

Studenti: Magini Federico, Sodero Giacomo

Data: 14/05/2019

DESCRIZIONE PROGETTO

Nome del gioco: PATAMAN ADVENTURE

Il progetto consiste in un gioco platform in 2D, dove il giocatore deve evitare ostacoli e nemici per arrivare alla fine del livello.

Il personaggio controllato dal giocatore sarà una patata con braccia e gambe che può muoversi e saltare sulla mappa e sparare nella direzione in cui è rivolto (destra o sinistra). Le sue armi saranno patatine fritte (PataGun), pacchetti di patatine (PataShot), e patate esplosive (PataBomb), che verranno sparate dalla bocca del protagonista.

Una volta avviato il gioco, l'utente vedrà una schermata principale che lo porterà a un menù.

Dal menù il giocatore può vedere i livelli del gioco quelli che ha completato, quelli che ha sbloccato e quelli che sono ancora bloccati. Inoltre il menù mostra il numero di monete raccolte, il livello della salute, e delle varie armi del protagonista. Le monete possono essere spese per potenziare le armi e la salute. Infine, dal menù si potrà cambiare l'arma equipaggiata, accedere alle impostazioni del gioco, oppure uscire dal gioco.

Una volta che il giocatore avrà scelto e avviato uno dei livelli, si ritroverà all'inizio della mappa del livello scelto e non potrà cambiare arma finché non tornerà al menù. Nei livelli saranno presenti monete da raccogliere, dei power-up che daranno dei bonus temporanei al protagonista, nemici a terra o volanti, e ostacoli che possono danneggiare il protagonista. Uccidendo i nemici, questi possono lasciare a terra delle health pill, che ripristineranno parte della salute del protagonista. All'interno dei livelli, il giocatore troverà delle bandiere in corrispondenza dei checkpoint, quindi se in seguito il protagonista dovesse morire subendo troppi danni o cadendo dalla mappa, il livello ricomincerà dall'ultimo checkpoint raggiunto. Il livello termina quando il giocatore esce tramite il menù di pausa, o quando viene raggiunto il punto di fine livello.

All'inizio del gioco, l'unico livello giocabile è il primo. I livelli successivi vengono sbloccati completando il livello precedente.

Il gioco salverà i progressi, quindi se il gioco venisse chiuso, i progressi verranno mantenuti fino al prossimo avviamento.