

LET'S PLAY

CARS
HELL

START

DESCRIZIONE DEL PROGETTO

CARS HELL È UN GIOCO MOBILE MULTIPLAYER, ARCADE, CON MECCANICHE BATTLE ROYALE, IL CUI OBIETTIVO È QUELLO DI GIUNGERE ALL'ULTIMO LIVELLO. PERTANTO, VI TROVERETE A DOVER CONTROLLARE UN VEICOLO IN UN ARENA A FORMA SFERICA SIMIL MONDO, DOVE DOVRETE CERCARE DI DISTRUGGERE TUTTI GLI AVVERSARI IN UN TEMPO LIMITATO PRIMA CHE LO FACCIANO LORO.

OGNI ARENA SARÀ CARATTERIZZATA DA DELLE CARATTERISTICHE BEN PRECISE E ANDANDO AVANTI POTRETE SBLOCCARE NUOVI VEICOLI CHE CON LE LORO PECULIARITÀ VI AIUTERANNO A RAGGIUNGERE IL VOSTRO OBIETTIVO.

NON SEMPRE PERÒ SCEGLIERE IL VEICOLO MIGLIORE SARÀ LA SCELTA GIUSTA.



TEAM



DANIELE CECCA



MARCO LILLO



FRANCESCO FERRULLI



MICHELE FRACCALVIERI

1

PERSONAGGI- STORIA-TEMA





PERSONAGGI



1

PROTAGONISTA-L'UTENTE GIOCANTE

2

TRAGHETTORE

3

L'AIUTANTE

4

ENTITÀ



CI SARÀ UN SOLO PROTAGONISTA CHE DOVRÀ GAREGGIARE CONTRO ALTRI GIOCATORI . SI PREVEDE UN SOLO PROTAGONISTA POICHÉ IL NOSTRO OBIETTIVO ERA QUELLO DI FAR ENTRARE IN SIMBIOSI L'UTENTE GIOCANTE CON IL PERSONAGGIO; DIFATTI LA STORIA SI ARTICOLA IN MODO TALE DA FAR SENTIRE L'UTENTE GIOCANTE IL PROTAGONISTA STESSO.

GLI ALTRI PERSONAGGI NON SVOLGONO UN RUOLO EFFETTIVAMENTE ATTIVO MA PERMETTONO DI GIUSTIFICARE ALCUNE MECCANICHE

STORIA

LA STORIA DEL GIOCO RIGUARDA IL TRAGICO INCIDENTE DEL PROTAGONISTA, CHE MENTRE STAVA TORNANDO A CASA DA UNA ESCURSIONE IN UNA SELVA VIENE COINVOLTO IN UN INCENDENTE D'AUTO CHE LO PORTERÀ ALLA MORTE. INASPETTATAMENTE, IL PROTAGONISTA SI RISVEGLIA IN UN MONDO A LUI SCONOSCIUTO, E SCOPRE DI NON ESSERE SOLO.

Dopo essersi ristabilito il protagonista ricorda di essere morto nell'incidente e giunge alla conclusione che tutti coloro che si trovavano con lui erano morti: infatti, il mondo in cui si risveglia è popolato da persone anch'esse morte in un incidente d'auto, accaduto nello stesso minuto, in tutto il mondo.

I "GIOCATORI" scopriranno che è un mondo che li riserva un'ultima possibilità per evitare di morire definitivamente: ci sarà un solo vincitore, a cui sarà destinata la possibilità di resuscitare.

Il mondo si compone di 9 arene in cui sopravvivere e sbaragliare gli avversari.

TEMA

IL GIOCO PRESENTA UN TEMA CENTRALE, QUELLO DELLA REDENZIONE.

TEMA PRESENTE ANCHE IN PARTE NELLA CELEBERRIMA OPERA DI DANTE: LA DIVINA COMMEDIA DA CUI SI SONO STATI ISPIRATI ALCUNI ASPETTI DEL GIOCO

OLTRE CHE DALLA DIVINA COMMEDIA LA STORIA E IL TEMA DEL GIOCO SI RIFANNO AL FUMETTO GANTZ



- IL VIAGGIO ATTRAVERSO DEI GIRONI (LE ARENE)
- LA PRESENZA DI 9 ARENE COME I 9 GIRONI DELL'INFERNO
- LA FIGURA DEL TRAGHETTATORE, CHE SBLOCCA IL PASSAGGIO DA UN'ARENA

ALL'ALTRASCRIVI IL TUO PUNTO DI PROGRAMMA

- LA FIGURA DEL CONSIGLIERE/COMMERCIANTE, SIMILE ALLA FIGURA DI VIRGILIO
- LA MORTE DEL PROTAGONISTA AVVENUTA MENTRE STAVA TORNANDO DA

UNA ESCURSIONE IN UNA SELVA



GAMEPLAY



OBIETTIVI



L'OBIECTIVO DEL GIOCO È RAGGIUNGERE L'ULTIMA ARENA SUPERANDO TUTTE LE ARENE PRECEDENTI E PER FARLO BISOGNERÀ VINCERE PIÙ PARTITE POSSIBILI DISTRUGGENDO GLI AVVERSARI E RACCOLGENDO PIÙ SOULCOIN POSSIBILI. MAN MANO CHE SI PROGREDIRÀ NEL GIOCO SI POTRANNO SBLOCCARE NUOVE AUTO PIÙ PERFORMANTI.

LA VALUTA (I SOULCOIN) VERRÀ UTILIZZATA PER SBLOCCARE NUOVE AUTO, E SARÀ LA STESSA UTILIZZATA PER RAGGIUNGERE NUOVE ARENE, PAGANDO IL TRAGHETTORE;

PERTANTO, IL GIOCATORE DOVRÀ COMPIERE UNA SCELTA:

- PROGREDIRE SEMPRE CON LA STESSA AUTO
- SBLOCCARE UNA NUOVA AUTO E TORNARE AD UNA ARENA PRECEDENTE

ABILITÀ DEL GIOCATORE

1

GUIDARE
QUALSIASI
AUTO

2

DANNEGGIARE
GLI
AVVERSARI:

- UN ATTACCO DALLA MEDIA-LUNGA DISTANZA
- UN ATTACCO A DISTANZA RAVVICINATA

3

RACCOLGIERE SIA
MONETE SIA
OGGETTI (ES.
POWER-UP)
ATTIVABILI IN GAME

MECCANICHE DI GIOCO

CHIARAMENTE LE MECCANICHE DI GIOCO ED IN PARTICOLARE LE MECCANICHE PRINCIPALI DESCRIVERANNO QUELLE CHE SONO LE ABILITÀ APPENA PRESENTATE

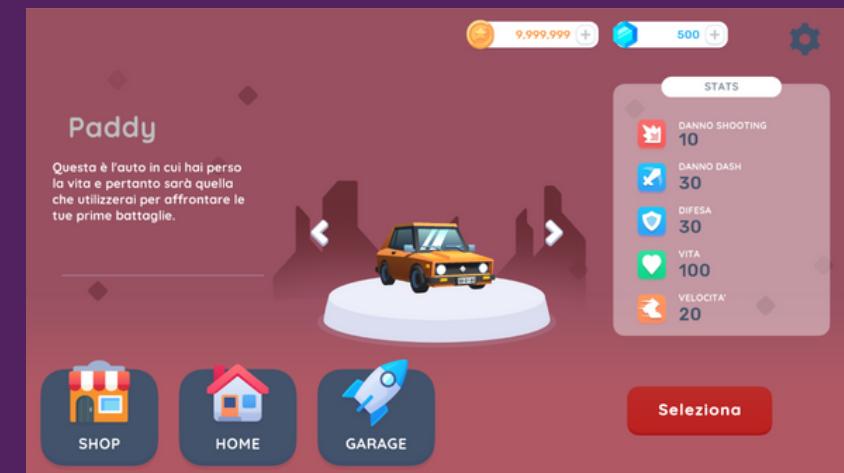
MECCANICHE PRINCIPALI

1. IL LOOTING DEGLI OGGETTI E DEI SOULCOIN
2. IL POTER GUIDARE UN AUTO E DANNEGGIARE GLI AVVERSARI (COMBATTIMENTO RANGED/MOUNTED)



