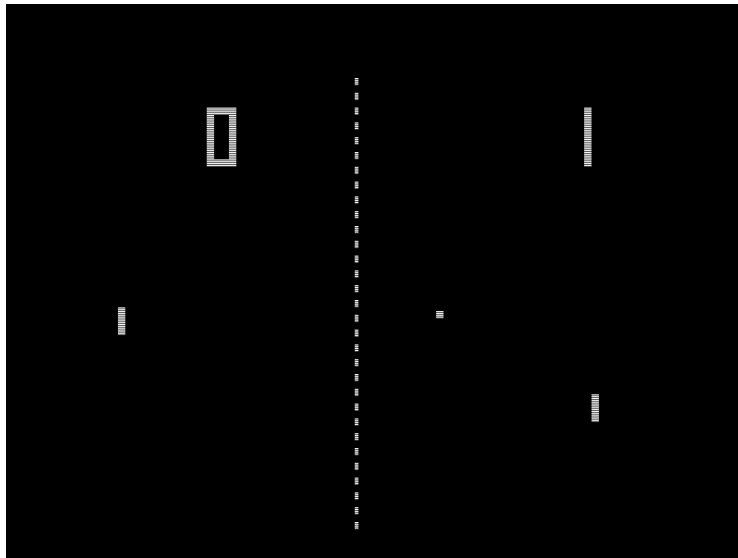


# PortalPong 2k16

## Game Design Document

Ideą gry było stworzenie analogii pomiędzy oldschoo l'owym charakterem pierwszych gier (Pong) oraz nowoczesności znanych z aktualnych produkcji (Portal). Gra miała wspierać tzw. „multiplayer” a więc potyczki dwóch graczy na jednym komputerze.

Nasza gra czerpie z pierwszej gry komputerowej, znanego już w 1972 Ponga na automaty Atari.

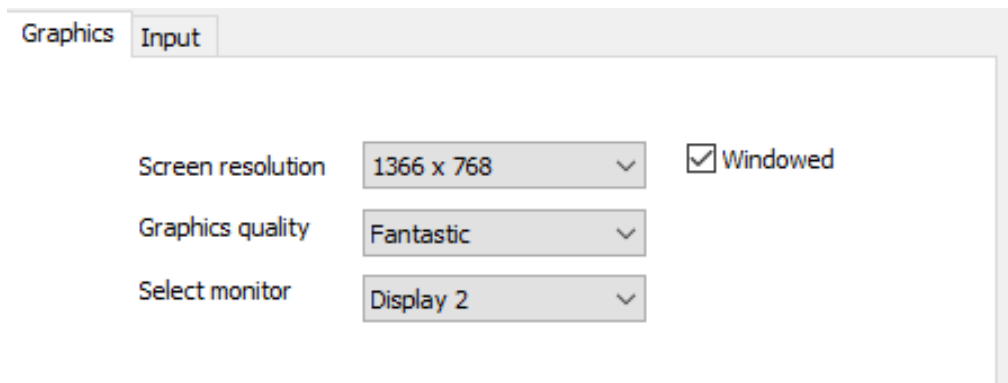


Ta jednak jej wersja zawiera dodatkowe „power-upy”. Zaimplementowaliśmy w niej „bumpery” w postaci kulek „small ball” i „big ball” które odpowiednio pomniejszają i powiększają naszą piłeczkę, jak również specjalne „portale” które teleportują piłkę w inne miejsce mapy. Zabieg ma na celu urozmaicenie i utrudnienie graczom rozgrywki.

Gracz 1 porusza się za pomocą przycisków W oraz S.

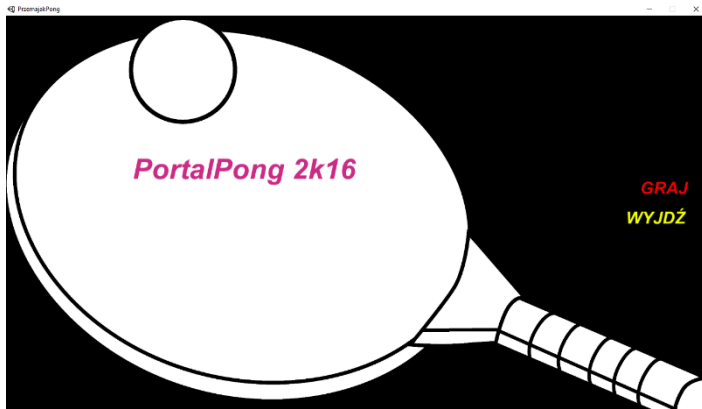
Gracz 2 porusza się za pomocą przycisków U oraz J.

