

Miami Magnum

GAME DESIGN DOCUMENT - GRUPPO 5

1. [Meccaniche Giocatore](#)

- 1.1 [Movimento](#)
- 1.2 [Combattimento](#)
- 1.3 [Frames invincibilità](#)
- 1.4 [Statistiche](#)
 - 1.4.1 [Vita](#)
 - 1.4.2 [Abilità speciale](#)
- 1.5 [Modalità elicottero](#)

2. [Armi](#)

- 2.1 [Armi melee: pugno](#)
- 2.2 [Armi a distanza](#)
 - 2.2.1 [Pistola](#)
 - 2.2.2 [Mitra](#)
 - 2.2.3 [Fucile a Pompa](#)
 - 2.2.4 [Magnum](#)
 - 2.2.5 [Molotov](#)
- 2.3 [Indicazioni grafiche](#)

3. [Nemici](#)

- 3.1 [Nemici corpo a corpo](#)
- 3.2 [Nemici ranged](#)
 - 3.2.1 [Nemico con pistola](#)
 - 3.2.1 [Nemico con mitra](#)
 - 3.2.1 [Nemico con fucile a pompa](#)
 - 3.2.1 [Nemico con magnum](#)
- 3.3 [Modalità di comparsa nemici](#)

4. [Livelli](#)

- 4.1 [Livelli standard](#)
- 4.2 [Livello in corsa](#)
- 4.3 [Livello elicottero](#)
- 4.4 [Livello boss](#)
- 4.5 [Progressione dei livelli in dettagli](#)

5. [Oggetti](#)

- 5.1 [Oggetti raccogliabili](#)
 - 5.1.1 [Armi](#)
 - 5.1.2 [Oggetti di cura](#)

5.1.3 [Oggetti di ricarica abilità](#)

5.1.4 [Munizioni molotov](#)

5.2 [Oggetti distruttibili](#)

5.2.1 [Bidoni della spazzatura](#)

5.2.2 [Barile esplosivo](#)

5.3 [Oggetti statici](#)

5.3.1 [Piattaforme](#)

5.3.2 [Tavola da surf](#)

6. [Sistema di punteggio](#)

6.1 [Punteggio distruzione](#)

6.2 [Modificatori punteggio distruzione](#)

6.2.1 [Tempo impiegato](#)

6.2.2 [Colpi subiti](#)

6.3 [Punteggio finale](#)

7. [Comandi di gioco](#)

7.1 [Tasti menu](#)

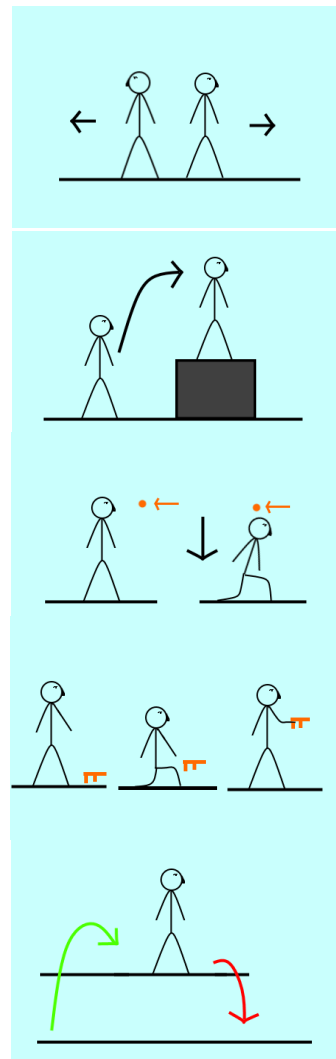
1. MECCANICHE RELATIVE AL GIOCATORE

Il giocatore controlla durante tutto il gioco i movimenti e le azioni di un personaggio a schermo. Si veda la sezione [comandi di gioco](#) per i dettagli sugli input.

1.1 MOVIMENTO

Il personaggio controllato dal giocatore può spostarsi nel livello tramite le seguenti meccaniche di movimento:

