

# 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

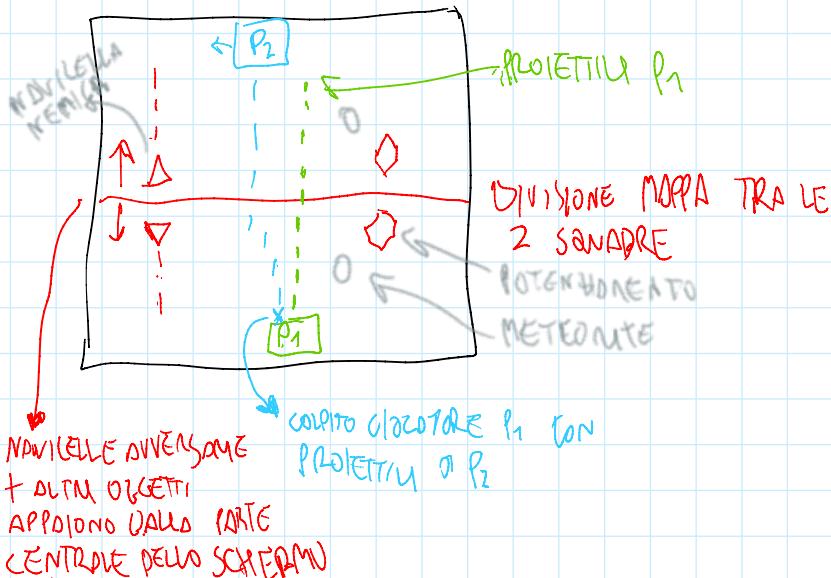
- Navicella giocatore (con vita)
- Tempo
- Navicelle nemiche
- Proiettili lanciati da noi, dalle navicelle nemiche e dai giocatori avversari
- Oggetti da evitare (meteoriti, altri oggetti?)
- Miglioramenti
- Peggioramenti
- Oggetti punti

## 7 Spazio/Ambientazione

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

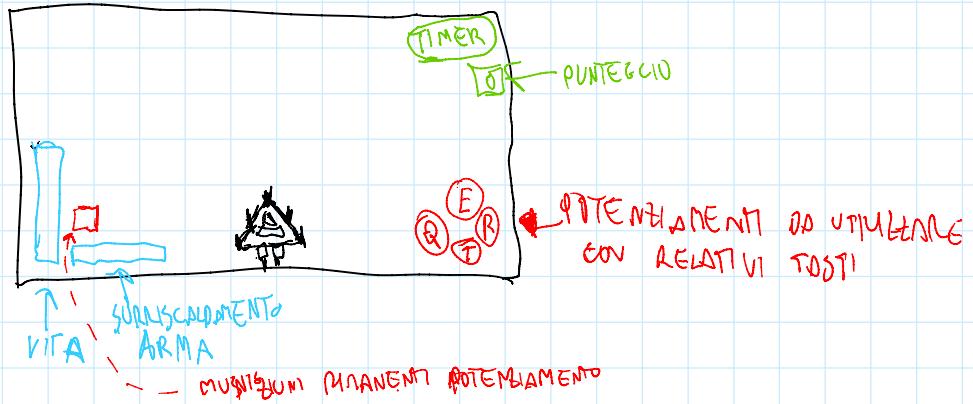
Disponibilità di più livelli di gioco

## Mappa di gioco



TUTTI I USCII  
APPARISCONO DA UNA PARTE  
CENTRALE DELLO SCHERMO  
NELLA STESSA POSIZIONE

## INTERFAZIA UTENTE A 1 GIOCATORE



## NEMICI NEMATE (con diversi proiettili e vita)

- VITA: 1 COLPO PER DISTANCIARLA  
PROGETTILI: LASER DANNO 5
  - VITA: 5  
PROGETTILI: 2 MISSILI SEGUONI IL GIORNO, DANNO 10
  - VITA: 3  
PROGETTILI: BOMBA IN AZIONE GIORNO CON AREA ESPLOSIVA, DANNO 25
  - VITA: 3  
PROGETTILI: 3 LASER, DANNO 5
- ALTRA VERSIONE**

POTENZIAMENTI (USABILI CON I TOSI DISATTIVI NELL'INTERFAZIA, SI POSSONO TEMERE FINO A 4 CONTINUALEMENTE)

- |  |                                                 |  |                                                         |
|--|-------------------------------------------------|--|---------------------------------------------------------|
|  | - AVVOLGIMENTO TUTTO TUTTO                      |  | - MITRA (SPARO VELoce) (30 NUNZIUMI)                    |
|  | - SPARIRE PIÙ VELOCE                            |  | - MISSILI (AREA DI ESPLOSIONE) (3 MUNIZIUMI)            |
|  | - MUOVERSI PIÙ VELOCE (5 SECONDI)               |  | - SPARO DOPPIO (15 NUNZIUMI)                            |
|  | - SWOOP PROTETTIVO (1 COLPO PARATO) (8 SECONDI) |  | - FUCILE A POMPA (4 SPARI CORSO RAPIDO) // (5 NUNZIUMI) |

- MUOVERSI PIÙ VELOCE (5 SECONDI)
- SWOOP PROTETTIVO (1 COLPO APERTO) (8 SECONDI)
- PULIZIE A POMPA (4 SPARI CON SOLO RAGGIO) (5 NUNTHAM)
- NO SURRISCALDAMENTO ALMA (5 SECONDI)

## DEPOTENZIAMENTO

- SPARO BUCOLATO (INTER.) (3 SEC)
- MANETTE (OTTICO PILOTAZZU NEL RACCO DEL CAVATONE) (5 SEC)
- GUASTO DI UN MOTORE (MOVIMENTO ALLENTATO) (8 SEC)
- CORONA INVERTITI (8 SECONDI)
- POTENZIAMENTO BLOCCATO (5 SECONDI)

## JUGGLERI PUNTI

- STELLA 1 PUNTO
- PIEMONTE 5 PUNTI, -10 SE ASTURIO
- ASTURIONE (RIMANERE 5 SECONDI SOPRA PENSOVANZO) 10 PNTI SE SOLUTO (-20 SE VERSO)
- UFO 30 PUNTI (PRENDERE LA COMBINAZIONE SU SCHERMO OPPURE SCARVENDO SU MOBILE) PER COMUNICAZIONE CON L'ONO