MECCANICHE SECONDARIE

1. IL POTER ACQUISTARE DAL MERCATO IN-GAME VEICOLI PIÙ PERFORMANTI, OGNUNO CON DELLE CARATTERISTICHE PECULIARI;
2. UN "GARAGE" DAL QUALE SCEGLIERE IL MIGLIOR VEICOLO PER UNA DETERMINATA ARENA
3. LA PRESENZA DI UN TIMER IN OGNI ARENA: AL SUO SCADERE IL GIOCATORE CON PIÙ SOULCOIN VINCE
4. IL LOOTING DI UNA MINIMA PARTE DEI SOULCOIN DEGLI ALTRI GIOCATORI, CHE VERRANNO DROPPATI QUANDO COLPITI.
5. IL POTER ASCQUISTARE TRAMITE VALUTA REALE DELLE GEMME CHE POTRANNO ESSERE UTILIZZATE PER ACQUISTARE SOULCOIN
6. LA PRESENZA DI EVENTI IN GAME CHE MODIFICHERANNO L'ESPERIENZA DI GIOCO
7. UN SISTEMA DI VITA BASATO SU PUNTI VITA CHE VANNO AD IDENTIFICARE UN VALORE CONTINUO DI BASE DI 100.
8. UN SISTEMA CHE MOSTRA DURANTE UNA PARTITA I GIOCATORI RIMANENTI E IL NUMERO DI SOUL COIN RACCOLTI



PROGRESSION E SFIDA

IL GIOCATORE POTRÀ PROGREDIRE NEL GIOCO SBLOCCANDO DI VOLTA IN VOLTA DELLE ARENE, MA ESSE AVRANNO UNA DIFFICOLTÀ CRESCENTE CONSIDEREVOLE. INFATTI, I FATTORI CHE INCREMENTERANNO LA DIFFICOLTÀ DI OGNI ARENA SONO:

- EVENTI IN-GAME CHE OSTACOLERANNO IL GIOCATORE
- NUMERO CRESCENTE DI AVVERSARI
- MALUS RACCOLIBILI COME FINTI POWER-UP

CONTESTUALMENTE, LA DIFFICOLTÀ SARÀ MAGGIORE NELLE ARENE PIÙ AVANZATE PERCHÉ POPOLATE DA PIÙ GIOCATORI E DA GIOCATORI CON MAGGIORE ESPERIENZA DI GIOCO E CON VEICOLI PIÙ PERFORMANTI E POTENTI.

MAN MANO CHE SI PROGRESSE NELLE ARENE, NON SARÀ SOLO LA DIFFICOLTÀ E IL LIVELLO DI SFIDA RICHIESTO AL GIOCATORE PER SUPERARE LE ARENE A CRESCERE, MA AUMENTERANNO ANCHE I POWER-UP DISPONIBILI, COME SORTA DI BILANCIAMENTO TRA BONUS E MALUS.



NELLA PRATICA, È POSSIBILE RISULTARE IL "VINCITORE" DI OGNI ARENA:

- RISULTARE IL LAST PLAYER STANDING DOPO LO SCONTRO CON GLI AVVERSARI
- ALLO SCADERE DEL TIMER, RISULTARE IL GIOCATORE CON PIÙ SOULCOIN.

ARENE

ARENA CARATTERISTICA	NUMERO GIOCATORI	POWER-UP	EVENTI IN-GAME	MALUS
ARENA 1	1	/	/	/
ARENA 2	4	<ul style="list-style-type: none"> • ATTIVARE LO SCUDO 	/	/
ARENA 3	4	<ul style="list-style-type: none"> • ATTIVARE LO SCUDO • AUMENTARE IL DANNO DELLO SHOOTING 	/	/
ARENA 4	6	<ul style="list-style-type: none"> • ATTIVARE LO SCUDO • AUMENTARE IL DANNO DELLO SHOOTING • RICARICARE LA VITA 	COMPIONO PERIODICAMENTE DELLE ZONE DELL'ARENA CHE RALLENTANO IL GIOCATORE	/

ARENA 5	6	<ul style="list-style-type: none"> • ATTIVARE LO SCUDO • AUMENTARE IL DANNO DELLO SHOOTING • RICARICARE VITA RALLENTARE IL TEMPO 	DELLE METEORE CHE INFLIGGONO DANNO AL GIOCATORE SE COLPITO	/
ARENA 6	6	<ul style="list-style-type: none"> • ATTIVARE LO SCUDO • RICARICARE MUNIZIONI • RALLENTARE TEMPO • AUMENTARE IL DANNO DELLO SHOOTING 	UN TORNADO CHE INFILIGGE DANNO AL GIOCATORE E FA PERDERE TUTTE LE MONENTI	• PERDERE MUNIZIONI
ARENA 7	8	<ul style="list-style-type: none"> • ATTIVARE LO SCUDO • AUMENTARE IL DANNO DELLO SHOOTING • RICARICARE VITA • RALLENTARE IL TEMPO • AUMENTARE LA DURATA DEL DASH 		• PERDERE MUNIZIONI • AVVELENARE GIOCATORE
ARENA 8	8	<ul style="list-style-type: none"> • ATTIVARE LO SCUDO • AUMENTARE LA DURATA DEL DASH • AUMENTARE DANNO SHOOTING • RICARICARE VITA 	COMPARÈ UNA NEBBIA CHE OSCURA LA VISUALE AI GIOCATORI	• AVVELENARE GIOCATORE • RALLENTARE GIOCATORE • INVERTIRE COMANDI
ARENA 9	8	<ul style="list-style-type: none"> • ATTIVARE LO SCUDO • AUMENTARE LA DURATA DEL DASH • AUMENTARE DANNO SHOOTING • RICARICARE MUNIZIONI • RALLENTARE IL TEMPO 	COMPANO PERIODICAMENTE DELLE ZONE DELL'ARENA CHE AVVELENANO IL GIOCATORE	• PERDERE MUNIZIONI • AVVELENARE GIOCATORE • RALLENTARE GIOCATORE

OGGETTI: POWER-UPS

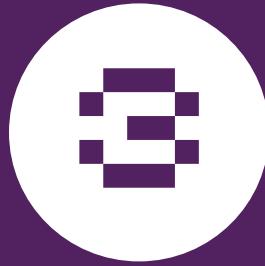
POWER-UP CARATTERISTICHE	
RALLENTARE IL TEMPO	LA VELOCITÀ DEGLI ALTRI GIOCATORI È DIMEZZATA
RICARICARE LA VITA	LA VITA DEL GIOCATORE SI RICARICA DI 1 PUNTO VITA
AUMENTARE IL DANNO DELLO SHOOTING	IL DANNO DEL PROIETTILE È RADDOPPIATO
RICARICARE MUNIZIONI	IL NUMERO DI PROIETTILI DISPONIBILI TORNA AD ESSERE QUELLO INIZIALE
ATTIVARE LO SCUDO	ATTORNO AL GIOCATORE SI ATTIVA UNO SCUDO CHE LO PROTEGGE DA QUALSIASI ATTACCO DI UN GIOCATORE NEMICO: DASH O SHOOTING
AUMENTARE LA DURATA DEL DASH	LA DURATA DEL DASH È AUMENTATA