PortalPong został przygotowany do odpalania w rozdzielczości 16:9, jednak najlepiej działa przy ustawieniach 1366x768:



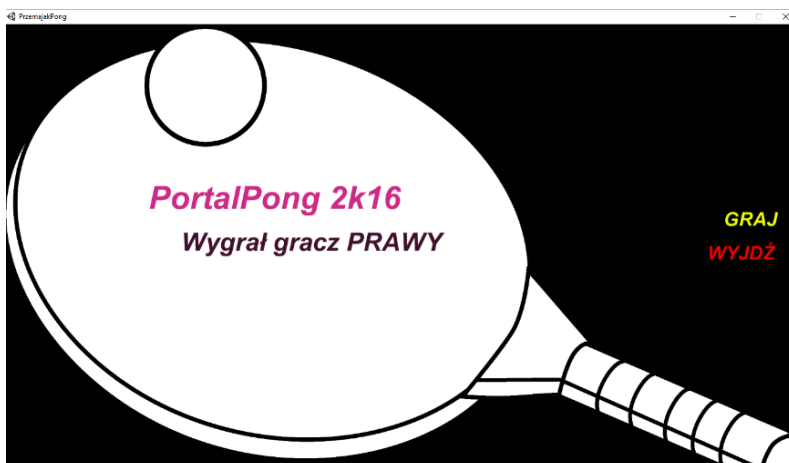
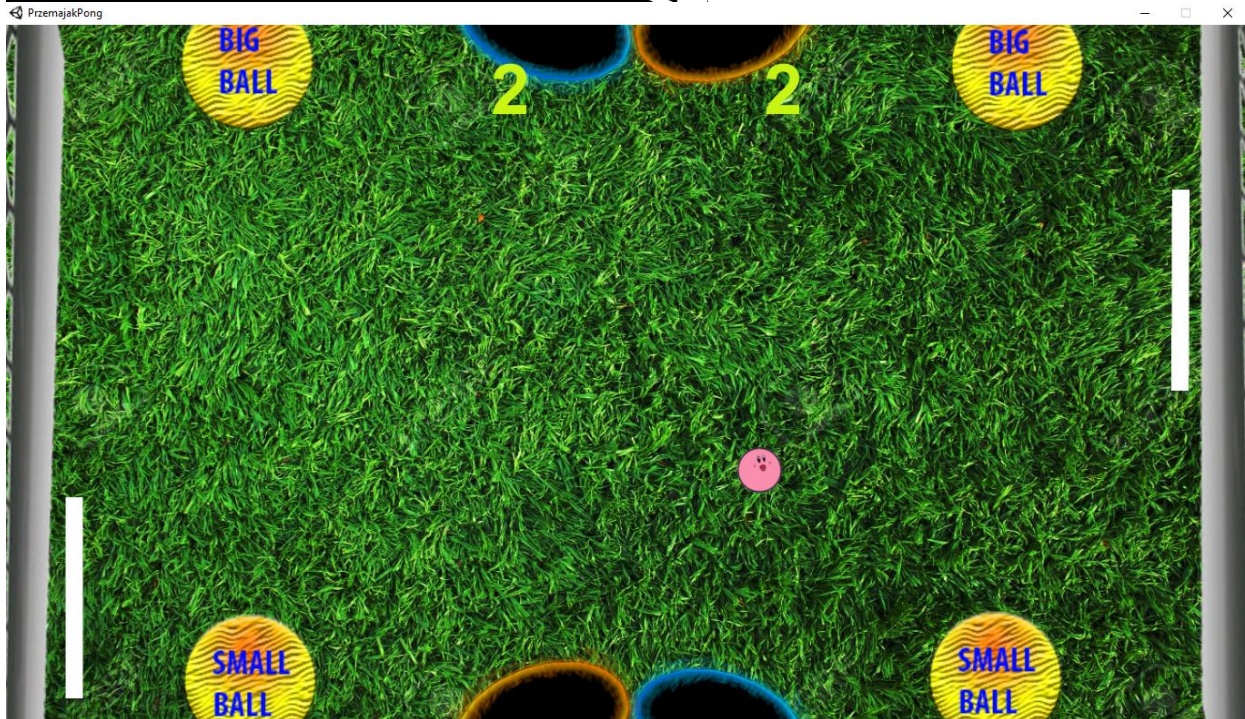
## Scenariusz:

Pierwsze z czym spotka się nasz gracz to bajecznie kolorowe menu z klikalnymi przyciskami, pierwszy włącza grę a drugi ją wyłącza.



Dalej następuje faza rozgrywki, gracze grają do 5 punktów przy akompaniamencie zespołu „Meeow” oraz dźwiękach uderzanej piłki.

Po meczu wyłaniany jest zwycięzca oraz można grę zresetować lub wyłączyć 😊



Na piłeczkę nałożony został materiał z odbijalnością (bounciness) - 0.9. Dodatkowo gra zlicza punkty graczy i wyświetla je w odpowiednich miejscach ekranu.

Dookoła ekranu umieszczone są ściany z „coliderów” górna i dolna odbijają piłeczkę, boczne zliczają punkty i resetują piłkę.