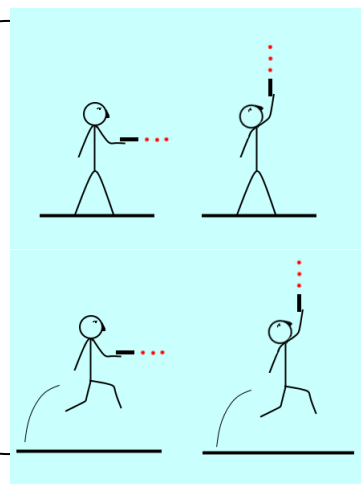
- **CORSA:** corsa orizzontale a destra o a sinistra.
- **SALTO (direzionabile):** l'altezza del salto corrisponde ad una *sprite* personaggio (ovvero: al massimo dell'altezza del salto il personaggio si trova coi piedi dove sarebbe la sua testa in posizione statica). Una volta in aria il giocatore può decidere di modificare la propria traiettoria premendo i tasti direzione.
- **ACCOVACCIARSI:** lo stato di accovacciamento permette al giocatore di far abbassare il personaggio. Il giocatore non può muoversi in nessuna direzione, ma è abbastanza basso da evitare la linea di fuoco principale del nemico. L'accovacciamento permette inoltre di raccogliere le armi a terra, se il giocatore vi è posizionato sopra.
- **MIRARE IN ALTO:** il personaggio può puntare l'arma in verticale verso l'alto; in questo stato il personaggio può muoversi.
- **INTERAZIONE CON LE PIATTAFORME:** è possibile saltare dal basso verso l'alto e attraversare le piattaforme posizionate nei livelli, atterrandoci sopra. Tuttavia non è possibile trapassarle dall'alto verso il basso: l'unico modo per tornare ad un livello di altezza inferiore è spostarsi fino alla fine della piattaforma e lasciarsi cadere.



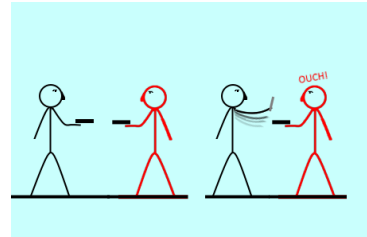
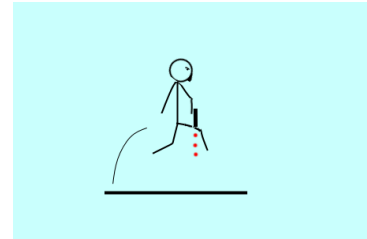
1.2 COMBATTIMENTO

Il giocatore è in grado di infliggere danno ai nemici tramite alcune meccaniche di attacco. Tali meccaniche sono:

- **SPARO:** Il personaggio può sparare da fermo, in corsa e in salto, sia orizzontalmente che verticalmente. Il colpo viaggia sullo schermo nella direzione in cui il personaggio stava puntando. Tra un proiettile e l'altro deve passare uno specifico tempo di *cooldown*, i cui dettagli si trovano nella sezione [armi](#).



- **SPARO VERSO IL BASSO:** solo quando il giocatore è in aria, la pressione del [TASTO GIU'](#) fa mirare il personaggio verso il basso. Se in questo stato si preme [TASTO SPARO](#), il giocatore può sparare verso il basso.
- **SPARO DA ACCOVACCIATI:** da accovacciato il giocatore può fare fuoco, ma solo orizzontalmente.
- **CORPO A CORPO:** se un nemico è in prossimità del giocatore (ad una distanza corrispondente ad una *sprite* personaggio), e si trova di fronte al giocatore, allora la pressione del [TASTO SPARO](#) risulta in un attacco corpo a corpo.



1.3 FRAMES INVINCIBILITÀ

Ogni volta che il giocatore subisce danno beneficia automaticamente di alcuni istanti di invincibilità in cui non può subire altro danno: la durata di tale invincibilità è 15 *frames*.

Inoltre questi *frames* sono accompagnati graficamente dalla *sprite* giocatore che lampeggia.

1.4 STATISTICHE

Esistono due parametri interni al personaggio:

1.4.1 Vita

La salute regola la quantità totale di danni che il giocatore può subire prima di morire. E' espressa in *hp*. Non è possibile accumulare *hp* oltre il limite massimo. Ogni partita inizia col massimo numero di *hp* del giocatore.

- MAX. HP giocatore = si veda "documento valori".

1.4.2 Abilità speciale

L'abilità speciale consiste in un periodo di invincibilità che il giocatore può attivare in partita in un momento a sua scelta (pressione del [TASTO ABILITA'](#) apposito), una volta che la corrispettiva barra dell'abilità è stata riempita. La percentuale di riempimento di tale barra è espresso in *punti carica*.

- DURATA ABILITA' = 10 secondi
- PUNTI CARICA NECESSARI AL RIEMPIMENTO = si veda "documento valori".

1.5 MODALITÀ ELICOTTERO

Nei livelli dedicati il giocatore può assumere la guida di un elicottero.

