



Racing Zombie

DOCUMENTAZIONE E MANUALE PROGETTO

Andrea Cuzzolaro [x81000603] | Sviluppo Giochi Digitali | 13/11/2021

CDL Informatica

- Obiettivo Del Progetto

Lo scopo del progetto è quello di creare un gioco che simuli il comportamento di un classico gioco Arcade Cabinato che facilmente si poteva trovare nelle Sale Giochi degli anni 90.



- MENU INIZIALE

Per inizia a giocare bisogna inserire il “Gettone”.

Premere il tasto C per inserirlo. Si possono inserire quanti più gettoni si vogliono.

Una volta inseriti, il tasto “New Game” si attiverà e da lì si potrà accedere al gioco.

La sessione di gioco dura in base al numero di gettoni inseriti. Una volta finiti si potrà ovviamente continuare ad inserire i gettoni fino a quando si vorrà.

Una volta in gioco si potrà ritornare al menu iniziale solo quando il numero di gettoni terminerà.

Il tasto “Opzioni” permette di accedere ad una schermata di controllo dove si potrà gestire il volume dei suoni e della Soundtrack.

Il tasto “Credits” fornirà una schermata con i crediti del gioco.

Il tasto “High Score” fornirà la classifica che verrà aggiornata e ordinata ogni volta che un utente termina la sessione di gioco.

Affinché il punteggio venga registrato è necessario arrivare al traguardo.

La classifica verrà ordinata in base al numero di coins raccolti dal giocatore durante la sessione di gioco.

Il tasto “Exit” ,banalmente, permette al giocatore di uscire dal gioco dopo preventiva conferma.

- Schermata di Gioco



Nella schermata di gioco viene visualizzata la salute “Health” del giocatore ed il numero di coins raccolti.

Se “Health” scende a zero si andrà in Game Over, in quel caso è possibile tornare al menu principale se il numero di “gettoni” è nullo.

Ovviamente è possibile inserirne di altri e ritornare a giocare.

In quel caso il numero di coins verrà scalato di 100.

Per muovere la macchina in avanti è necessario premere il tasto W oppure il tasto FRECCIA SU.

Per muovere la macchina in retromarcia è necessario premere il tasto S oppure il tasto FRECCIA GIU.

Per girare a destra è necessario premere il tasto D oppure il tasto FRECCIA DESTRA.

Per girare a sinistra è necessario premere il tasto S oppure il tasto FRECCIA SINISTRA.

Per Frenare è necessario premere il tasto BARRA SPAZIATRICE.

Col Tasto Z è possibile andare avanti in situazioni complicate 😊.

E' possibile mettere il gioco in PAUSA premendo il tasto P.



- Schermata di Game Over



Si può andare in Game Over riducendo troppo la salute oppure facendo scadere il Timer.

Nella parte superiore si possono vedere i gettoni rimasti.

Premere il bottone MENU se si intende ritornare al menu principale altrimenti (in questo caso) inserire i gettoni e attivare il tasto RESTART.

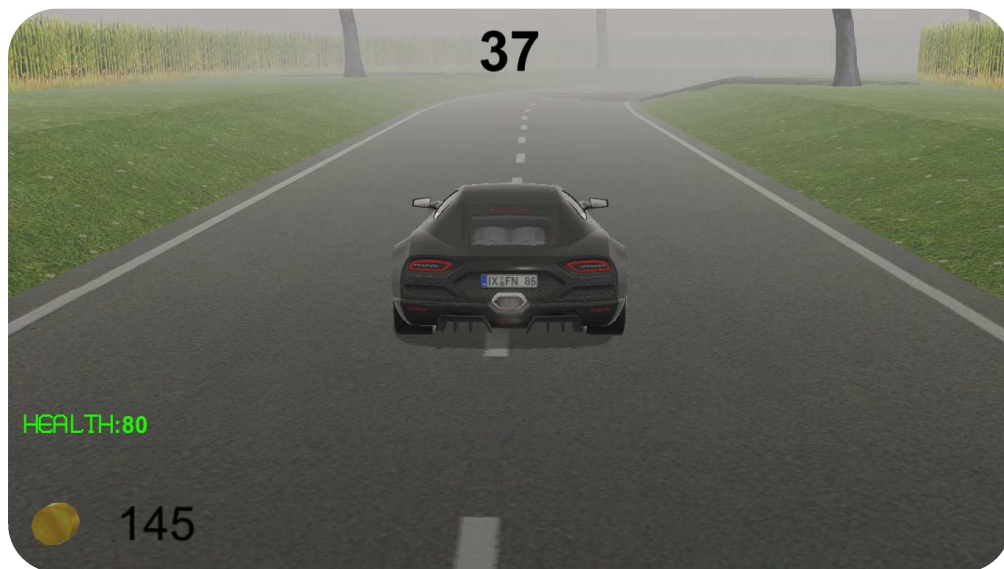
- TIMER

Il Timer partirà al primo CheckPoint.

Questo permette di incrementare la difficoltà del gioco e l'attenzione del giocatore.

Ci sono vari CheckPoint dislocati lungo il circuito che aggiungono ulteriori secondi al timer.

Se il Timer Scade il gioco v  in Game Over.



- ZOMBIE

Gli Zombie sono i “Nemici” del gioco, entrare in contatto con loro porta ad una perdita di salute.



- Power Up



Ci sono vari Power Up lungo il tracciato.

1. **Healt Power Up**: porta ad un ripristino della salute
2. **Nitro Power Up**: porta ad un incremento della velocità

- Traguardo



Una volta raggiunto il Traguardo il giocatore può decidere se rigiocare ed aumentare il proprio punteggio oppure salvare il proprio punteggio ed inserirlo nella classifica.

- Considerazioni Finali

Nel gioco non ho inserito volontariamente il suono del motore perché non ho trovato un pacchetto di sufficiente qualità.

Tutti i suoni che ho provato andavano a rovinare l'esperienza ludica.