

Sirco - gra multiplayer, eat-to-win

Tomasz Żubertowski

Maj 2013

1 Opis projektu

Celem projektu jest stworzenie gry online z nielimitowaną - a w zasadzie limitowaną jedynie przez możliwości serwera - liczbą graczy.

Każdy z graczy wciela się w rolę "kulki", za zadanie ma stać się jak największym w określonym czasie. Przegrywa w momencie gdy zostaje całkowicie "zjedzony", wygrywa zajmując miejsce w TOP3 pod kątem wielkości kulki.

2 Mechanika

Postać gracza staje się większa gdy "zjada" mniejsze kulki - w tym graczy (przejmując wielkość ich kulek), zaś mniejsza gdy większa kulka/gracz próbuje zjeść jego. Zjadanie polega na przebywaniu w kontakcie z drugą kulką, przebiega liniowo z określoną prędkością. Gracz może poruszać kulką tracąc przy tym swoją wielkość, szybszy ruch = szybsza utrata wielkości.

3 Technologie

- socket.io
- nodejs
- html5 + canvas

4 Level design

Zbytniego dopracowania poziomów tutaj nie zobaczymy. Kulki pływają w nicości, a ich jedyną przeszkodą są inne kulki.

Jednak także w prostych grach grafika potrafi przyciągnąć do siebie, rzucać się w oczy i nadawać charakteru. Wielokrotnie same kolory kojarzą nam się z "marką", podobnie będzie w tym przypadku. Prostota, acz nie przesadna.