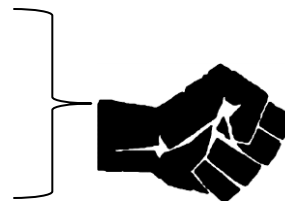
- L'elicottero si può muovere liberamente in aria su/giù e destra/sinistra.
- Il [TASTO SPARO](#) in elicottero permette di far fuoco dall'arma principale orizzontalmente; il [TASTO MOLOTOV](#) rilascia invece una bomba verso il basso.
- Per la resistenza dell'elicottero ai colpi si veda "Documento valori".

2. ARMI

2.1 ARMI MELEE: PUGNO

Per funzionamento della meccanica pugno vedi [combattimento](#) > corpo a corpo.

- DANNO INFLITTO: vedi “documento valori”.



2.2 ARMI A DISTANZA

Esistono due tipi di armi a distanza:

- **BASE:** sempre equipaggiata dal giocatore.
- **SPECIALE:** raccogliibile durante il livello, va a rimpiazzare l'arma base; una sola arma speciale è trasportabile in ogni momento. Ha un numero limitato di munizioni, dopo di cui viene automaticamente scartata, e il giocatore torna all'arma base. L'unico modo di cambiare un'arma speciale è finirne le munizioni o raccogliere un'altra arma speciale.

Legenda dei termini che verranno usati di seguito:

-N. COLPI: i proiettili a disposizione di ogni arma prima che venga scartata.
-DANNO: danno inflitto da ogni proiettile.
-TIPO COLPO: il modo in cui i proiettili sono sparati (raffica, rosa, singoli...).
-PERMANENZA COLPO: la distanza che un proiettile può percorrere prima di sparire/il numero di nemici colpibili prima di sparire.
-RATEO DI FUOCO : il tempo (in secondi) che deve trascorrere prima che la pressione del TASTO SPARO risulti nello sparo di un'altro proiettile.

2.2.1 Pistola

Arma base del giocatore.

- N. COLPI: infiniti.
- DANNO: vedi “documento valori”.
- TIPO COLPO: singolo, un solo colpo parte ad ogni pressione del TASTO SPARO.
- PERMANENZA COLPO: Il colpo si distrugge al primo impatto col nemico.
- RATEO DI FUOCO: vedi “documento valori”.

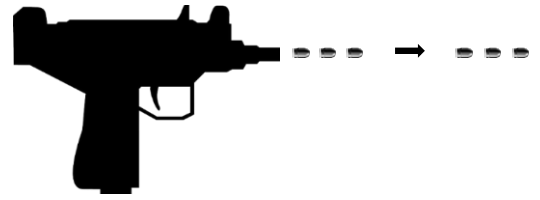


2.2.2 Mitra

Arma speciale.

- N. COLPI: 30
- DANNO: vedi “documento valori”.

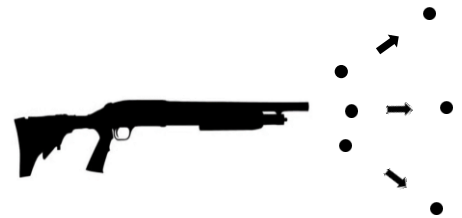
- TIPO COLPO: una raffica di 3 colpi parte ad ogni pressione del TASTO SPARO (se ogni colpo va a segno si possono infliggere perciò -3hp).
- PERMANENZA COLPO: Il colpo si distrugge al primo impatto.
- RATEO DI FUOCO: vedi “documento valori”.



2.2.3 Fucile a pompa

Arma speciale.

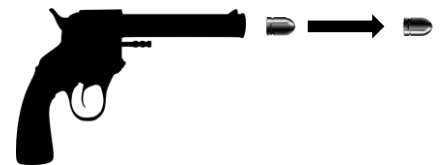
- N. COLPI: 7
- DANNO: vedi “documento valori”.
- TIPO COLPO: spara una rosa di tre colpi ad ogni pressione del TASTO SPARO (se ogni colpo va a segno si possono perciò infliggere – 6 hp) ; più distanza viaggiano i colpi, più aumenta lo spread fra loro.
- PERMANENZA COLPI: il colpo attraversa tutti i nemici che incontra, e a tutti infligge danno. Tuttavia si distrugge sempre una volta percorsi 150 pixel di distanza.
- RATEO DI FUOCO: vedi “documento valori”.



2.2.4 Magnum

Arma speciale.

- N. COLPI: 5
- DANNO: vedi “documento valori”.
- TIPO COLPO: singolo; un solo colpo parte ad ogni pressione del TASTO SPARO.
- DECADENZA COLPO: il colpo attraversa tutti i nemici che incontra, e a tutti infligge danno.
- RATEO DI FUOCO: vedi “documento valori”.



2.2.5 Molotov

La molotov può essere costantemente portata in inventario dal giocatore, indipendentemente da ogni altra arma. Può essere tirata tramite l'apposito [TASTO MOLOTOV](#). Il numero di granate è limitato. Una volta lanciata, la molotov effettua una parabola prima di cadere al suolo.

