

GET THE SPACE

Sopravvivi alla guerra spaziale contro la navicella avversaria!

Introduzione

In GetTheSpace i 2 giocatori si affrontano con le proprie navicelle nello spazio per decidere chi avrà il controllo di esso. Oltre che affrontarsi in uno scontro uno contro uno dovranno fare attenzione alle navicelle nemiche e agli ostacoli presenti nello spazio e cercare di aumentare il proprio punteggio raccogliendo oggetti, salvando gli astronauti e sviluppando i contatti con gli UFO. Potrai decidere se potenziare la tua navicella oppure guastare la navicella del tuo avversario.

Gameplay

La visuale sarà in 2D dall'alto, il giocatore vedrà la propria navicella nella parte in basso dello schermo mentre la navicella avversaria sarà posizionata in alto, sarà presente una divisione centrale da cui appariranno gli oggetti di gioco che saranno gli stessi per entrambi i giocatori. Il giocatore inizia con 100 punti vita e può muovere la sua navicella in tutta la sua parte di schermo: dovrà evitare i proiettili della navicella avversaria e delle navicelle nemiche e gli ostacoli nello spazio, altrimenti verrà danneggiato e la sua vita diminuirà.

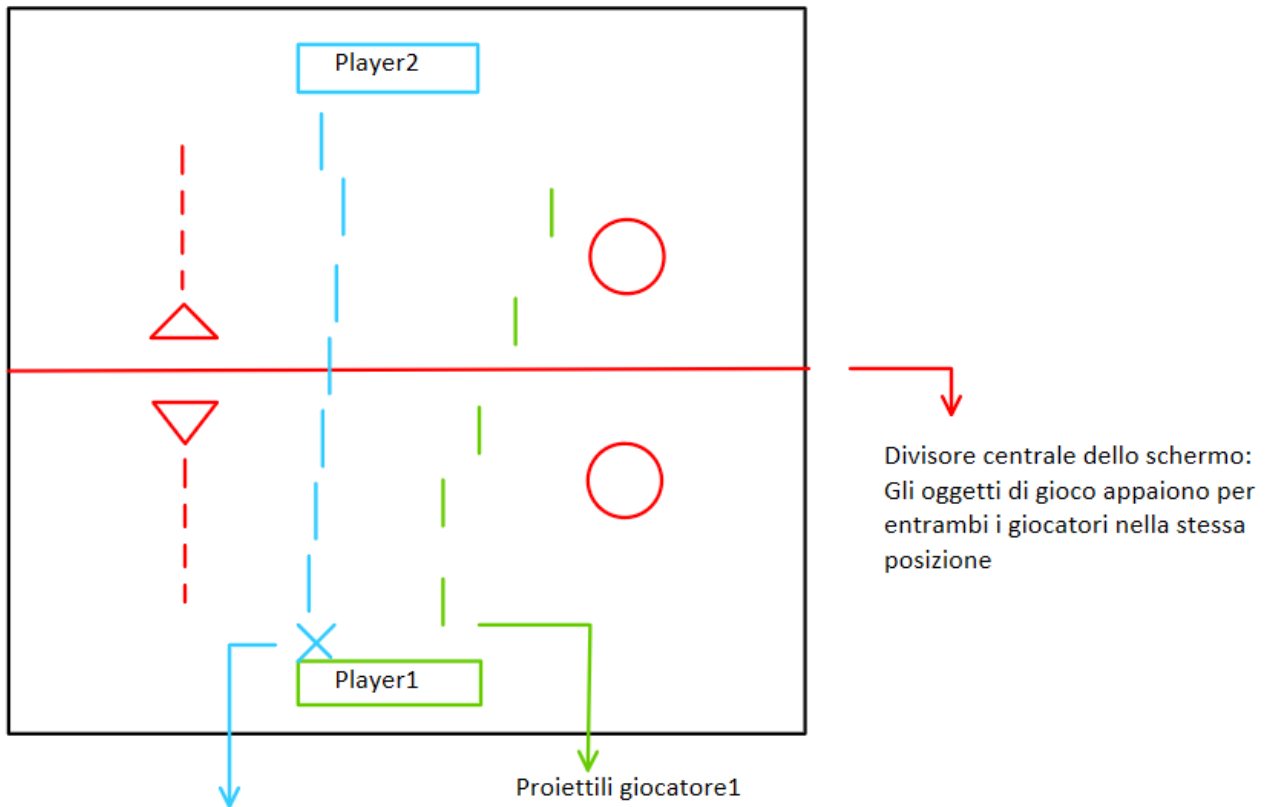
Il giocatore potrà sparare con il proprio cannone o con il cannone migliorato per danneggiare la navicella avversaria, per distruggere le navicelle nemiche e gli ostacoli nello spazio.