OGGETTI: MALUS

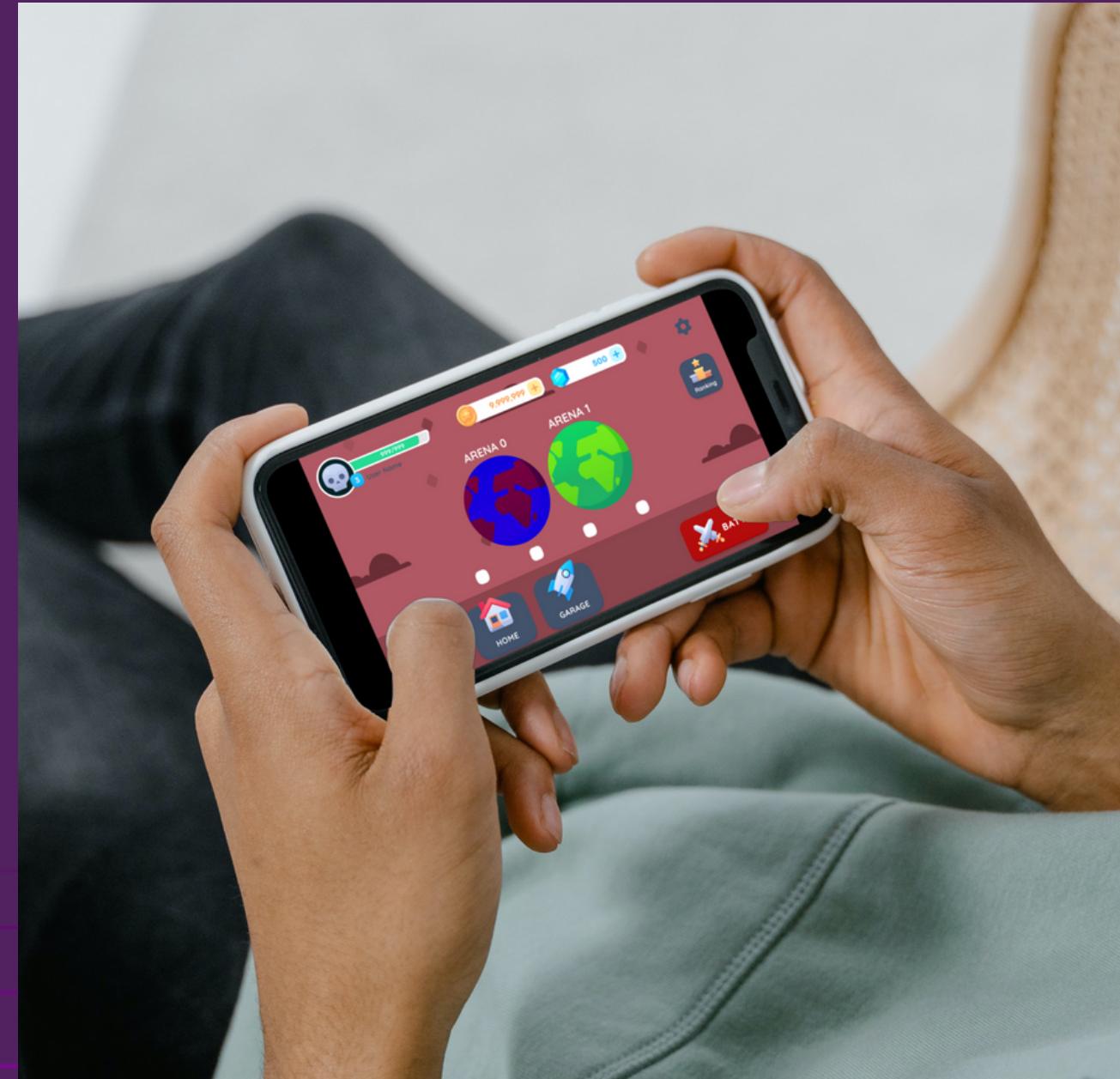
MALUS	
PERDERE MUNIZIONI	IL GIOCATORE PERDE TUTTE LE MUNIZIONI
AVVELENARE GIOCATORE	IL GIOCATORE VIENE AVVELENATO E PERTANTO PERDERÀ PER UN PERIODO DI TEMPO PUNTI VITA
RALLENTARE GIOCATORE	LA VELOCITÀ DEL GIOCATORE VIENE DIMEZZATA
INVERTIRE COMANDI	I COMANDI PER GUIDARE L'AUTO: SX E DX SONO INVERTITI

VEICOLI

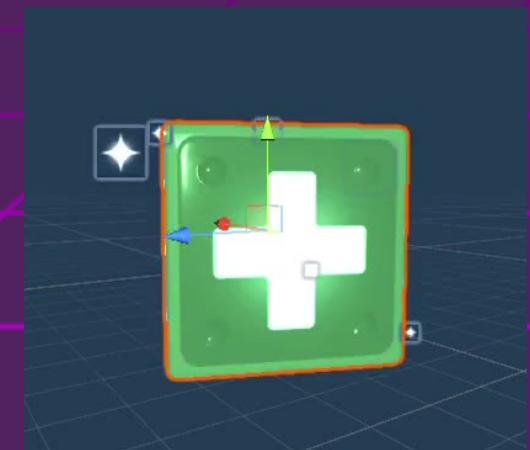
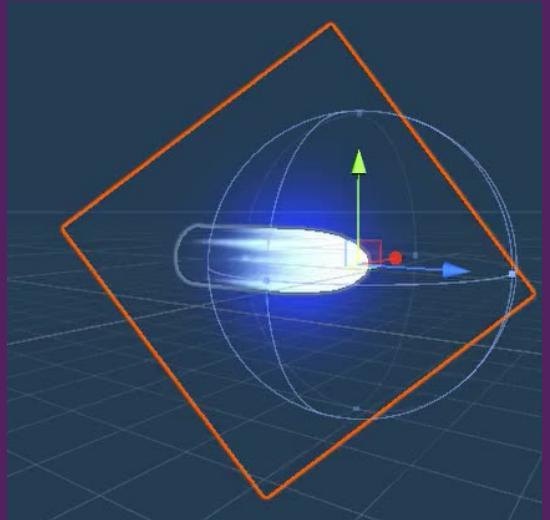
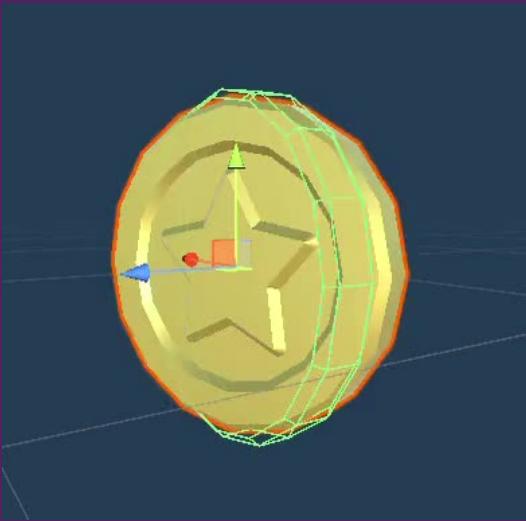
AUTO \ CARATTERISTICHE	DANNO DASH	DANNO SHOOTING	DIFESA	VITA	VELOCITÀ
PADDY	80	10	80	100	20
AMBULANCE	80	10	40	200	10
ROGER	50	20	80	80	80
GOD	60	30	40	150	60
REAPER	80	30	20	100	30
FIREMAN	40	10	40	180	10



ART STYLE- MUSICA E SUONI



ART STYLE



E' UN GIOCO 3D CON GRAFICA LOW-POLY E SPRITE 2D, DALLO STILE CARTOON.
IN PARTICOLARE, GLI SPRITE 2D RIGUARDANO L'HUD, IL MENÙ;
MENTRE GLI ASSET 3D SONO STATI USATI PER I VEICOLI, LE ARENE, I PROIETTILI.