- NUMERO MAX TRASPORTABILE: 3.
- DANNO PER MOLOTOV: vedi “documento valori”.
- AREA DI DANNO: all’impatto è creata un’esplosione della grandezza di circa 3 sprite personaggio. Ogni nemico in questa zona d’effetto subisce uguale danno. La molotov esplode solamente a contatto col terreno.
- RATEO DI FUOCO: vedi “documento valori”.
- DISTANZA DI LANCIO: 3 sprite personaggio.



NOTA FINALE: tutti i danni ed i *cooldown* sono valori che devono essere aggiustabili in gioco.

3. NEMICI

La principale minaccia al giocatore durante la partita sono personaggi avversari col compito di ucciderlo: di seguito le caratteristiche dei differenti tipi di avversario.

3.1 NEMICO CORPO A CORPO

Nemico armato di coltello, infligge danno solo a distanza ravvicinata.

- **COMPORTAMENTO:**
 - Entra da un lato dello schermo e procede di corsa verso il lato opposto; una volta raggiunto l’altro lato esce dalla schermata per non rientrarvi più.
 - Può entrare indifferentemente da destra e dirigersi a sinistra, o viceversa.
 - Non può saltare.
 - Se arriva alla fine di una piattaforma, può cadere dalla piattaforma verso il piano sottostante.
- **COME INFLIGGE DANNO:**
 - Se nella sua corsa collide il giocatore, infligge al giocatore -X hp (vedi tabella valori).
 - Se la collisione col giocatore avviene, viene eseguita un’animazione di coltellata.
 - Infligge danno al giocatore sia che questo si trovi accovacciato o in piedi.
- **VITA:** vedi tabella valori.

3.2 NEMICI A DISTANZA

Nemici dotati di armi in grado di colpire sulla distanza. Sono equipaggiati con le stesse armi del giocatore (vedi sezione [armi a distanza](#)), che usano con le **medesime proprietà e limitazioni**, ad eccezione di:

- Numero colpi: i colpi di ogni arma sono sempre infiniti quando sparati dai nemici.
- Velocità colpo: i proiettili sparati dai nemici viaggiano più lentamente di quelli sparati dal giocatore.

Di seguito le caratteristiche dei nemici a distanza in dettaglio:

- **COMPORTAMENTO:**

- o Si dirigono verso il giocatore, ma ad una velocità ridotta rispetto ai nemici corpo a corpo.
- o Arrivati in prossimità del giocatore si fermano: esiste una distanza minima X oltre cui non si avvicinano più al giocatore, ma fanno solo fuoco. Se il giocatore si allontana nuovamente oltre tale distanza, ricominciano a seguirlo.
- o Possono sparare in movimento.
- o Non possono saltare.
- o Se nel loro percorso arrivano al termine di una piattaforma da cui si può cadere, si fermano. Non cadere dalla piattaforma ha la precedenza sul seguire il giocatore.

- **COME INFLIGGONO DANNO:**

- o Se si trovano sullo stesso piano orizzontale del giocatore, sparano orizzontalmente nella sua direzione.
- o Se il giocatore si trova su un piano orizzontale diverso, si dirigono verso la coordinata x del giocatore: una volta arrivati in questa posizione rivolgono la loro arma verso l'alto/il basso (verso la posizione del giocatore) e fanno fuoco.

- **COMPORTAMENTO DA ABBASSATI:**

- o Al pari del giocatore sono in grado di abbassarsi; ciò accade per colpire il giocatore che è abbassato, se si trovano entrambi sullo stesso piano orizzontale.
- o Tale azione avviene solo in risposta ad un giocatore che si accovaccia e non avviene istantaneamente, ma con un certo ritardo X rispetto all'accovacciamento del giocatore: se dopo tali X secondi di ritardo il giocatore è ancora abbassato, il nemico lo segue nell'accovacciata.
- o Se il giocatore torna in piedi si alzano anche loro, con un certo ritardo X. Se dopo tali X secondi di ritardo il giocatore è ancora nello stato in piedi, il nemico lo segue nell'alzata.

Di seguito la lista dei vari nemici a distanza presenti in gioco:

3.2.1 Nemico pistola

- Dotato di [pistola base](#).
- Quando ucciso non rilascia la sua arma.
- Vita: vedi "documento valori".

3.2.2 Nemico mitra

- Dotato di [mitraglietta](#)

- Quando ucciso rilascia la sua arma.
- Vita: vedi “documento valori”.

