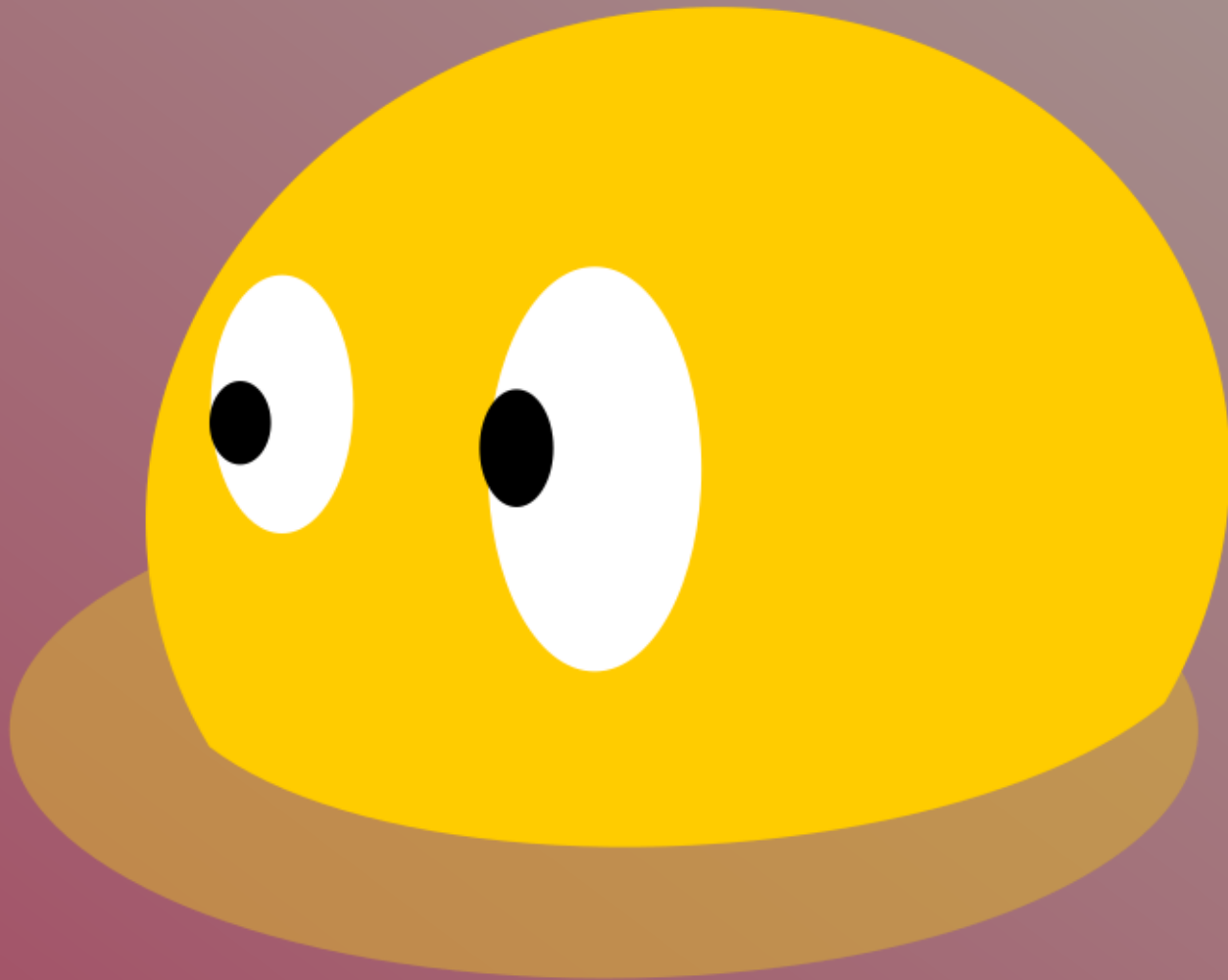




Save Me!