TUTTI GLI ASSET 3D E 2D SONO STATI SELEZIONATI DALLO UNITY ASSET STORE
E MODIFICATI IN BASE ALLE ESIGENZE.

SONO PRESENTI ELEMENTI VFX IN SEGUITO ALLA FASE DI SHOOTING, DASH ED
IN SEGUITO ALLA MORTE DI UN GIOCATORE.

IMPORTANTE È STATA ANCHE LA SCELTA DEI COLORI CHE INDETIFICANO GLI
EFFETTI LEGATI AL GIOCATORE E AL NEMICO E LA SCELTA DEI COLORI PER LE
SCHERMATE DI NAVIGAZIONE; INFATTI PER CREARE UN UI PIÙ CORENTE CON LA
STORIA SI È CERCATO DI USARE UNA GAMMA CROMATICA CHE RICORDASSE
L'INFERNO

MUSICA E SUONO

IL GIOCO PRESENTA UNA SELEZIONE ACCURATA DI SUONI PER OGNI EVENTO PRESENTE NEL GIOCO, TUTTI COPYRIGHT-FREE.

NELLE SCHERMATE DI NAVIGAZIONE HOME SHOP E GARAGE È STATO SCELTO DI USARE LA STESSA TRACCIA PER DARE UN SENSO DI CONTINUITÀ AL GIOCATORE CHE STA NAVIGANDO NELL'APPLICAZIONE.

NELLA FASE DI GAMEPLAY EFFETTIVO OGNI ARENA AVRÀ UNA TRACCIA AUDIO DIFFERENTE CHE SARÀ VIA VIA CON BPM E UN RITMO CRESCENTE IN MANIERA PROPORZIONALE ALL'AUMENTO DI DIFFICOLTÀ, IN MODO TALE DA COINVOLGERE MAGGIORMENTE EMOTIVAMENTE L'UTENTE.

PLAY
MUSICA

PLAY
MUSICA
ARENA 0

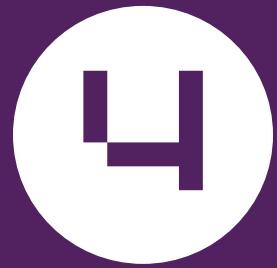
PLAY
MUSICA
ARENA 1

PLAY
MUSICA
ARENA 2

PLAY
MUSICA
ARENA 3

SONO POI STATI AGGIUNTI DEGLI EFFETTI SONORI PER LO SHOOTING DEI PROIETTILI E PER IL DASH, IN PARTICOLARE PER QUESTO È STATO AUMENTATO IL PITCH DEL SUONO DEL MOTORE DELL'AUTO. SUONO DEL MOTORE DELL'AUTO CHE SARÀ DIFFERENTE DA AUTO AD AUTO. SARÀ INOLTRE IMPLEMENTATO IL SUONO 3D PER IL SUONO DEI MOTORI NEMICI.

IL LIVELLO DEL VOLUME DELLA MUSICA E DEGLI EFFETTI SONORI SARÀ REGOLABILE DAL MENU GENERALE DEL GIOCO IN QUALSIASI MOMENTO