3.2.3 Nemico fucile a pompa

- Armato di [fucile a pompa](#)
- Quando ucciso rilascia la sua arma.
- Vita: vedi “documento valori”.

3.2.4 Nemico magnum

- Dotato di [magnum](#)
- Quando ucciso rilascia la sua arma.
- Vita: vedi “documento valori”.

3.3 MODALITÀ DI COMPARSA NEMICI

Ogni nemico viene posizionato manualmente nel livello: restano passivi fino a quando la *viewport* del giocatore giunge in loro prossimità; a questo punto i nemici si attivano ed iniziano a seguire le loro logiche di comportamento.

I nemici possono essere generati anche tramite *spawnpoint* precedentemente posizionati nel livello. Una volta che la *viewport* del giocatore ha oltrepassato questi punti i nemici prestabiliti vengono generati in stato attivo al di fuori della *viewport*.

4. LIVELLI

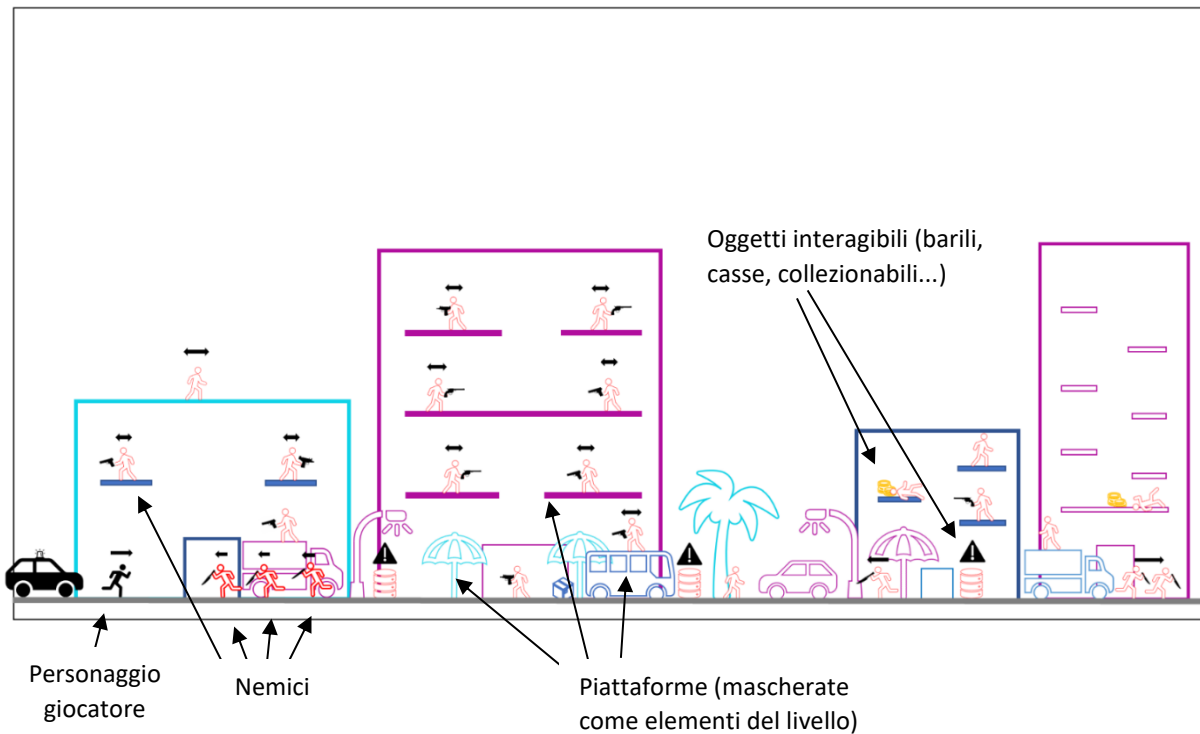
Nel gioco sono presenti 3 tipi di livello:

4.1 LIVELLI STANDARD

- Livello a scorrimento orizzontale o verticale, viene percorso dal giocatore da sinistra verso destra (orizzontale) o dal basso verso l'alto (verticale). Viene completato una volta raggiunta l'estremità destra (orizzontale) o il lato alto (verticale) della stanza di gioco.
- Non si può tornare indietro.
- Costituiscono la maggior parte dei livelli.
- In questo livello sono presenti:
 - o Tutti i tipi di oggetto statico ([piattaforme](#) e [tavole da surf](#)).
 - o Tutti i tipi di oggetto distruttibile ([barile esplosivo](#) e [bidone spazzatura](#)).
 - o Si possono trovare tutti i tipi di oggetto raccoglibile.

