreedt zal hij dit ook zien op zijn scherm. Zijn doel is te zorgen dat dit balletje niet zijn paaltje raakt.

Doel:

Het doel is voor een speler om als laatste over te blijven. Als dit gebeurt wint hij/zij.