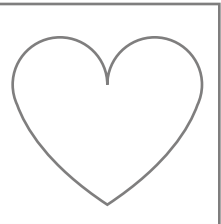


UX - USER FLOW FASI DI GIOCO - progetto Lucio

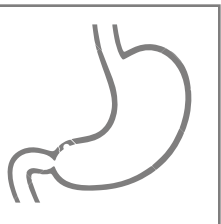
Legenda icone:



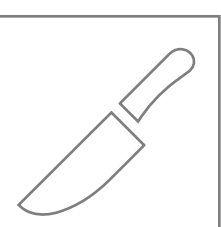
condizione felicità



condizione salute



condizione fame



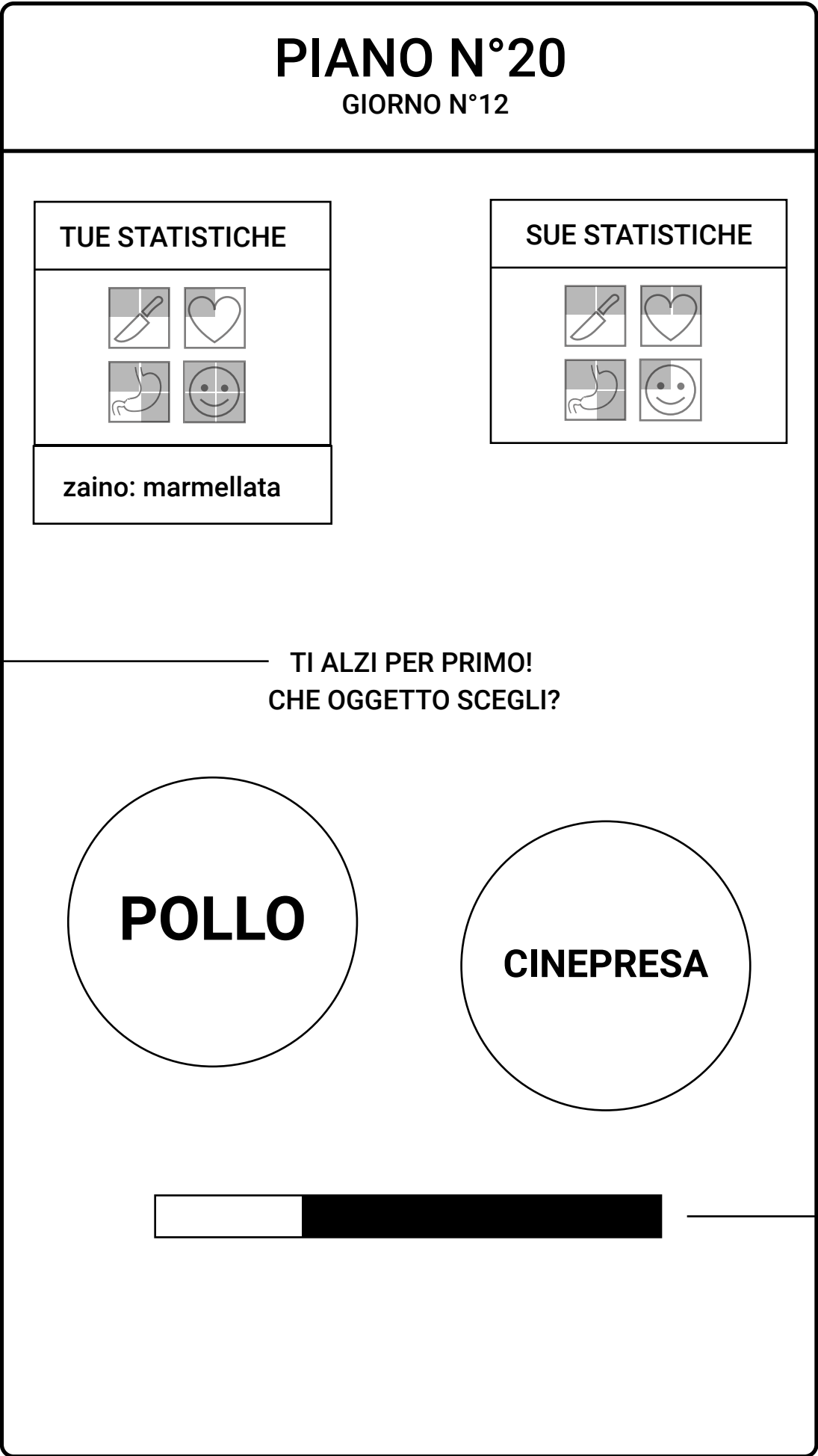
condizione arma

1 indicativo piano/livello e giorno



animazione apri occhi?

2 seleziona oggetto



il giocatore o il nemico
sceglie tra uno o 2
oggetti all’inizio del turno.