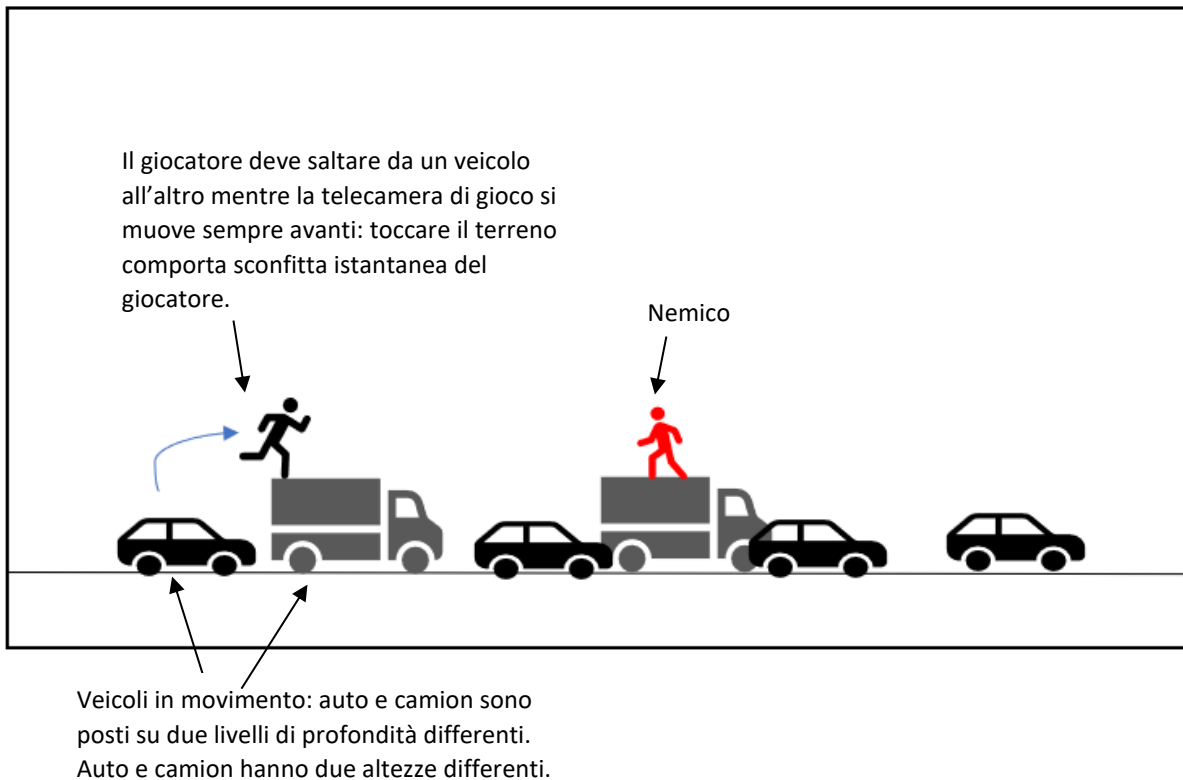
- Non vi sono piattaforme abbastanza alte da far muovere la *viewport* del giocatore verso l'alto. La *viewport* è sempre ancorata sulla stessa y.
- In alcune sezioni di livello l'avanzata del giocatore viene bloccata fino alla sconfitta di un certo numero di nemici.

Livello standard



4.2 LIVELLO IN CORSA

- Livello che si sviluppa in lunghezza, viene percorso dal giocatore da sinistra verso destra. Viene completato una volta raggiunta l'estremità destra.
- Il giocatore non può toccare il livello del terreno, pena la morte: deve utilizzare le piattaforme posizionate nel livello per muoversi. Alcune di queste piattaforme sono in movimento.
- In questo livello sono presenti:
 - o Solo piattaforme.
 - o Tutti i tipi di oggetto distruttibile (barile esplosivo e bidone spazzatura).
 - o Si possono trovare tutti i tipi di oggetto raccoglibile.
- Le limitazioni della *viewport* per il giocatore sono le stesse di un livello standard.
- In alcune sezioni di livello l'avanzata del giocatore viene bloccata fino alla sconfitta di un certo numero di nemici.



4.3 LIVELLO ELICOTTERO

- Livello a scorrimento orizzontale, in cui il giocatore controlla un elicottero.
- Non è presente nessuno degli oggetti distruttibili.
- Le piattaforme sono presenti ma servono solo come appoggio per i nemici.
- I movimenti dell'elicottero hanno le stesse limitazioni di *viewport* che il giocatore avrebbe in un livello standard.

