

Roblympics

Codice e Modelling: Giovanni Bassini
Testing: Sara Radiconi, Michele Manara



L'Idea

Roblolympics è un videogioco progettato per contenere diversi minigiochi a tema olimpico.



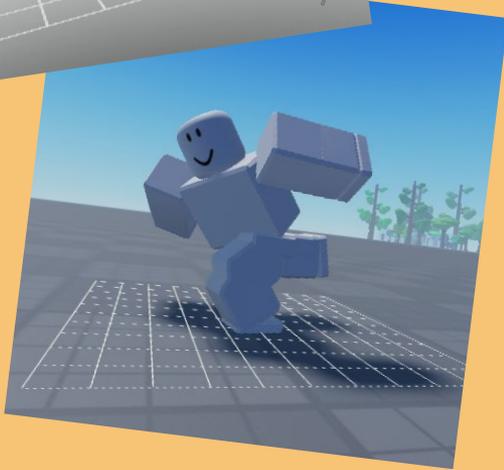
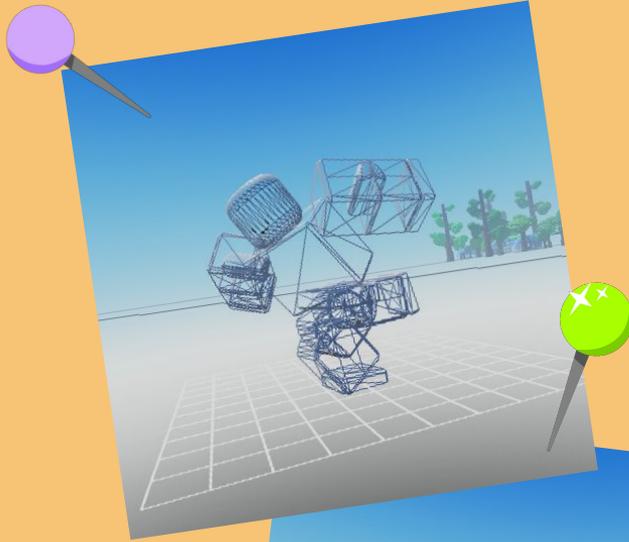
Il nome deriva da Roblox, la piattaforma sulla quale il gioco è stato creato e si può usare.

Il Progetto

Roblolympics nasce come hub di minigiochi: ogni turno, l'host* ne sceglie uno, e tutti i giocatori nella stanza partecipano.

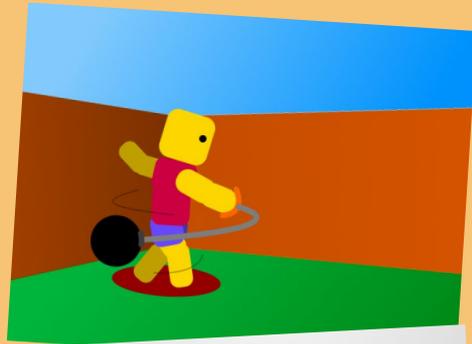
Tutte le animazioni e i modelli 2D e 3D delle ambientazioni sono stati realizzati da noi.

*host: giocatore principale



Il Risultato

Alla fine, abbiamo deciso di realizzare tre minigiochi. Le possibilità per aggiunte future tramite aggiornamenti sono infinite, però al momento i tre disponibili sono:



Lancio del Martello



Pattinaggio Artistico



Scherma

Lancio del Martello



In questo primo minigame, i giocatori devono interagire con un indicatore circolare al momento giusto per ottenere dei punti.

I giocatori hanno 15 secondi per effettuare 10 tentativi. Il punteggio finale determina la gittata del martello lanciato.





Il giocatore interagisce al momento giusto...



...e in base alla distanza dall'obiettivo, ottiene dei punti

Il tutto ripetuto per 10 volte

Pattinaggio Artistico

In questo secondo minigame, i giocatori hanno 3 secondi per replicare una sequenza di tasti premuti.

Più la sequenza replicata è fedele all'originale, più punti vengono totalizzati. Il risultato è fornito in centesimi (ovvero il massimo è 100)





Il giocatore preme i
tasti in sequenza...



...e questo determina
l'esecuzione della
figura...



Il tutto ripetuto per 5 volte

...la quale totalizza
un massimo di 20
punti



Le figure eseguibili



Camel Spin



Layback Spin



Doppio Axel

Se ne possono aggiungere altre tramite aggiornamenti futuri

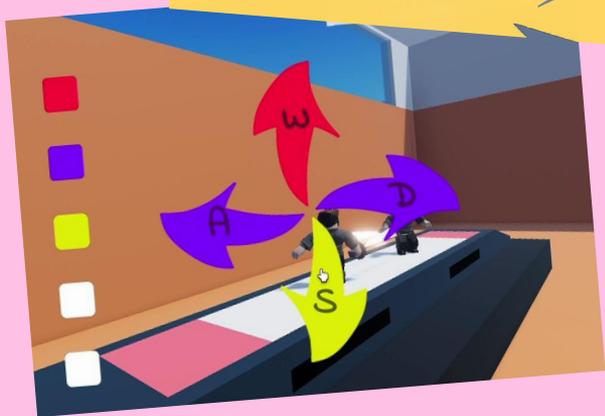
Schermata



In questo terzo minigame, i giocatori devono selezionare cinque azioni (su, medio, giù) per turno.

Le azioni poi vengono processate attraverso un sistema sasso-carta-forbice per determinare il vincitore del turno

Il giocatore sceglie
una serie di 5
azioni direzionali...



...che determinano
una sequenza di
colpi

Il tutto ripetuto per 5 volte



È il momento di giocare!

[Clicca qui per aprire Roblolympics!](#)

