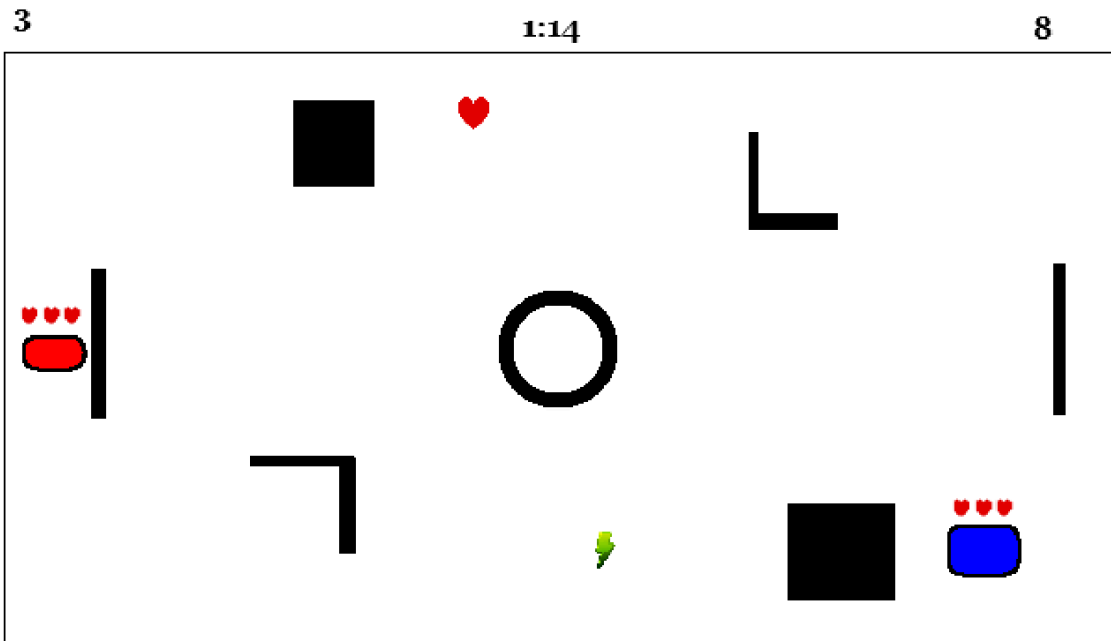


Suunnitelma:

1. Arno Korhonen, Daniel Lobko
2. Tank Clash
3. <https://github.com/ArnoKoo/JYU-Pariprojekti.git>
4. 2 pelaajaa
5. *Läpi historian kaksintaistelut on ollut aina läsnä. Klassinen tarina on, että kaksi miestä ovat rakastuneet samaan naiseen ja nyt heidän pitää taistella rakkauden puolesta. Läpi historian kaksintaistelut ovat muuttuneet, ensin se oli nyrkeillä, sitten jousipyssyillä, sitten tuli miekat, satoja vuosia sen jälkeen pistooleilla, mutta 1950-luvulla kaksintaistelut käydään tankeilla...*

Niin kävi, että meidän päähenkilöimme Salle Kieksi ja Kami Havumäki molemmat olivat ihastuneet yhteen kauniiseen Marjatta-naiseen. Sattumoisin, sekä Sallella että Kamilla, molemmilla oli autotalissa yksi ylimääräinen tankki. Niin ne sopivat, että he rakentavat areenan, jota nimetään Gaoraksi, ja he taistelevat siellä... se kuka selvityy... saa ikuisen kunnian ja Marjattan sydämen. Toista, sitten odottaa kuolema ja ikuinen nöyryys...

6. Kaksi tankkia laitetaan arenaan eri puolille, heidän tavoitteensa on tuhota toisiaansa. Toki se ei ole niin helppo, koska molemmat pelaajat voivat hakea erilaisia bonuksia kartalta. Bonukset sattumaltaan ilmestyvät kartalle, tietyn aikavälein. Pelaajille on annettu kolme minuuttia aikaa tuhota toisiaan. Jos tilanne päättyy pattitilanteeseen, niin seinät alkavat vähitellen kaatumaan, jotta jompi kumpi pelaajista ainaskin kuolee.



7.

8. Peli alkaa siitä, että kaksi luodaan eri puolille karttaa. Pelaajilla on kolme minuuttia aikaa tuhota toisiaan. Molemmilla pelaajilla on kolme sydäntä, kun pelaaja osuu luodilla toiseen tankkiin, niin lähtee yksi sydän (ellei aktivoi bonusta.) Jos pelaajat eivät ehdi tuhoamaan toista tankkia kolmen minuutin sisällä, niin kaikki seinät kaatuu, jotta tuhoamisesta tulee helpompaa. Ampumisen jälkeen on sekunnin tauko, jonka aikana pelaaja ei voi ampua.

Pelissä on kolme bonusta: sydän, salama ja superluoti. Kun pelaaja nappaa sydämen, niin hänelle tulee yksi sydän lisää (ellei hänellä ole jo kaikki kolme). Salaman pitää aktivoida ja se nopeuttaa pelaajan 5 sekunniksi. Superluoti aktivoidaan, aktivoitumisen jälkeen seuraava laukaus ampuu superluodin, joka tuhoaa toisen pelaajan, jos siihen osutaan sillä. Sen luodin nopeus on kaksi kertaa nopeampi normaaliin verrattuna.

Voiton jälkeen pelaajalle annetaan yksi piste. Peli jatkuu, kunnes jompi kumpi pelaajista saa 5 pistettä.

9. Sininen ja punainen tankki. WS liikuttaa eteen tai taakse, A ja D kääntää tankin. F -nappi ampuu. I ja K ja -napit liikuttaa eteen tai taakse toisen tankin. J ja L -napit kääntävät toisen tankin. Ö-nappi ampuu. E ja O -napit aktivoi bonuksia.

10. Viikko 1 (7.10) : Tankit kontrollit, kartta ja sen rajat

Viikko 2 (14.10) : Ampumisen logiikka ja mekaniikka

Viikko 3 (21.10) : HP-baari, pisteet, suunnitellaan poweruppeja

Viikko 4 (28.10) : Power-upit toimii

Viikko 5 ja 6 (4.11 ja 11.11) : Visuaaliset efektit (audio jne)

Viikko 7 (18.11) : Yleinen viimeinen viimeistely, debuggaus (jos on tarvetta)