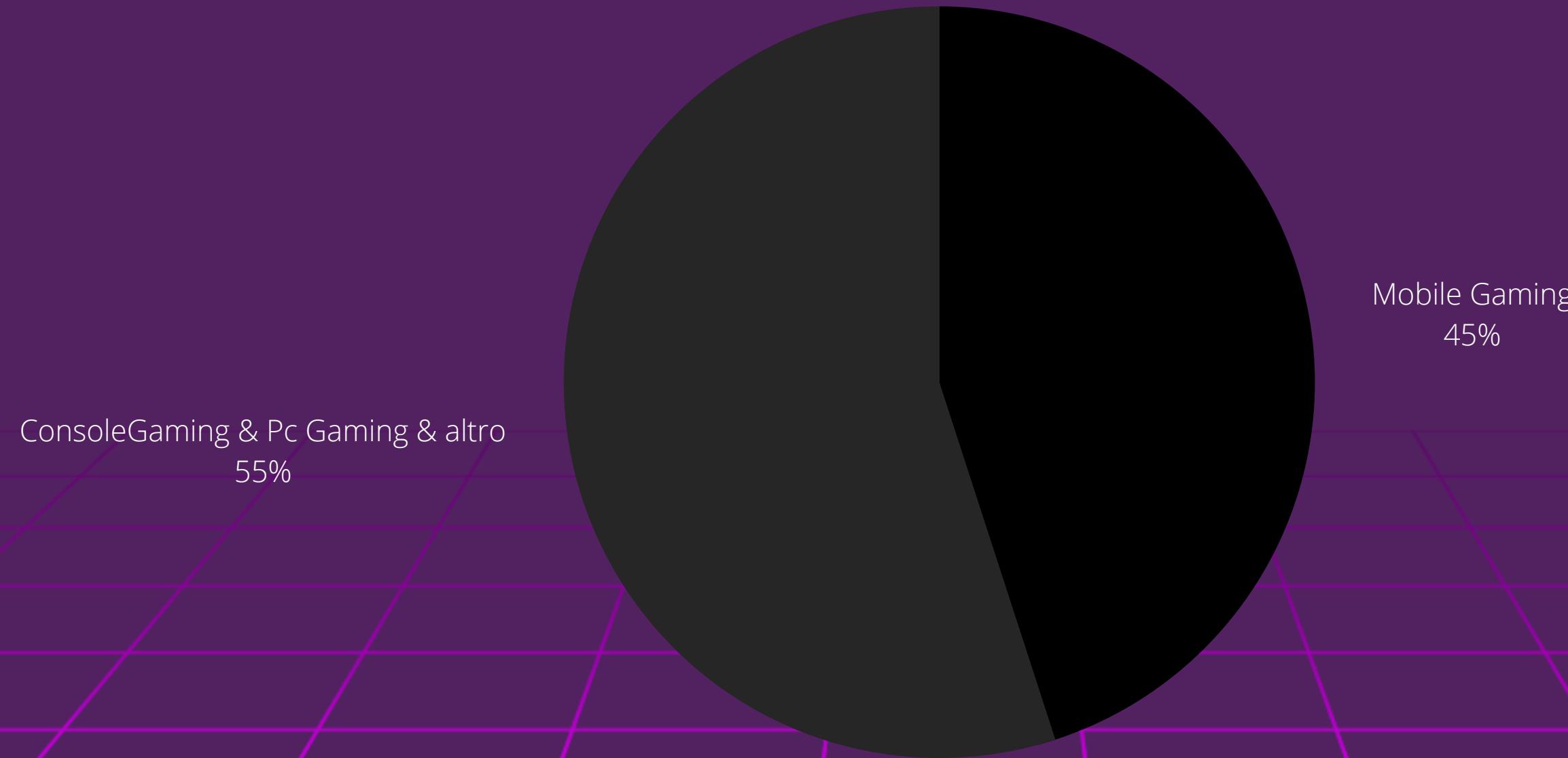


MERCATO- PIATTAFORMA- MONETIZZAZIONE -TARGET



MERCATO

ABBIAMO DECISO DI REALIZZARE UN MOBILE GAME ESSENDO L'INDUSTRIA DEL MOBILE NEL SETTORE GAMING LA PIÙ FLORIDA, RAPPRESENTANDO IL 45% DELL'INTERO SETTORE E AVENDO REGISTRATO NEL SECONDO TRIMESTRE DEL 2022 UN GUADAGNO DI 22 MILIARDI CON UNA CRESCITA SUPERIORE AL 30% RISPETTO L'ANNO PRECEDENTE.



PIATTAFORMA E MONETIZZAZIONE

MOBILE GAME DISPONIBILE SUI SISTEMI OPERATIVI

SEGUENTI:

- IOS
- ANDROID
- HARMONYOS - HUAWEI

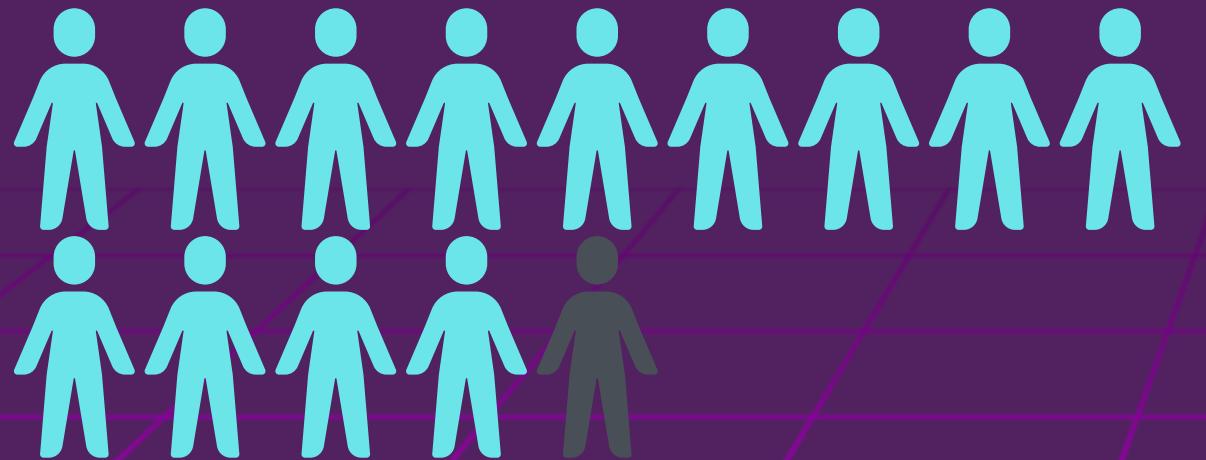
IL GIOCO È FREE-TO-PLAY MA PRESENTA LA POSSIBILITÀ DI FARE ACQUISTI IN-GAME, CON CUI È POSSIBILE:

- COMPRARE SKIN PER I VEICOLI(ES. COME SKIN CI POTREBBE ESSERE LA DELOREAN)
- COMPRARE LE GEMME, SCAMBIABILI AL MERCATO PER I SOULCOIN

TARGET

ESSENDONE UN MOBILE GAME, È DESTINATO AD UN PUBBLICO CASUAL, MA SOPRATTUTTO GIOVANE, DAI 7 ANNI IN SU, POICHÉ È POSSIBILE GIOCARCI SOLAMENTE POSSEDENDO UN SEMPLICE SMARTPHONE.

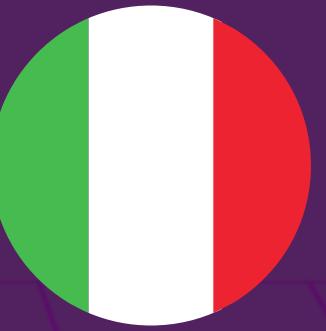
NON SONO PREVISTE OPZIONI DI ACCESSIBILITÀ PER PUBBLICO DISABILE



LOCALIZZAZIONE

IL GIOCO SUPPORTERÀ COMPLETAMENTE LE SEGUENTI LINGUE, ESSENDONE DESTINATO AD UN MERCATO NON SOLO ITALIANO MA INTERNAZIONALE:

- ITALIANO
- INGLESE





DEMO-BOZZE- IDEE FUTURE



DEMO

ALL'INTERNO DI QUESTA DEMO SONO STATE REALIZZATE 4 SCENE:

- HOME
- GARAGE
- SHOP
- BATTLE(SCENA DOVE AVVIENE EFFETTIVAMENTE IL GAMEPLAY)

IN TUTTE E 3 LE SCENE DI NAVIGAZIONE È STATO POI IMPLEMENTATO UN SISTEMA DI NAVIGAZIONE CHE PERMETTE ALL'UTENTE DI NAVIGARE ATTRAVERSO QUESTE 3 SCENE E UN PULSANTE A FORMA DI ROTELLA CHE SE PIGGIATO APRE LA SEZIONE DEDICATA AI SETTINGS.

