Movimento

Attraverso il dito il giocatore può muovere il personaggio controllato all’interno della mappa di gioco (Il personaggio segue il dito mentre rimane fisso nello schermo). È possibile camminare solo nella parte di mappa con il layer “walkable” mentre collide con il resto.

La velocità base sarà 1, è possibile cambiarla attraverso l’utilizzo di skin.

Attraverso una variabile booleana CanMove è possibile bloccare il movimento del personaggio.

Telecamera

La telecamera rimane fissa sul personaggio che rimane al centro dello schermo.

La visuale è prospettica, con un’inclinazione di 70°.

Il bordo mappa risulterà nero (modificabile attraverso un parametro).

Collisioni

La collisione con un mob di dimensione minore o uguale ci fa ottenere 1 coin di gioco, aumenta size di 1 e aumenta le dimensioni in gioco di 0.3 su asse x, y, z.

La collisione con un mob di dimensione maggiore ci porta alla schermata di game over. Tale schermata mostra la scritta “defeat” ed un pulsante invisibile sulla scritta “tap to continue”, cliccandoci sopra il gioco si riavvia e torna al menu principale.

Main character

Il personaggio ha 2 metodi utilizzati per controllare il personaggio e per cambiargli la skin.

Avrà anche 3 parametri, uno per la velocità (default = 1), uno per la dimensione (default = 2) incrementabile mangiando nemici di dimensione minore o uguale crescendo all’infinito, e uno per la skin.

Nemici

I nemici hanno i 3 parametri base del nostro personaggio: velocità, dimensione, skin.

Hanno però in aggiunta 2 funzionalità, una che gli permette di navigare in modo automatico fino al raggiungimento di un determinato punto sulla mappa deciso in maniera casuale, mentre l’altro metodo gli permette di individuare nemici più piccoli di lui nel suo campo visivo e di cambiare la sua direzione in modo da seguirli per cercare di mangiarli (utilizza un parametro booleano checkDistance per capire se ha un bersaglio valido nel suo campo visivo). Se nella field of view è presente un tag enemy o player di dimensioni minori allora inizia a seguirlo. La field of view ha una visione di 90° davanti a se e lunga 1.5 volte l’y del personaggio in questione.

Se colpisce un nemico più grosso il personaggio in questione scompare lasciando dietro di se un’animazione.

Mappa

Mappa singola giocabile più volte. Sia il player che gli enemy possono navigare questa mappa entro i limiti.

La mappa conterrà ostacoli che impediscono la navigazione in certe parti della mappa.

Contiene le informazioni per quanto riguarda la posizione dei nemici e per le loro traiettorie.

La mappa può avere dei bordi evidenti (come staccionate o mura) o un bordo mappa con sfondo nero per far capire che non c’è niente oltre.

Avvio gioco

Dopo aver caricato il gioco i nemici vengono messi in stato awake, che gli permette di muoversi all’interno della mappa di gioco senza però avere la possibilità di mangiarsi a vicenda e di mangiare il player.

Vengono spawnati nella mappa in posizioni randomiche da 10 a 20 nemici di cui:

-25% hanno size = 1, speed = 0.5 – 0.7

-15% hanno size = 2, speed = 0.7 – 0.9

-25% hanno size = 3, speed = 0.6 – 0.8

-15% hanno size = 4, speed = 0.6 – 0.7

-10% hanno size = 6, speed = 0.5 – 0.7

-10% hanno size = 7, speed = 0.5 – 0.7

Ogni nemico avrà anche una skin random.

Inizio partita

Quando si preme il tasto start i nemici hanno la possibilità di iniziare a mangiarsi e viene attivato attraverso InitializeSearch la ricerca di altri personaggi.

Il player può iniziare a muoversi solo in questa fase.

Partirà anche un timer per determinare il tempo rimanente e in caso di eccesso dei punti bonus allo score finale.

Pausa

Durante la partita è possibile premere un pulsante posizionato in alto a destra. Alla pressione di esso la partita si fermerà e apparirà il pulsante play per riprendere il gioco.

Rewards

Daily Quests

Durante le 24 ore il giocatore potrà visualizzare vari obbiettivi che faranno ottenere delle ricompense al giocatore. Le quest si ripristinano ogni 24 ore reali. I bottoni risultano cliccabili solo se le relative quest risultano completate e, qualora cliccati, avviano un evento di earning permettendo al giocatore di guadagnare N coin di gioco a seconda dell’evento completato.

A seguire un pool di quest:

- Sconfiggi 15 nemici ( 50 coin )

- Sconfiggi 20 nemici ( 100 coin)

- Sconfiggi 30 nemici ( 150 coin)

- Acquista una skin ( 100 coin)

- Cambia skin ( 50 coin )

- Sconfiggi 50 nemici ( 150 coin)

- Sconfiggi 100 nemici ( 250 coin)

- Dura almeno 30 secondi in una partita ( 50 coin )

Game

- Vinci una partita ( 100 coin)

- Vinci due partite di fila ( 150 coin)

- Vinci tre partite di fila ( 250 coin)

Condizioni di Successo

La schermata di successo apparirà esclusivamente quando il giocatore sarà l’unico rimasto all’interno del game Tale schermata mostra la scritta “victory”, subito sotto la valuta guadagnata ed un pulsante invisibile sulla scritta “tap to continue”, cliccandoci sopra il gioco si riavvia e torna al menu principale.

Salvataggi

Skins: salvate automaticamente da valori statici interi (skin batman=0 🡪 bloccata, skin flash=1 🡪 sbloccata). La skin utilizzata verrà salvata automaticamente attraverso un intero statico ActiveSkin che si attiva alla pressione del pulsante select.

Coin di gioco: salvati automaticamente attraverso il valore statico TotalCoin e aggiornato in ogni schermata di game over, reward, successo, daily quest e shop.