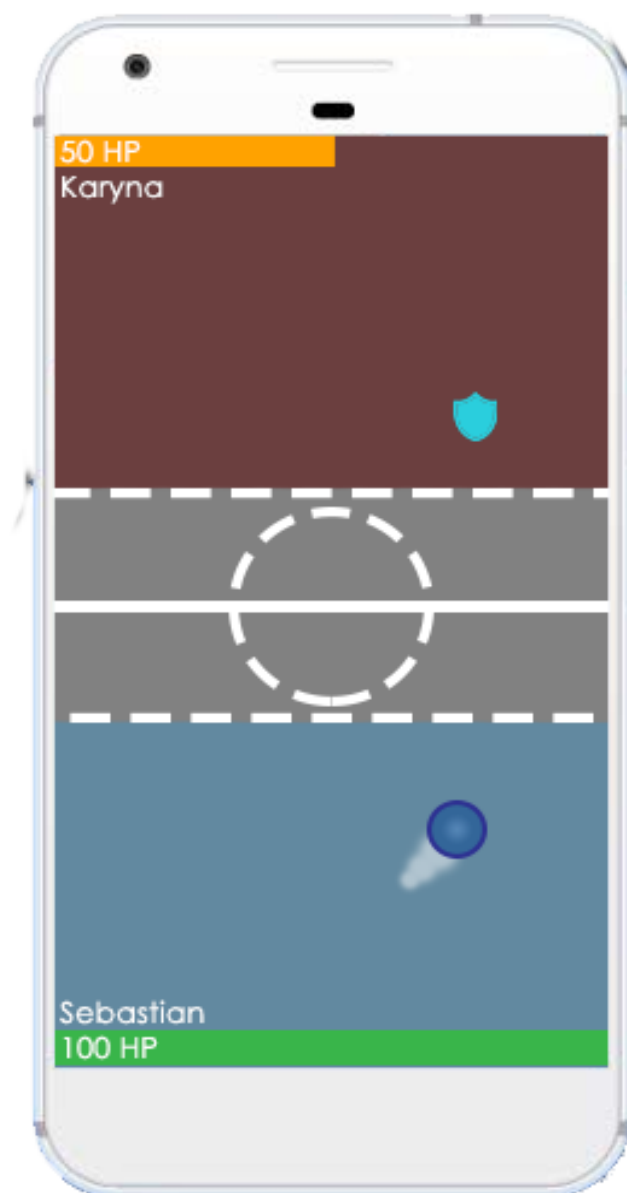


# Sweapoong

Damian Łyszczarczyk

Daniel Wąs

6.04.2018



## O grze

**Sweapoong** będzie grą wieloosobową zręcznościową polegającą na odbijaniu nadciągającej piłki w celu pokonania przeciwnika. Wbrew pozorom nie będzie to takie banalne. „Odbijanie” piłki będzie opierało się na rozpoznawaniu gestów wykonywanych na dotykowym ekranie smartphona. Ową piłkę należy złapać, stukając w ekran w miejscu jej położenia. Złapać ją będziemy mogli jednak tylko na swoim obszarze (czyli nie na obszarze przeciwnika lub neutralnym), po czym będziemy mieli krótką chwilę na wystrzelenie piłki w wybranym przez nas kierunku za pomocą szybkiego przesunięcia palcem. Czas ten będzie zmniejszał się wraz ze wzrostem prędkości piłki, po każdym jej odbiciu przez jednego z graczy.

Po uderzeniu piłki przez gracza, zmienia się jej stan „dzierżawy”, przez który, wszystkie efekty (takie jak PowerUp, czy zadawanie obrażeń przeciwnikowi) piłki zachodzić będą tylko dla gracza, który ją posiada. Piłka zmienia kolor w zależności od aktualnego posiadacza.

Celem gry oczywiście jest pokonanie przeciwnika. Osiągnąć go możemy przez zadawanie mu obrażeń właśnie przez odbijanie lecącej w naszym kierunku piłki. Kiedy nie uda nam się tej piłki złapać i uderzy ona w krawędź ekranu po naszej stronie, dostajemy obrażenia zależne od prędkości piłki.

Wprowadzone też będą różne modyfikatory wpływające na rozgrywkę. Pojawiać się będą w losowych miejscach na planszy, po trafieniu ich piłką, aktywowane będą dla aktualnego „posiadacza” piłki, niekoniecznie na jego korzyść. Przykładami takich modyfikatorów mogą być:

- Spowalnianie piłki na własnym polu
- Przyspieszanie piłki na polu przeciwnika
- Uzupełnianie punktów życia
- Tarcza
- Efekt „pijanej” piłki
- Nagła zmiana właściciela

Stworzony zostanie system rankingowy, dzięki któremu gracze będą mogli porównywać swoje umiejętności. Prawdopodobnie zostanie oparty on o szachowy system rankingowy ELO.

## Technologie

- Środowisko: Unity
- Język: C#
- Grafika: Photoshop/Paint/Gimp
- Łączność: WiFi
- Baza danych: SQL

## Funkcjonalność

- Gra przeznaczona dla dwóch graczy
- Gra w trybie online
- Rosnący z czasem poziom trudności
- System rankingowy

## Wymagania sprzętowe

- Platforma: Android 4.1 <
- CPU: ARMv7 / Atom
- OpenGL ES 2.0 <

## Plan

- 4 maja 2018 r.
  - Prototyp rozgrywki
- 1 czerwca 2018
  - Łączenie urządzeń i dopasowanie mechanik rozgrywki do gry wieloosobowej
- 8 czerwca
  - Dodanie systemu power-upów
- 15 czerwca 2018
  - finalne poprawki i zakończenie projektu

## Referencje

<https://docs.unity3d.com/Manual/index.html>

treść pomocnicza znaleziona na YouTube

## Repozytorium

<https://github.com/vanbear/Sweapoong>