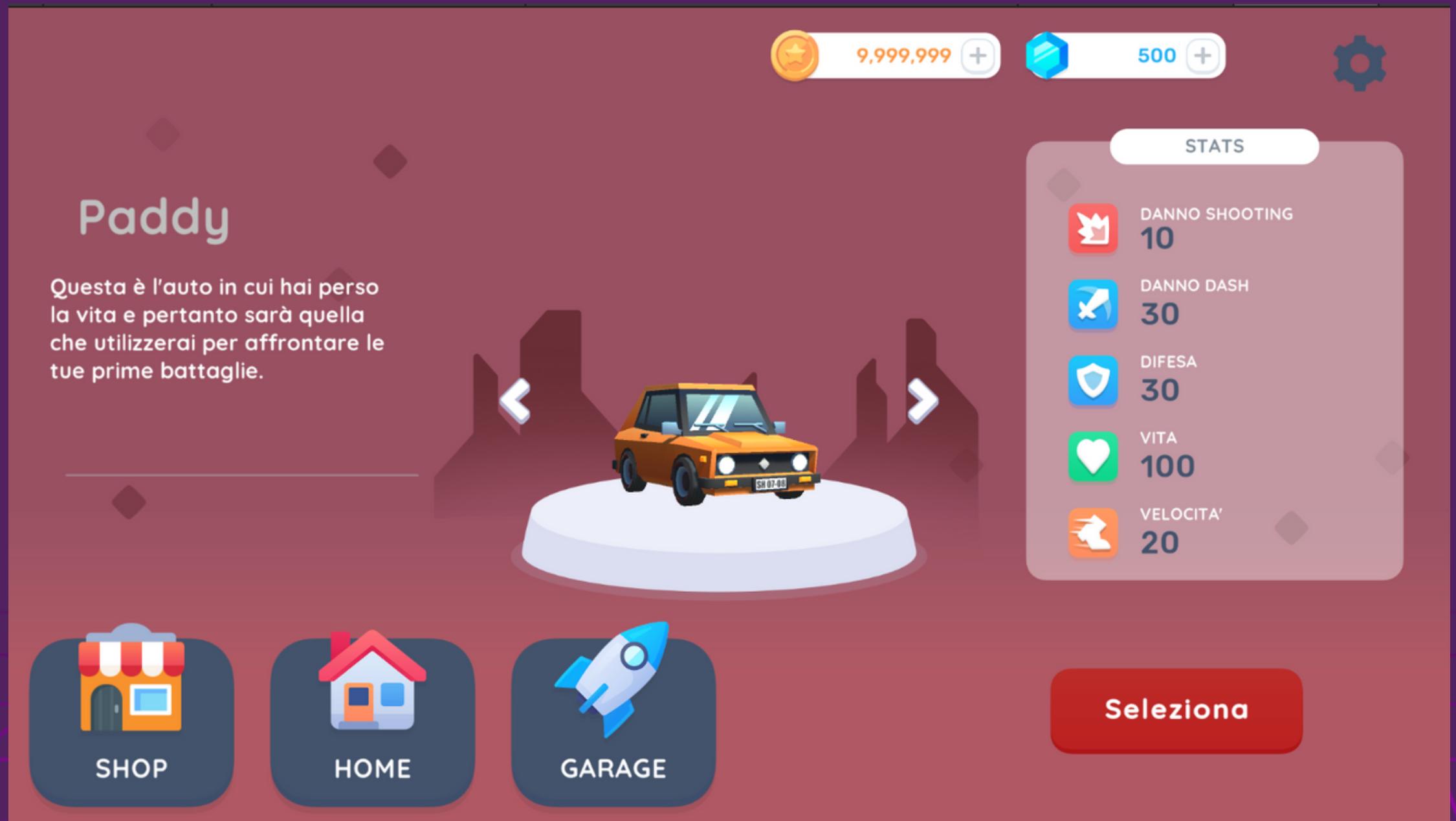
DEMO - HOME



ALL'INTERNO DELLA HOME È STATO
IMPLEMENTATO:

- IL SISTEMA CHE PERMETTE DI SCEGLIERE UNA TRA LE QUATTRO ARENE IMPLEMENTATE SELEZIONANDO L'IMMAGINE CHE LA RAPPRESENTA, TRAMITE UNO SLIDE SULLO SCHERMO.
- IL PULSANTE "BATTLE" CHE SE PIGGIATO PERMETTE DI INIZIARE LA PARTITA.

DEMO - GARAGE



ALL'INTERNO DEL GARAGE È STATO IMPLEMENTATO:

- IL SISTEMA CHE PERMETTE DI SELEZIONARE IL VEICOLO DESIDERATO(PER VIA DI ALCUNE PROBLEMATICHE DOVUTE ALL'ISTANZAZIONE A RUN-TIME DEI PREFABS È POSSIBILE SOLAMENTE VEDERE I VEICOLI DISPONIBILI E NON EFFETTIVAMENTE SELEZIONARLI)

DEMO-SHOP



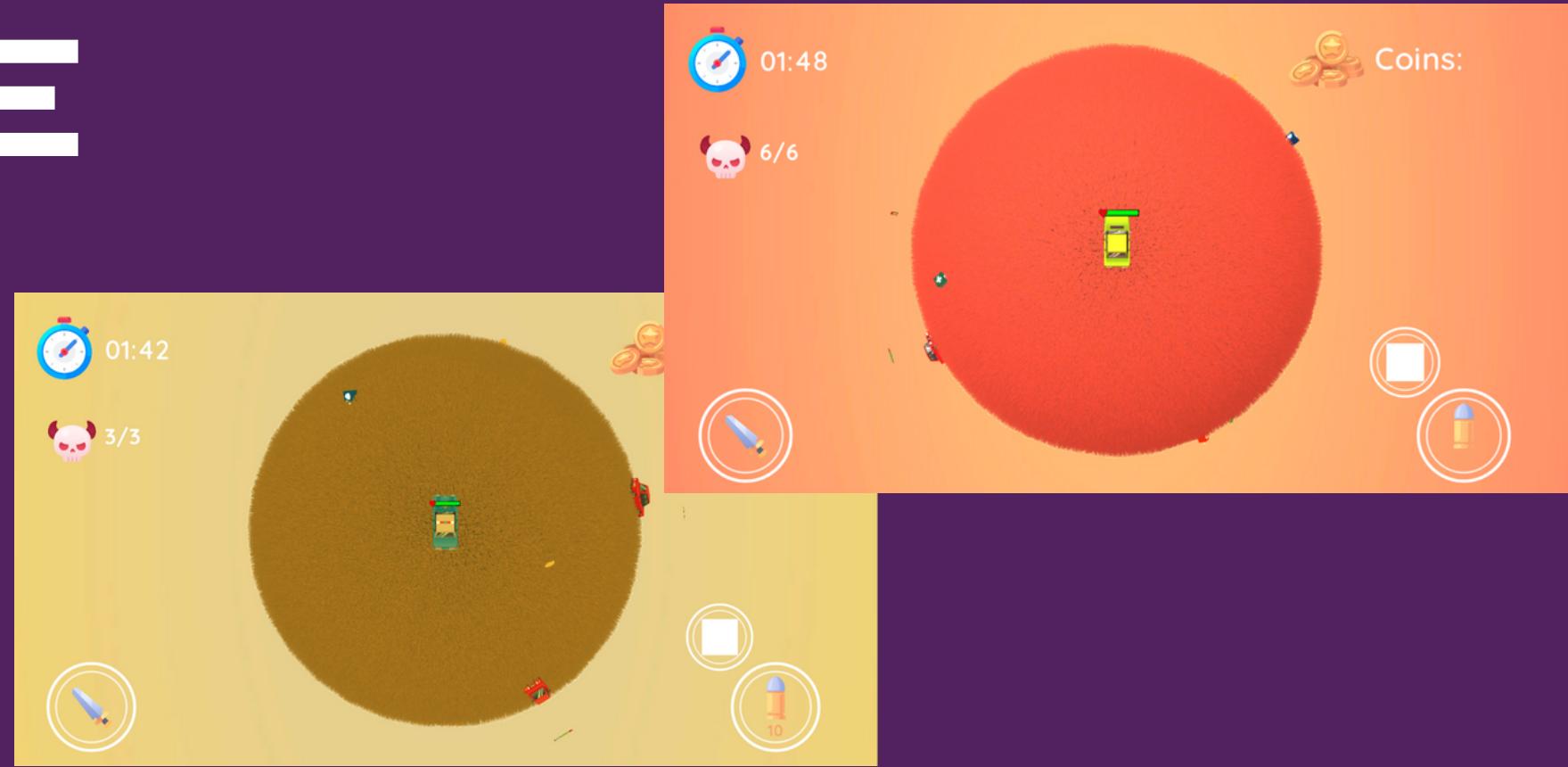
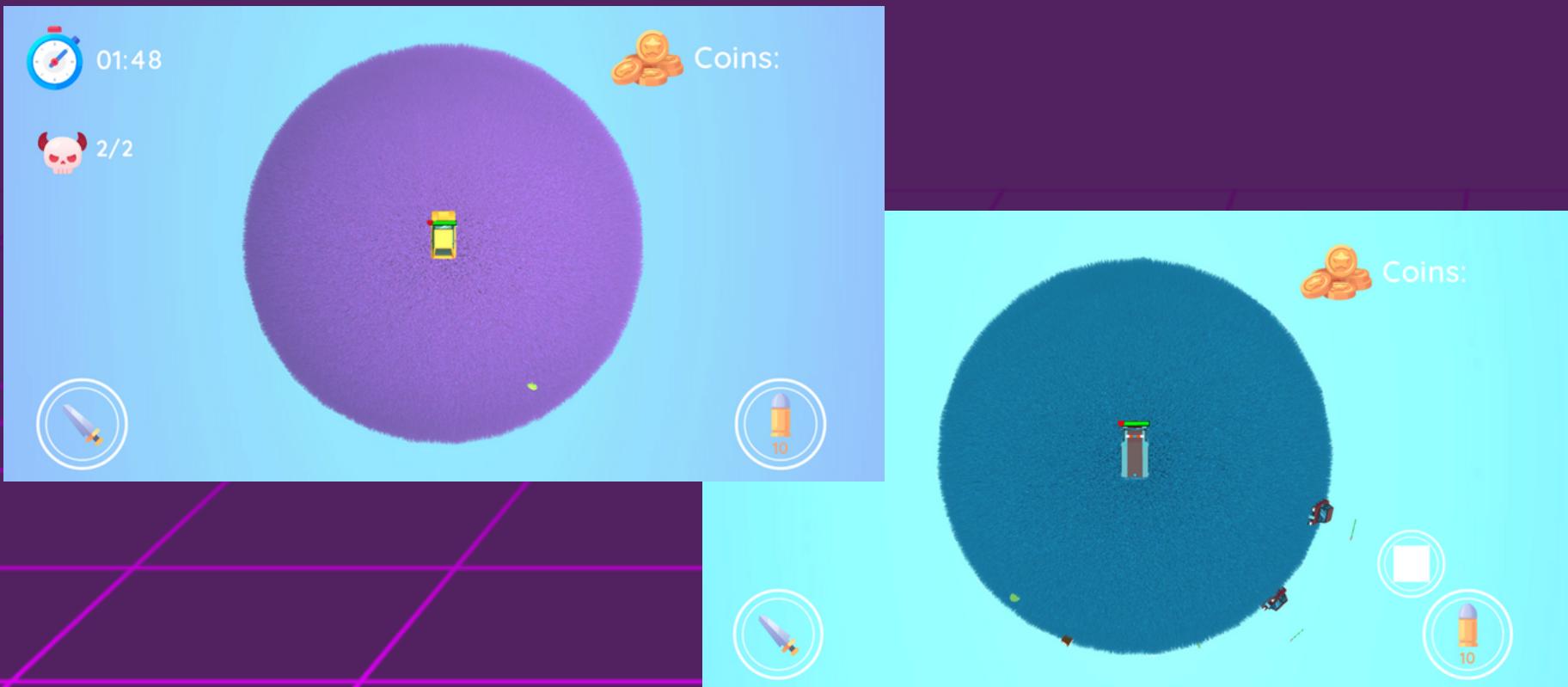
ALL'INTERNO DEL SHOP È STATO
IMPLEMENTATO:

