

Progetto skyforce

martedì 23 febbraio 2021 17:46

1 Giocatori

PVP 1vs1

Ampliabile a TEAM COMPETITION 2vs2 o più, oppure anche scorretto (2vs1, 3vs2 ecc) per un massimo di 6 giocatori?

Ampliabile a COOPERATIVE PLAY vs computer (1vsPC, 2vsPC, 3vsPC)

2 Obiettivi

In modalità giocatoriVSgiocatori resistere più dell'altro giocatore oppure avere acquisito più punti dell'avversario al termine del tempo per vincere la partita.

3 Sfida

- Vincere contro il/i giocatore/i avversari
- Scansare / distruggere le navi nemiche che provano a distruggerti
- Decidere se prendere gli oggetti per ostacolare i giocatori avversari

4 Meccaniche centrali

- Muoversi nella mappa di gioco per evitare proiettili, navicelle e oggetti
- Sparare per distruggere navicelle nemiche, togliere vita al giocatore avversario, distruggere oggetti da evitare
- Raccogliere potenziamenti/depotenziamenti/oggetti punti

Meccaniche secondarie

- Premere altri tasti per utilizzare poteri acquisiti con i potenziamenti (utilizzo limitato al numero di munizioni possedute)

5 Regole

- I giocatori si muovono sulla propria parte di schermo
- I giocatori devono sopravvivere più dei giocatori avversari
- Un giocatore perde quando ha vita a zero
- I giocatori perdono vita se colpiti da proiettili avversari, proiettili navicelle nemiche, navicelle nemiche, oggetti da evitare
- I giocatori guadagnano punti distruggendo colpendo gli avversari, distruggendo navicelle nemiche o oggetti da evitare, raccogliendo oggetti punti.
- Al termine del tempo il giocatore o squadra con più punti vince la partita

6 Risorse/Componenti

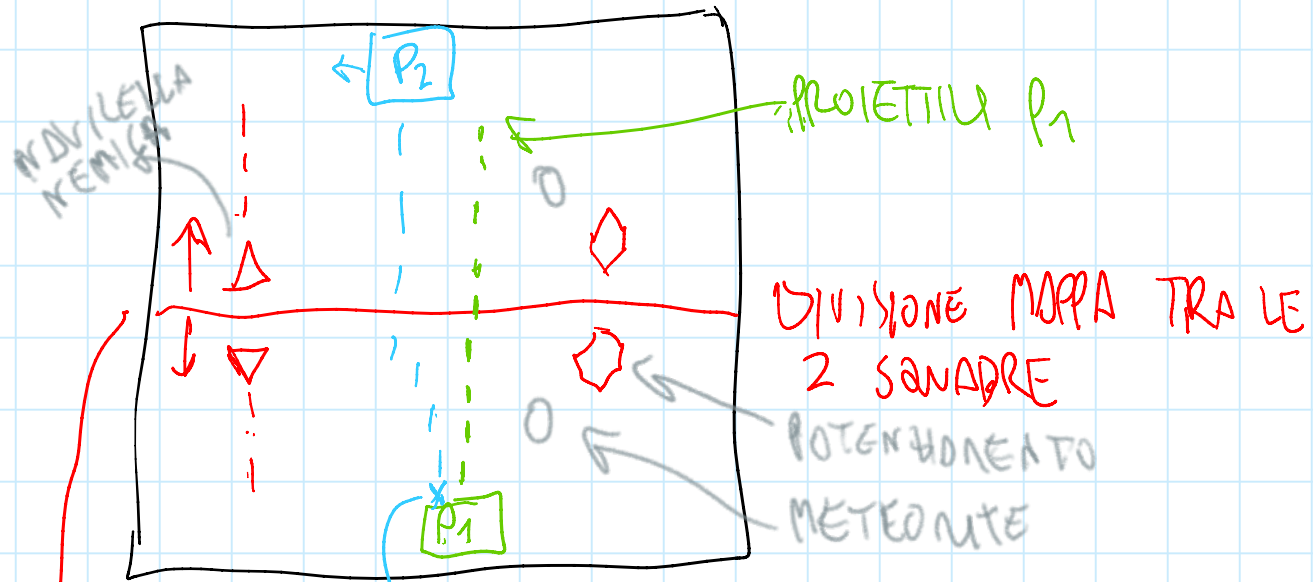
- Navicella giocatore (con vita)
- Tempo
- Navicelle nemiche
- Proiettili lanciate da noi, dalle navicelle nemiche e dai giocatori avversari
- Oggetti da evitare (meteoriti, altri oggetti?)
- Miglioramenti
- Peggioramenti
- Oggetti punti

7 Spazio/Ambientazione

Mappa di gioco suddivisa in 2 parti, una per ogni squadra.

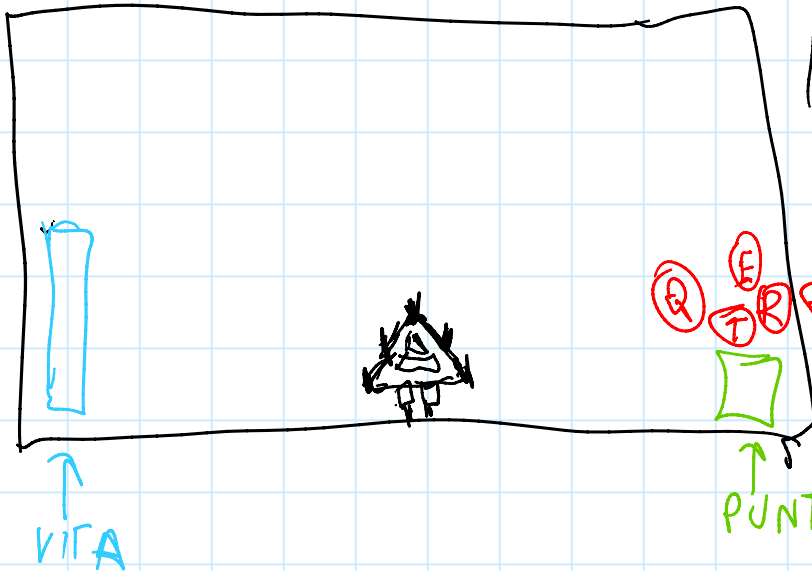
Disponibilità di più livelli di gioco

MAPPA DI GIOS



NUOVELE AVVENISME
+ ALTRE OGGETTI
APPOIONO DALLA PARTE
CENTRALE DELLO SCHERMO
NELL' STESSA POSIZIONE

computo cloroforme P_1 con
proiettile P_2



INTERFACCIA UTENTE DI 1 GIOCATTORE

POTENZIALMENTE DA UTILIZZARE
CON RELATIVI COSTI

PUNTEGGIO