

“Wynnie e Gloam”

*È un concetto,
Basato sul gioco guardia e ladri,
con un elemento reverse.
Ma forse è qualcosa di più.*

Ho aggiunto tre nuove **funzionalità**:

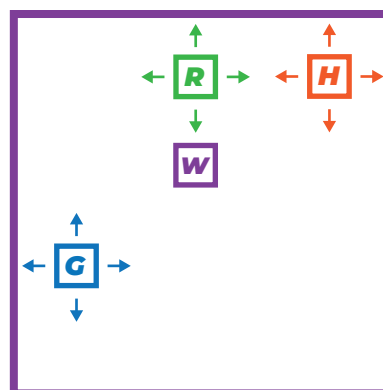
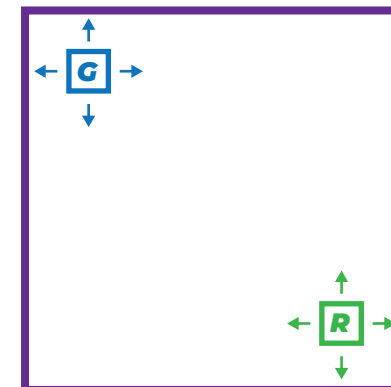
Wall: una funzione che crea un muro posizionato casualmente.

Hunter: un terzo personaggio che insegue la guardia.

Random: una funzione che posiziona casualmente i personaggi.

Inoltre, ho sviluppato diverse funzioni estetiche che esamineremo in seguito.

Nasce da un esercizio di Javascript che consisteva nel creare il gioco guardie (**Guard**) e ladri (**Rogue**), conta che l'esercizio era molto basilare. La guardia deve prendere il ladro entro un certo quantitativo di mosse in una griglia 10x10 e si può muovere solo di una casella su giù destra e sinistra con l'input dei tasti direzionali o una tastiera a schermo. Il ladro è intelligente cioè, se incontra un muro cambia direzione.



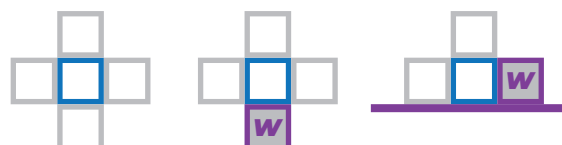
Il problema è che ora il gioco non ha una logica solida per sfruttare al meglio le sue potenzialità.

La Soluzione

Trasformiamolo in un **gioco a turni** aggiungendo un tasto per **confermare il turno** assieme alla tastiera



Facendo **integrazioni di UI** come per esempio le direzioni in cui possono muoversi i personaggi.



Oppure un **bordo dinamico** che si muove nel momento delle **animazioni**...



Come farlo diventare un vero gioco?

Con queste meccaniche per farlo diventare un vero gioco devo dare un motivo al giocatore per giocarci.

Lo sfondo

Ho ideato una **funzione** che crea una **griglia di pixel** e permette di inserire **immagini anche animate e mostrarle**.

Per gli sfondi infatti ho pensato a dei **background animati in pixelart**, la **funzione** permette animazioni con frame potenzialmente infiniti. La griglia è responsive! Ovviamente qua entra in gioco la **LORE**.

La Lore

La storia di **WYNNIE** e i **GLOAM**...

La mia idea iniziale è che WYNNIE ha il compito di catturare i **GLOAM** di notte diventano cattivi e cercano di catturare **WYNNIE**.

C'è bisogno di una storia solida per strutturare almeno 20 sfondi diversi a cui vorrei abbinare delle frasi sul concetto di "Inseguitore diventa inseguito"

Il Punteggio

Ogni livello: si aggiunge una **WALL** questo rende sempre più difficile raggiungere il **ROGUE**.

Il punteggio si calcola:

(livello x 1000) - (turni x 10)

Es. Sei al livello 1 e ci hai messo 25 turni avrai fatto 750punti

Ogni 3 livelli: entra in gioco l'**HUNTER** e sarà lui a inseguire te.

Il punteggio si calcola:

(livello x 1000) + (turni x 10)

Es. Sei al livello 3 e sopravvivi 25 turni avrai fatto 3750punti

Questo rende possibile una papabile **LEADERBOARD** con un **LOGIN!**

Le Animazioni

Ho pensato ad animazioni in stile sprite, c'è da determinare come dovranno essere secondo il progetto finale.

Le Skills

Vorrei poter aggiungere delle skills che compaiono in modo casuale nella griglia di gioco ne farei almeno una ventina. (10 per iniziare) Una volta preso le skills all'interno della griglia puoi utilizzarle da lì in poi oppure potrebbero esserci dei buff per i gloam.

ES. POTENZIAMENTI WYNNIE:

- FAST STEP (Ti puoi muovere di una casella aggiuntiva)
- BLOCK GLOAM (Puoi bloccare un gloam per 2turni)
- BREAK WALL (Puoi rompere un muro)

ES. POTENZIAMENTI GLOAM:

- DUPLICATE GLOAM (Il Gloam si sdoppia)
- FAST STEP (Anche il Gloam può prendere la skill)
- POTENZIAMENTI PER QUANDO É ARRABBIATO