- L'IPOTETICA INTERFACCIA CHE MOSTRA LA POSSIBILITÀ DI ACQUISTARE GEMME E SOULCOIN NEI VARI PACCHETTI DISPONIBILI(LA FUNZIONE DEI PULSANTI NON È EFFETTIVAMENTE IMPLEMENTATA)

DEMO-BATTLE

NELLA SCENA "BATTLE" È STATO IMPLEMENTATO:

- IL SISTEMA DI MOVIMENTO, ATTACCO E LOOTING SOPRA DESCRITTO.
- DIVERSI ASPETTI GRAFICI PER INDICARE SOULCOIN, GIOCATORI, TEMPO E PROIETTILI RIMANENTI.
- L'INTERFACCIA CHE MOSTRA SE AL TERMINE DELLA PARTITA IL GIOCATORE HA VINTO O PERSO CON IL NUMERO RISPECTIVO DI MONETE

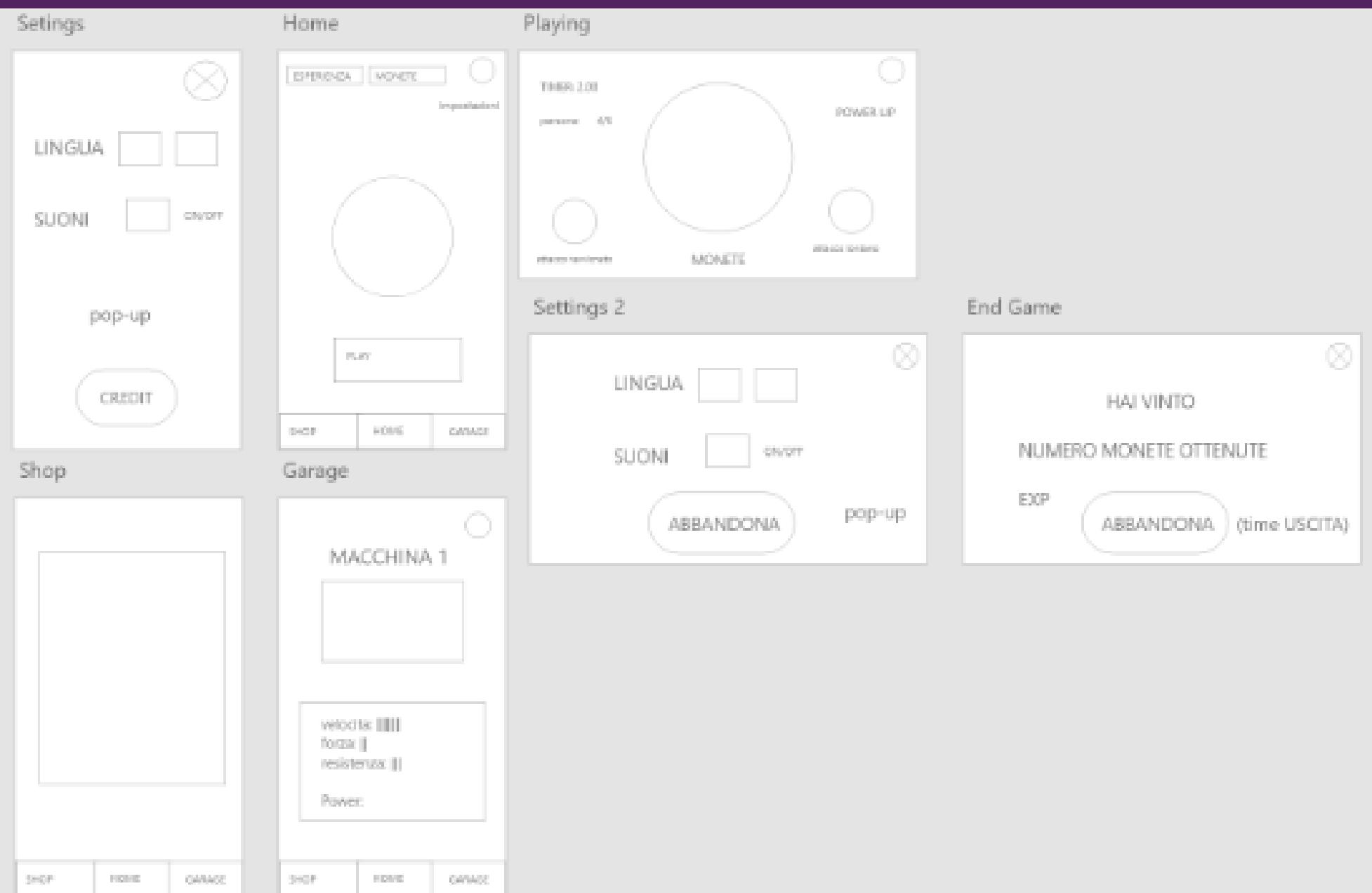


COME DETTO PRECEDENTEMENTE SONO STATE REALIZZATE 4 ARENA, LE QUALI RISPETTANO IN PARTE LE CARATTERISTICHE DELLE ARENE SOPRA ELENcate; INFATTI NON SONO STATI IMPLEMENTATI GLI EVENTI IN GAME E I MALUS.

