

GravityDash

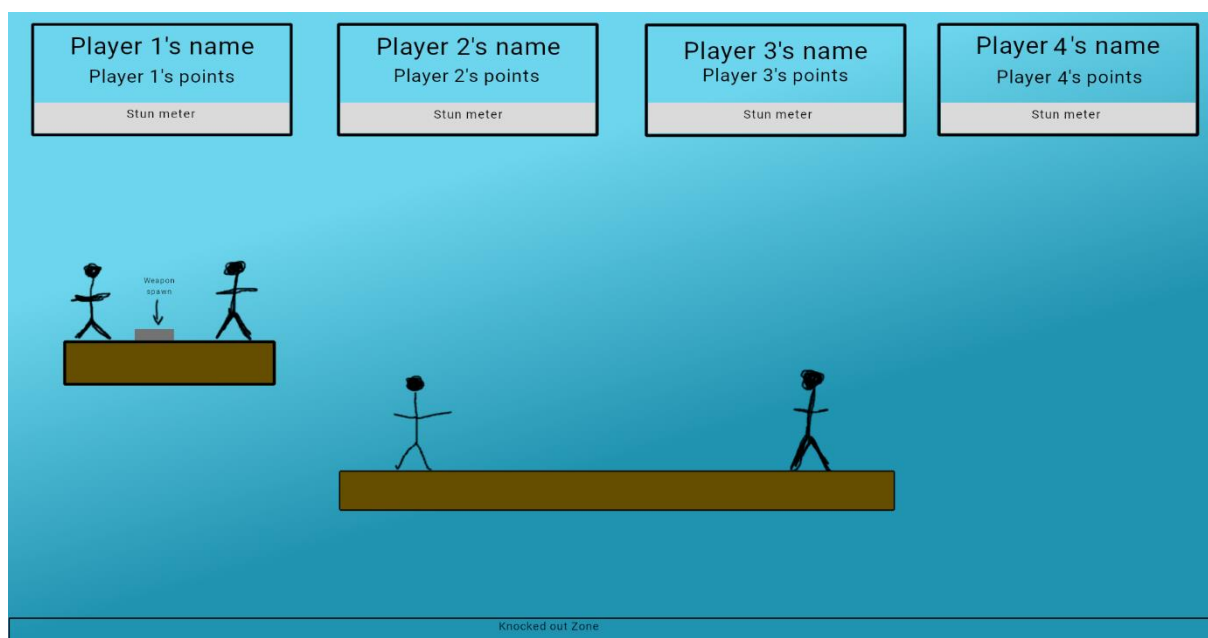
A játék egy oldalnézetű 2D többjátékos játék.

A játékosok célja, hogy kilökjék a többi játékost a pályáról. Erre a feladatra segítségükre lesznek a pályán véletlenszerűen megtalálható fegyverek. Illetve a játékosok képesek arra, hogy a többi játékost „elkábítsa” egy időre. Amíg a kábítás tart, addig az elkábított játékos képtelen mozogni, vagy lőni.

Egy játék több körből áll, amelyek más-más pályákon játszódnak.

A játékot az a játékos nyeri meg, aki a szerver oldalon beállított győzelemhez szükséges pontszámot először eléri.

A játékosok képesek mozogni a pályákon, ugrálni és a legfontosabb, használni a felvehető fegyvereket. A kilökött játékos veszített abban a körben és nem tud visszatérni, csak a következő körben.



GravityDash

Host

Connect

Help

Server settings

Start

List of
players

Character select

A pályák különböznek egymástól, mind kinézetileg, mind tulajdonságaikban (pl.: gravitáció).

A játékosok számítógépes hálózat segítségével kapcsolódnak egymáshoz, ahol az egyik játékos szerverként, a többi kliensként vannak kezelve.

A kliensek beküldik a szervernek az akcióikat, majd ezt a szerver tovább küldi a többi kliensnek, melyek ezeket az akciókat szinkronizálják a „saját” valóságukkal (állapotukkal).

A győztest mindig a szerver hirdeti ki és ő utasítja a klienseket a következő pálya betöltésére, illetve ő időzíti a kör kezdetét.

Amennyiben egy játékos elveszíti a kapcsolatot a szerverrel, akkor ő nem fog tudni visszacsatlakozni amíg a játék véget nem ér.

Szerver lekapcsolódás esetén minden játékos visszakerül a főmenübe.