Logo



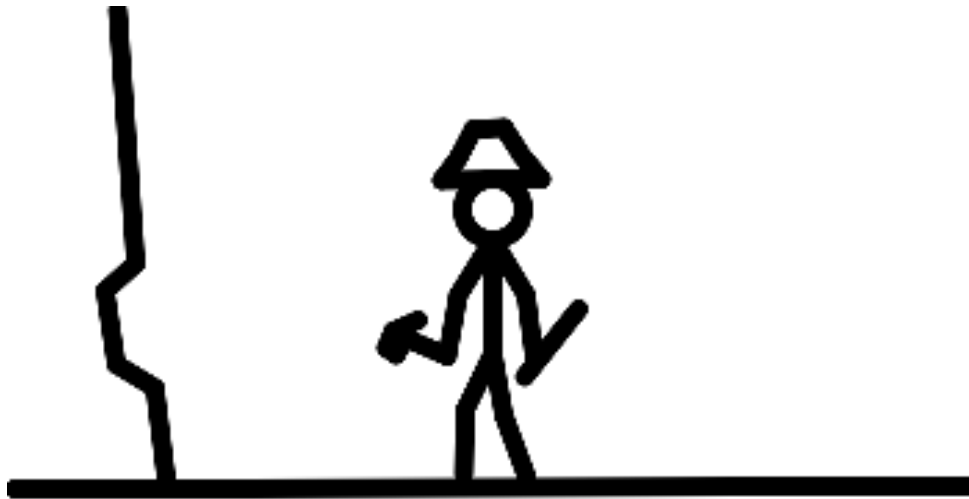
SAVE ME!

Lo Scopo

Lo scopo principale è quello di divertirsi MA nel frattempo imparare tutte le informazioni necessarie sulla SICUREZZA



è un applicazione basata sul prestare
attenzione agli ostacoli e selezionare
in tempo il pulsante giusto



Schermata iniziale di gioco (molto stilizzata)



SAVE ME!

BEST SCORE: 890

COINS: 310 \$

BEST DISTANCE: 579 METRI

APPRENDISTA

TUTORIAL

GIOCA

STORE

- ❏ **TUTORIAL:** il giocatore avrà modo, attraverso una partita guidata, di comprendere le funzionalità di gioco
- ❏ **STORE:** l'utente avrà modo di acquistare oggetti attraverso l'uso delle monete (coins)
- ❏ **GIOCA:** il giocatore passerà a una seconda schermata dove potrà scegliere lo scenario su cui giocare (inizialmente potrà sceglierne solo uno)

ACCOUNT

L'utente avrà la possibilità di personalizzare immagine (attraverso un elenco) e nome del proprio account: l'immagine profilo scelta corrisponderà all'avatar visualizzato

Nome
utente

Pippo Pluto

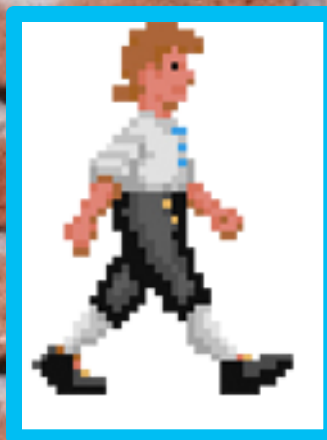
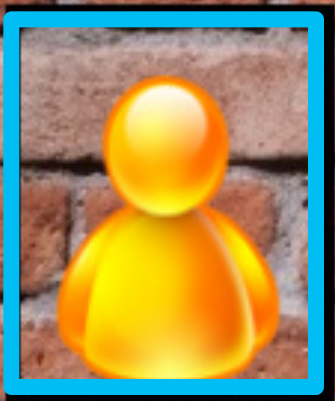


Immagine profilo

Avatar

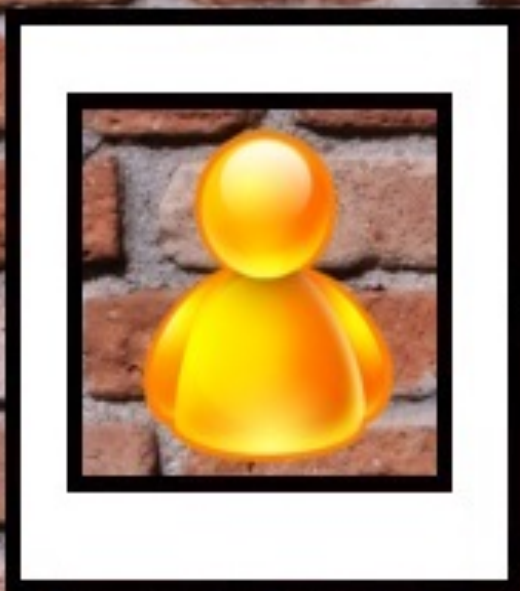


Immagine di
default



Immagini profilo
disponibili da poter
eventualmente inserire al
posto di quella di default

AREA DI GIOCO

L'area sarà visualizzata dall'alto, leggermente spostato verso destra; in alto a sinistra saranno visualizzate le vite del personaggio che inizialmente saranno due, fino ad arrivare a un massimo di cinque (quando il giocatore riuscirà a raccoglierle).