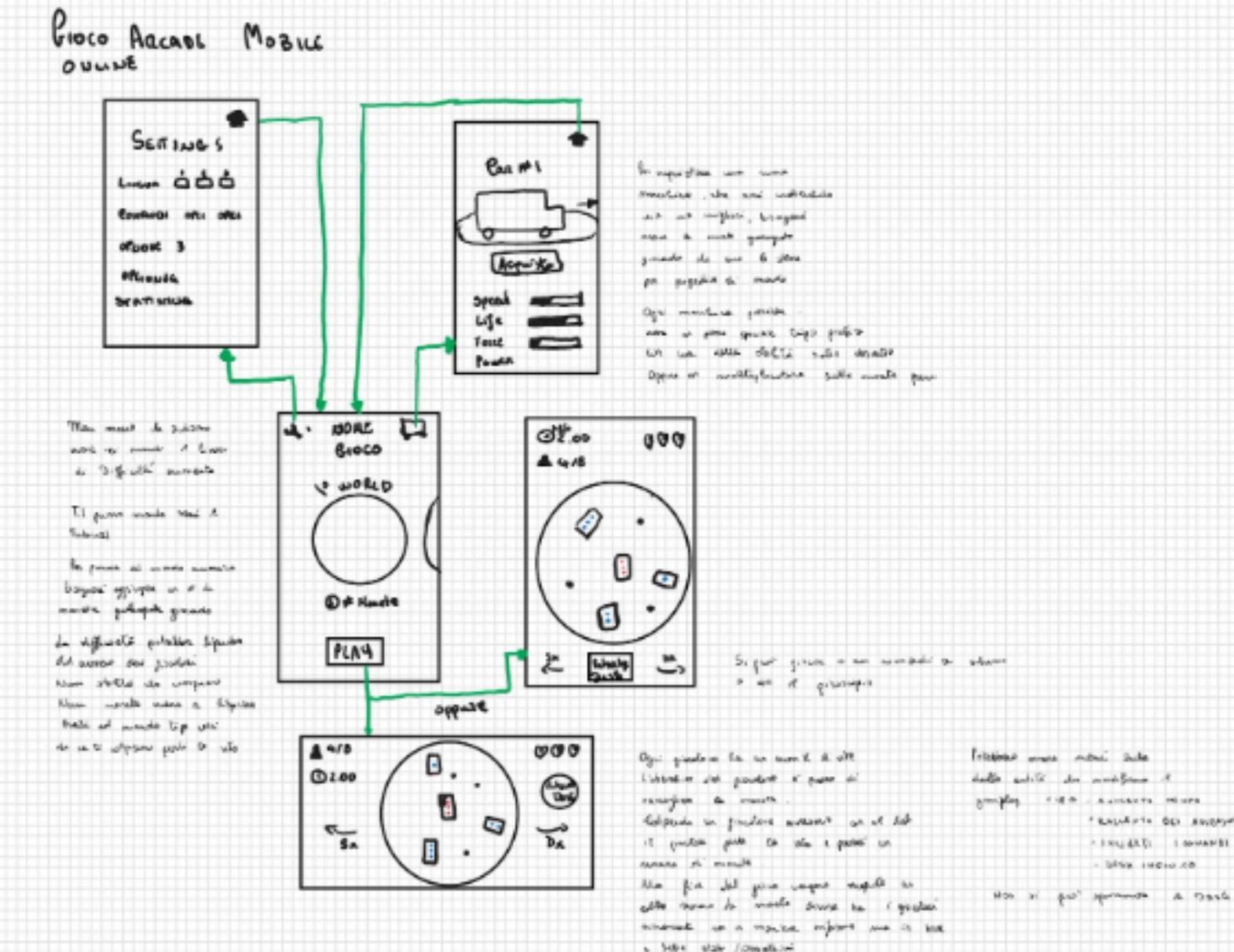
IN PARTICOLARE NELLA PRIMA ARENA, CHE FUNGE DA TUTORIAL È STATA IMPLEMENTATA UNA SCHERMATA CHE VIENE MOSTRATA PRIMA DELLA PARTITA CHE MOSTRA E SPIEGA I COMANDI DISPONIBILI

PER FARE IN MODO CHE VENGANO MOSTRATE ALL'UTENTE TUTTE LE MACCHINE DISPONIBILI NELL'ARENA IN OGNI ARENA IL GIOCATORE SI TROVERÀ A USARE UN VEICOLO DIFFERENTE.

BOZZEE E PROTOTIPI



1º Prototipo Sviluppo di Videogiochi 15/03/2022



IDEE E ISPIRAZIONI

NEL CORSO DEI MEETING CON IL TEAM SONO SORTE LE SEGUENTI IDEE
CHE NON SI È ANCORA SICURI DI VOLER SVILUPPARE NEL GIOCO FINALE.

- UN SISTEMA CHE PERMETTE AL GIOCATORE DI GUAGNARE ESPERIENZA IN MODO TALE DA SALIRE DI LIVELLO E SBLOCCARE RICOMPENSE VARIE (SKIN, MOLTIPLICATORI DI MONETE,ECC)
- UN SISTEMA DI RANKING CHE MOSTRA IL GIOCATORE CON IL MAGGIORN NUMERO DI VITTORIE
- UNA MODALITÀ STORIA PARALLELA AL GIOCO IN SE ,IN CUI SI AFFRONTANO DEI NEMICI CONTROLLATI DALL'INTELLIGENZA ARTIFICIALE IN SQUADRA
- UNA MODALITÀ TUTTI CONTRO TUTTI A SQUADRE, DOVE LE SQUADRE SONO COMPOSTE DA 2 PLAYER
- UN SISTEMA CHE PERMETTE DI POTENZIARE I VEICOLI TRAMITE UN'ALTRA VALUTA CHE SI TROVA IN DELLE SORTE DI CHEST CHE VENGONO DATE AL TERMINE DELLA PARTITA IN CASO DI VITTORIA
- UN SISTEMA CHE LIMITI IL NUMERO DI PARTITE CHE L'UTENTE PUÒ SVOLGERE GIORNALMENTE(UNA SORTE DI SISTEMA DI ENERGIA GIORNALIERA)

PER LA REALIZZAZIONE DI QUESTO GIOCO ABBIAMO PRESO COME PUNTO DI RIFERIMENTO :

- MARIO KART BALLOON BATTLE PER LE MECCANICHE BASE DEL GIOCO
- UN QUALSIASI BATTLE ROYALE PER LE MECCANICHE BATTLE ROYALE
- SILENT HILL, DOOM, FALLOUT,GTA PER LA REALIZZAZIONE DEL GDD

