

A plant planet

Dopo anni di passività le piante rivogliono ciò che era loro, sfrutta le loro speciali abilità per eludere ogni barriera e riprenderti finalmente il mondo!

Questo gioco sarà molto intuitivo. Una volta nella schermata principale si potrà scegliere tra: giocatore singolo e multigiocatore (se il multigiocatore è difficile da realizzare toglietelo pure, il gioco non si basa su questo).

Giocatore Singolo: Il gioco mostrerà una cartina rappresentante il mondo reale, attraverso la quale si potrà osservare la diffusione delle piante (attraverso pallini verdi per le piante cresciute, gialli per quelle in crescita e rossi per quelle sotto attacco o morenti) e indicargli la via o che piante diffondere e dove (dopo aver scelto da dove iniziare). Il gioco non entrerà mai in prima persona; si potrà inoltre osservare un contatore di punti (dati dalla conquista di territori) e sfruttabili per potenziare le abilità delle piante e sbloccare le sottocategorie per conquistare luoghi più difficili e un altro contatore con il numero di piante nelle varie categorie, inoltre, selezionando il tipo di seme si potrà indicare con una puntina la direzione/luogo in cui dirigersi o in cui le associazioni dovranno portarli (selezionare anche il mezzo). Su una striscia a lato destro dello schermo compariranno i dati, i potenziamenti e le sottocategorie disponibili da sbloccare. I punti assegnati saranno 1 punto ogni Km quadrato assegnati regolarmente con intervalli di 5 secondi, per potenziare le abilità si partirà da 40.000 punti e per ogni potenziamento successivo di quella categoria di quella pianta si moltiplicherà il prezzo precedente x10.

Questo gioco consiste nel diffondere le piante in tutto il mondo fino a conquistarlo completamente. Una partita non durerà molto tempo. Una volta avviata la partita si potrà scegliere tra tre tipi di piante di base e successivamente si potranno sbloccare anche le altre sempre grazie ai punti; ognuna con abilità più sviluppate in certi settori e meno in altri, le principali abilità sono: capacità di diffusione, velocità di crescita, adattamento agli ambienti, resistenza, necessità di acqua; queste abilità saranno rappresentate con delle linee colorate. (userò per spiegare valori da 0 a 10)

Le tre categorie di base saranno: 1) **Rampicanti**, con 5 capacità di diffusione, 7 velocità di crescita, 6 adattamento agli ambienti, 7 resistenza, 4 necessità d'acqua; da questa categoria come da ogni altra si dirameranno varie sottocategorie di piante, sbloccabili con i punti ottenuti conquistando territori; le sottocategorie serviranno a conquistare terreni più difficili come deserti o ghiacciai, che varranno più punti, oppure a diffondersi più velocemente nelle città; le sottocategorie dei rampicanti saranno: **arbusti**

solidi (800.000 punti), ideali per climi caldi, secchi, rigidi e con scarsità di acqua; **rampicanti grassi** (1.100.000 punti) ideali per climi acquosi (più umido è il clima più in fretta cresceranno);

2) **Alberi**, 7 diffusione, 2 crescita, 5 adattamento, 9 resistenza, 6 necessità d'acqua; sottocategorie: **Alberi da frutto/con semi** (950.000 punti), ideali per la diffusione su larga scala dei semi, più veloce la crescita dell'albero e alta necessità d'acqua; **Radici estese** (2.000.000 punti), più resistenti e capaci di distruggere con le radici ogni ostacolo incontrato (ideali per lo sfondamento di barriere naturali e umane), lenta la crescita ma resistenti alle più estreme temperature.

3) **Erbe infestanti**: 10 diffusione, 8 crescita, 3 adattamento, 2 resistenza, 9 necessità d'acqua; sottocategorie: **Spine e spighe** (600.000 punti), restano incollate a pellicce e vestiti cadendo dopo un certo tempo (ideali per spostamenti da un continente all'altro addosso a qualcuno) maggiore adattamento e resistenza, minore necessità di acqua e minore diffusione e crescita; **Erbe lunghe** (950.000 punti): speciale tipologia in grado di raggiungere dimensioni considerevoli e di bloccare eventuali macchinari (buone per annullare il taglio di piante sabotando i macchinari o bloccando i passaggi), alta diffusione e velocità di crescita, minore adattamento, elevata resistenza e necessità d'acqua.

Il gioco selezionerà casualmente un numero di stati che opporranno resistenza eliminando le piante ed espandendosi per eliminarle tutte (confini segnati in rosso), una volta raggiunto e conquistato il centro di uno di questi stati tutto il loro potere si annullerà e diventeranno semplici territori.

Nasceranno movimenti e associazioni a favore e contro le piante, quelli a favore aiuteranno la diffusione dei semi trasportandoli in territori lontani o strategici (indicati dal giocatore), mentre i contro cercheranno di impedire che questo accada intercettando e facendo fallire i viaggi (anche questo sarà un fenomeno casuale) ed eliminando i semi trasportati.

Potrebbero svilupparsi anche veri e propri culti che venereranno le piante e aiuteranno la diffusione venerandole e praticando riti che, per un breve lasso di tempo ed in un'area limitata (sempre scelta dal giocatore), potranno: diminuire di 2 la necessità d'acqua (3:25 min.) delle piante, oppure aumentare di 3 (1:25 min.) resistenza o di 1 (2:00 min.) adattamento agli ambienti, oppure 1 (1:00 min.) velocità di crescita, non la diffusione dei semi perché esistono già le associazioni.

Multigiocatore:

Questa modalità sarà identica a quella singola, ma questa volta ci saranno dai due ai tre giocatori a contendersi il pianeta (con le stesse regole di prima), sarà possibile visualizzare sulla carta l'espansione ed i movimenti degli avversari, i loro punti totali ed il numero di piante senza specificarne la categoria; per eliminare un avversario bisognerà conquistare tutto il suo territorio (non si riceveranno punti né altre ricompense per questo).