Il suo scopo è quello di sopravvivere alla battaglia spaziale distruggendo la navicella avversaria o avendo più punti al termine del timer di gioco.

I punti aumentano ad ogni navicella nemica o ostacolo distrutto o raccogliendo oggetti punti, diminuiscono distruggendo gli oggetti punti.

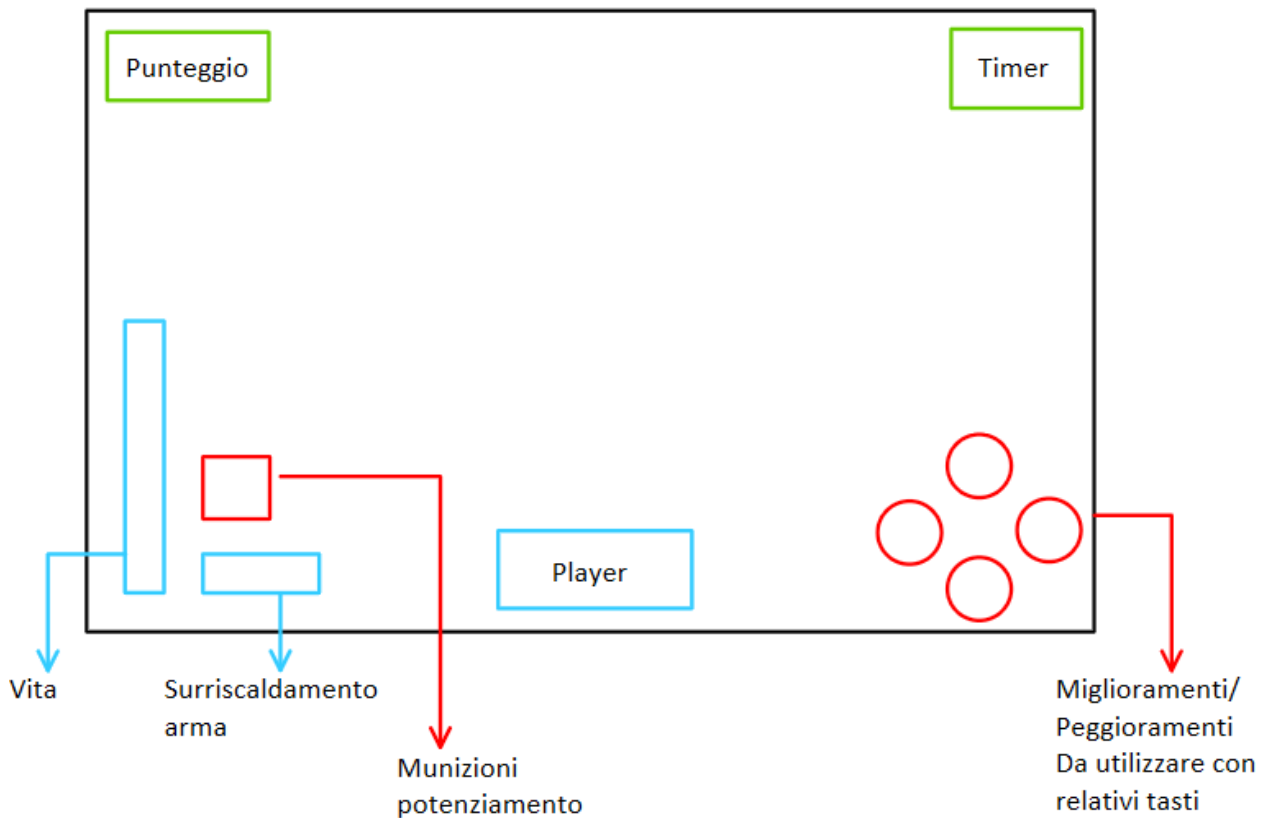
Inoltre, saranno presenti dei miglioramenti che ti aiuteranno ad affrontare al meglio la battaglia e dei peggioramenti che ostacoleranno la navicella spaziale avversaria costringendola a delle situazioni di pericolo. Potranno essere tenuti fino a 4 miglioramenti/peggioramenti contemporaneamente e potranno essere utilizzati tramite gli appositi tasti in basso a destra dello schermo.