4.4 LIVELLO BOSS

- Livello stanza in cui si affronta un boss di livello. Viene completato una volta sconfitto il boss.
- La *viewport* del giocatore non si sposta, e copre tutta la stanza.
- In questo livello non sono presenti gli oggetti statici o distruttibili tipici degli altri livelli: esistono invece elementi unici.
- Gli oggetti raccogliabili vengono rilasciati dal boss al completamento di ogni fase.

4.3.1 Boss fight in dettaglio

Si veda il documento "Boss Design".

4.5 PROGRESSIONE DEI LIVELLI IN DETTAGLIO

Per la progressione dei livelli, e per il dettaglio dei nemici e degli elementi che contengono, consulta il documento "Livelli in dettaglio".

5. OGGETTI

5.1 OGGETTI RACCOGLIBILI

Gli oggetti raccoglibili sono elementi che il giocatore può acquisire/equipaggiare nel livello: possono essere ad esempio nuove armi o oggetti che modificano le statistiche giocatore.

5.1.1 Armi

Un'arma a terra permane nel livello finché il giocatore non la raccoglie, o le passare oltre facendola uscire dalla sua *viewport*.

- Per le modalità di rilascio armi vedi: [nemico mitra](#), [nemico fucile a pompa](#), [nemico magnum](#).
- Per la modalità di raccolta armi vedi: [movimento](#) > accovacciata.
- Per il comportamento delle armi una volta raccolte dal giocatore vedi: [armi a distanza](#).

5.1.2 Oggetti di cura

Raccogliendo questi oggetti il giocatore ripristina una quantità di salute.

- Esistono 2 tipi di oggetti curativi: uno che ripristina totalmente la salute (*cocktail*), e uno che ripristina +X hp (*ciambella*). Vedi tabella valori per gli *hp* ripristinati.
- Vengono raccolti dal giocatore automaticamente quando questo vi passa sopra.
- Una volta comparsi, restano nel livello per 10 secondi prima di scomparire.
- Vengono rilasciati dopo la distruzione di un [bidone](#).



5.1.3 Oggetti di ricarica abilità

Raccogliendo questi oggetti il giocatore ripristina una parte della barra abilità speciale.

- Una volta raccolti ripristinano +X punti carica (vedi tabella valori).
- Vengono raccolti dal giocatore automaticamente quando questo vi passa sopra.
- Una volta comparsi, restano nel livello per 10 secondi prima di scomparire.
- Vengono rilasciati dopo la distruzione di un [bidone](#).



5.1.4 Munizioni molotov

Raccogliendo questo oggetto il giocatore è in grado di ripristinare la propria riserva di molotov.

- La raccolta di questo oggetto fornisce +1 una molotov.
- Se il numero massimo di molotov immagazzinabili è stato raggiunto, l'oggetto non viene raccolto e resta sul terreno.
- Viene raccolto dal giocatore automaticamente quando questo vi passa sopra.
- Una volta comparso, resta nel livello per 10 secondi prima di scomparire.
- Viene rilasciato dopo la distruzione di un [bidone](#).

5.2 OGGETTI DISTRUTTIBILI

Gli oggetti distruttibili sono elementi che il giocatore può distruggere nel livello grazie alle sue armi da fuoco. La loro distruzione risulta in effetti particolari (rilascio di oggetti, esplosioni, ecc...).

5.2.1 Bidoni della spazzatura

Un bidone della spazzatura posizionato a terra durante il livello. La sua distruzione rilascia un [oggetto raccogliabile](#).

- Ha una resistenza pari a 1 *hp*: raggiunti $hp \leq 0$ si distrugge.
- Una volta distrutto rilascia un solo oggetto [di ricarica](#), [di cura](#) o [munizioni molotov](#).
- L'oggetto rilasciato è fisso, e viene scelto arbitrariamente nel momento di costruire il livello.
- I movimenti di giocatore e nemici non sono intralciati dal bidone: è attraversabile in ogni direzione da ogni personaggio.
- Il bidone è invece suscettibile ai proiettili: un colpo che impatta con il bidone subisce gli stessi effetti di un colpo che impatta con un nemico.
- L'altezza del bidone è metà *sprite* personaggio: i colpi sparati ad altezza normale da personaggi in piedi passano perciò sopra il bidone; i colpi sparati da accovacciati invece viaggiano abbastanza bassi da colpirlo.
- Oltre che ai colpi di arma il bidone è suscettibile anche al danno da granate.



Bidone attraversabile in movimento



Come colpire un bidone con proiettili

5.2.2 Barile esplosivo

Oggetto che, una volta distrutto, genera un'esplosione.

- Resistenza di 1 *hp*: una volta che i suoi *hp* sono ≤ 0 , si distrugge e genera un'esplosione.
- Le sue proprietà sono le stesse dei [bidoni](#): attraversabile, suscettibile a proiettili e granate, colpibile solo da abbassati.
- L'esplosione generata ha le stesse esatte proprietà di un'esplosione di [molotov](#).



