SUPER PALLINA REVOLUTION

G-g-d

OBBIETTIVO: fare un gioco che possiamo dire “hey veccio ho fatto un gioco, scaricalo dall’app stòr e vedi che figo che è”, e che possiamo andare al prossimo gheimover e dire “hey ragazzi guardate che bello abbiamo fatto anche noi un gioco”.

E sarà bellissimo pieno di tette e culi.

Le cose scritte in questo grigio pallido come la nostra esistenza sono cose che sarebbe molto bello fare ma che sono cose in più, aumenterebbero la nostra figaggine a dismisura ma non sono necessarie.

TARGET: casual /(ma anche no) gamers

PIATTAFORMA: cellulero/ fare una build sana per computer

TIPO DI GIOCO: Single player a scorrimento verticale. Sfida contro il tempo. A livelli. +modalità infinita. + modalità multiplayer (su pc coi pad)

STILE: sparafleshoso colorato frenetico swag leggermente demente e mega esplosioni.

Farò un moodboard serio più avanti.

**-struttura-**

SCOPO DEL GIOCO: raggiungere l’obbiettivo in cima al livello più velocemente possibile.

PROCEDURE: prendere pick-up sparsi per il livello che ti permettono di salire, se li manchi caschi giù.

REGOLE: Si può saltare, ma solo una volta. Ci si può muovere a dx e sx. Se si impatta contro gli ostacoli si esplode. I pick-up di salto ti forniscono l’abilità di saltare di nuovo e aumentano la tua combo. I pick-up di spinta ti danno una spinta (strano ma vero) ma ti azzerano la combo. Quando hai una combo puoi utilizzare il boost che ti spara verso l’alto. Se caschi giù c’è una marea di acido solforico che ti aspetta.

MECCANICHE: lungo la scalata si incontrano sti pick-up e il giocatore deve prenderli se no casca giù e muore come un cane, in più la marea sale sempre più veloce quindi o ti muovi o crepi. La spinta deve essere cumulativa in modo da premiare il giocatore che riesce a prendere più pick-up in sequenza.

+pick-up = +spinta = +velocità = +difficoltà = +gasamento se mantieni la velocità = fai un miglior tempo e sei felice

INPUT:

**dx e sx** = touch nella parte inferiore dello schermo  
 **Jump** = scroll su.  
 **Boost** = touch alto ? scroll più grande?

Da tastiera A=SX D=DX W=boost SPACE = jump

RISORSE: i pick-up. La potenza di spinta dei pick-up. La potenza di salto. La velocità di spostamento. La potenza del boost.

CONFLITTI:

* cose che cadono dal cielo e ti sfasciano.
* Cubi che si staccano e ti bloccano il passaggio quando ti avvicini.
* Forza di gravità + magma in arrivo.

UI:

* elementi presenti
* timer col tempo del livello
* combo –menu

FLUSSO APPLICATIVO (vari menu ecc)

1. (ci tocca) M A D E W I T H U N I T Y
2. Schermata introduttiva “SUPER BALLINA 2 IL RITORNO DEL TESTICOLO”

Con le nostre facce spaventate sullo sfondo e tasto gioca

1. Selezione livello e modalità - menu - extra
2. Entri nel livello e giochi.
3. Impostazioni di suono, credits ed esci dal gioco
4. Seleziona la pallina che vuoi utilizzare (varie skin che si sono comprati a peso d’oro)
5. Quando finisci un livello sbuca la schermata di fine livello con -prossimo livello- oppure –riprova- o torna al menu

I LIVELLI

Ogni livello è composto da una torre a 5 piste.   
La pallina si sposterà su di esse e su di esse saranno posizionati gli eventuali ostacoli e pick-up.  
Alla base della torre c’è una melma/magma/acido che avanza inesorabile.

Il livello si conclude nei seguenti esiti:

* La pallina raggiunge la cima della torre (esito positivo: si va al prossimo livello)
* La pallina finisce nella melma/magma/acido (esito negativo: game over)