Mappa di gioco



Colpito giocatore 1 con proiettili del giocatore2

Interfaccia utente della parte di schermo di 1 giocatore



Oggetti di gioco

Il giocatore potrà incontrare durante il gioco le navicelle nemiche e gli ostacoli nello spazio.

Tabella navicelle nemiche e ostacoli:

Nome	Vita (colpi per distruggerla)	Proiettili (con danni inflitti)	Punti ottenuti
Navicella semplice	1	Laser, 5	1
Navicella con missili telecomandati	5	2 missili che seguono il giocatore, 10	3
Navicella con bomba	3	Bomba in direzione del giocatore con area d'esplosione, 25	2
Navicella spari multipli	3	3 laser che sparano in 3 direzioni, 5	2
Meteorite	1	Nessun proiettile, hanno dimensioni diverse, 5	1

Il giocatore potrà raccogliere gli oggetti punti interagendo con essi.

Tabella oggetti punti:

Nome	Descrizione	Punti ottenuti	Punti persi se distrutto
Stella	Stella semplice, presa toccandola	1	
Pianeta	Nuovo pianeta scoperto, preso toccandolo	5	10
Astronauta	Astronauta disperso nello spazio, rimanere 5 secondi sopra di lui per salvarlo	10 (ti farà guadagnare 1 punto vita)	20
UFO	Trovata una nuova forma di vita nello spazio, premere la combinazione di tasti su schermo o la sequenza su cellulare per comunicare con loro	30 (se la tua vita andrà a zero ti verranno a salvare ripristinandola di 2 punti)	I prossimi UFO che troverai ti attaccheranno (danno 25)

Il giocatore potrà raccogliere miglioramenti e peggioramenti toccandoli con la propria navicella.

Tabella miglioramenti:

Nome	Descrizione	Durata (secondi)	Munizioni
Turbo	Movimento più veloce della navicella	5	1
Scudo protettivo	Scudo per parare i danni alla navicella	8 secondi oppure 1 danno parato	1
No surriscaldamento arma	Ti permette di sparare continuamente senza surriscaldare il cannone	10	1
Mitra	Sparo di munizioni a raffica rapida e continua	-----	30

Missili	Missile con ampia area di esplosione	-----	3
Sparo doppio	Sparare con un secondo cannone, verranno sparati 2 proiettili alla volta	-----	15
Sparo ampio	Sparo a corto raggio di 4 proiettili nelle 4 direzioni davanti alla navicella	-----	5

Tabella peggioramenti

Nome	Descrizione	Durata (secondi)
Sparo bloccato	Il cannone della navicella avversaria si inceppa e non può più sparare	3
Magnete	La navicella avversaria attirerà i proiettili vicino ad essa (all'interno di un certo raggio), una volta deviati i proiettili proseguiranno nella nuova direzione acquisita	5
Guasto al motore sinistro / guasto al motore destro	Il guasto di uno dei due motori comporterà un movimento rallentato della navicella avversaria	8
Comandi invertiti	Inversione dei comandi di gioco della navicella avversaria	3
No potenziamenti	Blocca i potenziamenti attuali e l'attivazione di nuovi sulla navicella avversaria	5