5.3 OGGETTI STATICI

Gli oggetti statici sono elementi del livello permanenti e non distruttibili, che intralciano o aumentano le possibilità di movimento del giocatore.

5.3.1 Piattaforme

Piattaforme orizzontali di lunghezza medio-corta e variabile, posizionate in diversi punti e a diverse altezze durante il livello. Graficamente sono mascherate come diversi elementi dello scenario (ombrelloni, automobili, ecc...).

I colpi le attraversano. Il giocatore può salirci sopra (per il dettaglio di come le piattaforme influiscono sul movimento vedi [movimento](#) > interazione piattaforme).

5.3.2 Tavola da surf

Un ostacolo verticale unico, non oltrepassabile né dal giocatore né dai colpi. Ha sempre l'aspetto di una tavola da surf.

6. SISTEMA DI PUNTEGGIO

Un sistema di punti attribuisce un voto alla partita del giocatore alla fine di ogni livello. Questo *rating* è espresso nella forma di **distintivi**, da un **minimo di 1** ad un **massimo di 3**.

L'assegnazione di tali distintivi dipende dai seguenti valori:

6.1 PUNTEGGIO DISTRUZIONE

Il punteggio distruzione è il valore principale su cui si basa il voto di fine livello: è accumulato nel corso del livello tramite alcune azioni specifiche; tali azioni sono:

AZIONE	PUNTI ASSEGNATI
Uccisione nemico	+ 10

Uccisione nemico tramite corpo a corpo	+ 15
Uccisione nemico tramite molotov	+ 20
Distruzione barile esplosivo	+ 5
Distruzione bidone spazzatura	+ 2

6.2 MODIFICATORI PUNTEGGIO DISTRUZIONE

Il punteggio distruzione può essere incrementato o ridotto dai seguenti parametri:

6.2.1 Tempo impiegato

Il tempo impiegato dal giocatore per terminare il livello.

A priori è stabilita una soglia di tempo sopra la quale il completamento del livello non garantisce alcun punto addizionale. Sotto tale soglia ogni secondo corrisponde a +1 punto, fino ad un massimo di +100.

6.2.2 Colpi subiti

Il numero di volte che il giocatore ha subito danno (indipendentemente da quanti hp di danno ha subito: un danno da -10 hp e uno da -2 hp sono entrambi considerati “un colpo subito”).

A priori è stabilito un numero di colpi subiti, sopra ai quali ogni colpo subito comporta -2 punti, fino ad un massimo di -100.

6.3 PUNTEGGIO FINALE

Una volta che al punteggio distruzione sono stati sommati/sottratti i punti relativi a tempo e colpi subiti si ha il **punteggio finale**.

A priori sono stabilite due soglie di punteggio finale sopra cui vengono assegnati 2 o 3 distintivi.

7. COMANDI DI GIOCO

RUOLO TASTO	TASTIERA	PAD	PRESSIONE
DIREZIONE DX	FRECCIA DIREZ. DESTRA	FRECCIA DIREZ. DESTRA	CONTINUA
DIREZIONE SX	FRECCIA DIREZ. SINISTRA	FRECCIA DIREZ. SINISTRA	CONTINUA
MIRA SU	FRECCIA DIREZ. SU	FRECCIA DIREZ. SU	CONTINUA
ABBASSATI	FRECCIA DIREZ. GIÙ	FRECCIA DIREZ. GIÙ	CONTINUA

SALTO	"A"		SINGOLA
SPARO	"S"		SINGOLA
TIRO MOLOTOV	"D"		SINGOLA
ATTIVA ABILITA' SPECIALE	"W"		SINGOLA
PAUSA	ESC	START	SINGOLA

7.1 TASTI MENU

Esistono alcuni tasti la cui unica funzione è la navigazione dei menu; alcuni tasti che in gioco hanno una funzione assumono invece un ruolo anche nella navigazione dei menu. Questi tasti sono:

RUOLO TASTO	TASTIERA	PAD
SCORRI SU	FRECCIA DIREZ. SU	FRECCIA DIREZ. SU
SCORRI GIU'	FRECCIA DIREZ. GIÙ	FRECCIA DIREZ. GIÙ
SCORRI A DESTRA	FRECCIA DIREZ. DESTRA	FRECCIA DIREZ. DESTRA
SCORRI A SINISTRA	FRECCIA DIREZ. SINISTRA	FRECCIA DIREZ. SINISTRA
CONFERMA	INVIO	
INDIETRO	ESC	