In alto a destra saranno visualizzati il punteggio corrente e il conteggio delle monete.

SCORRIMENTO DELL'AREA DI GIOCO

Sarà presente uno sfondo ripetuto in scorrimento che darà l'impressione del movimento dell'avatar, il quale in realtà sarà fisso in basso allo schermo.

Lo sfondo avrà maggiori dettagli mano a mano che la distanza percorsa aumenterà e cambierà aspetto in base agli scenari.

Mentre lo sfondo scorre, a lati del percorso saranno presenti dei cartelli che suggeriranno al giocatore il tipo di equipaggiamento da selezionare in modo tale da superare gli ostacoli.

Visto che la velocità aumenterà gradualmente, è certo che il giocatore si sentirà sotto pressione, quindi per dar modo di rilassarsi per qualche momento, saranno presenti dopo una certa distanza degli spazi privi di ostacoli dove sarà possibile raccogliere monete sparse per il percorso.



Gli scenari



Nel gioco sono presenti 4 scenari:

- ▶ La fabbrica
- ▶ Il cantiere
- ▶ La scuola
- ▶ Il porto
- ▶ Azienda surgelati Polo Nord



CASSETTE MISTERO

Nelle cassette mistero saranno contenuti sia i bonus sia i malus elencati successivamente. Inoltre, se il giocatore sarà in grado di raccoglierle, otterrà anche una quantità di punteggio in aggiunta a quella corrente.



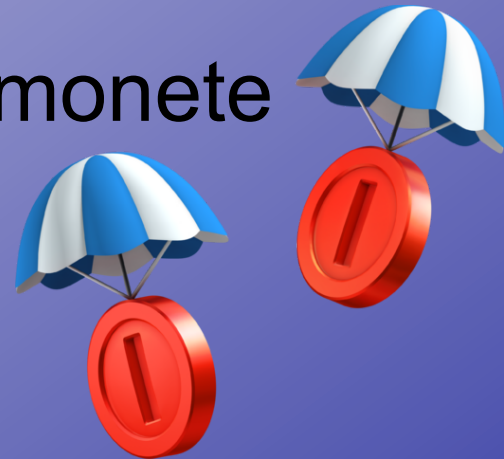


Bonus

- @ **Razzo:** superamento degli ostacoli per 10 secondi
- @ **Monete X2:** raddoppia le monete che prendi nei successivi 30 secondi
- @ **Velocità dimezzata:** la velocità dello sfondo viene dimezzata.

Malus

- ✗ **Meno 10 monete e meno 1 vita** se viene mancato un equipaggiamento necessario.
- ✗ **Velocità sfondo raddoppiata** per 10 secondi
- ✗ **Monete rosse:** sottraggono le monete attuali



Come utilizzare le monete

Le monete raccolte possono essere utilizzate per personalizzare l'estetica dell'equipaggiamento che visualizza nell'area di gioco.



Come utilizzare il punteggio

Il punteggio, dopo che il giocatore avrà fatto la sua partita, verranno trasformati in punti esperienza che faranno salire di grado il personaggio. Il grado sarà variabile a seconda dello scenario giocato.

Più alto è il grado, maggiori saranno gli oggetti sbloccabili. Inoltre il punteggio influirà direttamente sulla classifica generale personale.

Calcolo del punteggio

Il calcolo del punteggio verrà effettuato in base alla distanza percorsa, alle monete, ai bonus raccolti e alla velocità con cui si selezionano gli equipaggiamenti giusti.

Come sbloccare gli scenari

Il punteggio, oltre ad essere trasformato in punti esperienza per il giocatore, se corrisponderà ad un obiettivo di uno scenario, potrà sbloccare lo scenario corrispondente a quel punteggio.

Ad esempio, la fabbrica è il primo scenario giocabile: se il giocatore avrà raggiunto 30.000 punti previsti per sbloccare lo scenario successivo, l'utente avrà modo di giocare sia nell'ambientazione della fabbrica sia in quella del cantiere