-condizione randomica scelta (1 o 2 oggetti disponibili)
-condizione randomica oggetto (tipologia di oggetto - cibo arma salute felicità)

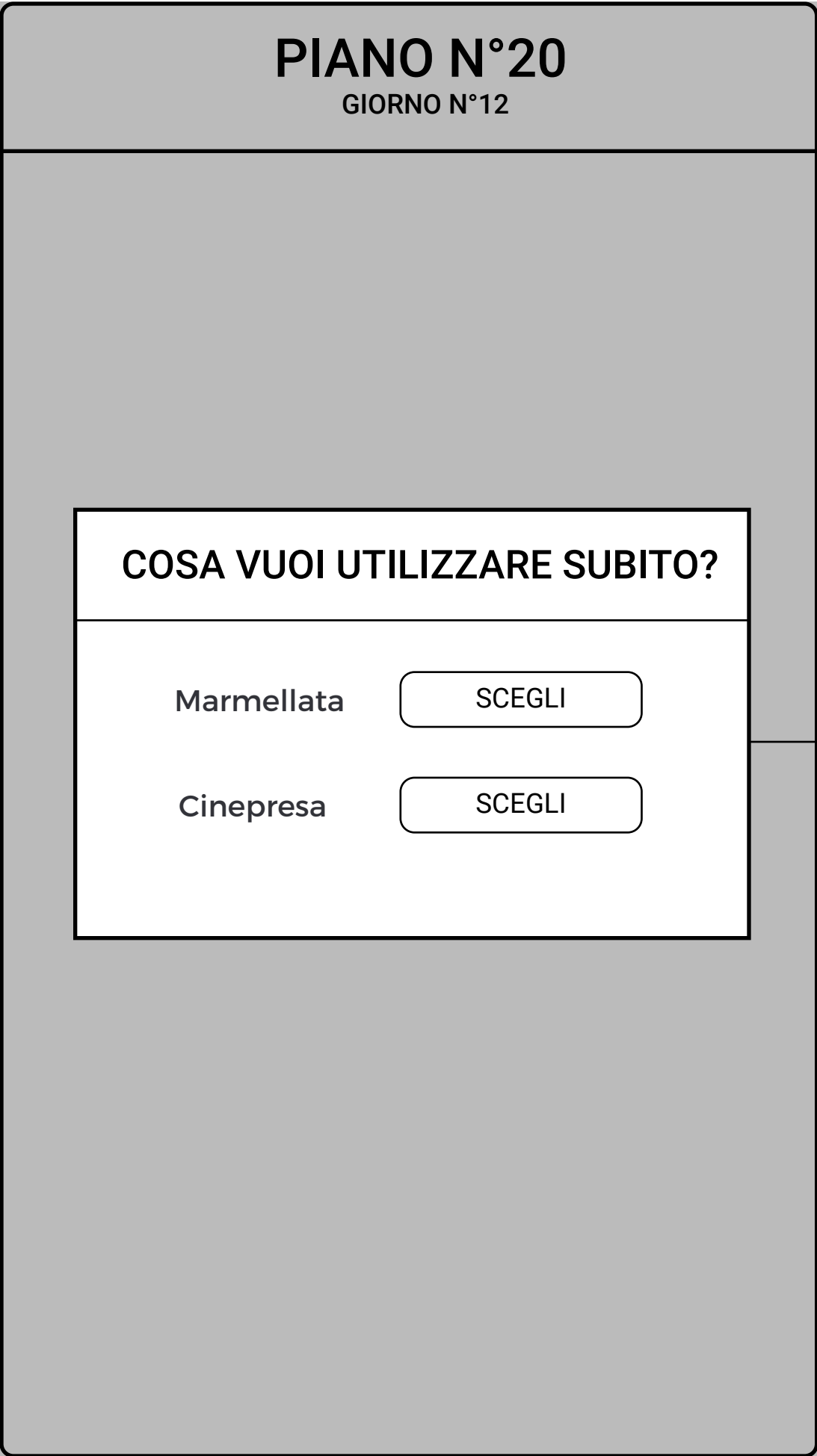
più il piano è alto e più si trovano
oggetti utili (cibo - medicazioni)

se basso oggetti inutili ma che possono
fare felice

in base alla condizione randomica
se puoi scegliere te c’è scritto “ti alzi per primo”
se si alza prima il nemico “si alza il nemico”

TI ALZI PER PRIMO!
CHE OGGETTO SCEGLI?

timer per il tempo di scelta,
secondo me è figo poi vediamo



Puoi usare l’oggetto scelto
o l’oggetto portato dallo
zaino



SI

NO

Hai la facoltà di utilizzare
o meno l’oggetto nello
zaino

