

REGOLAMENTO INTEGRALE DEL CONCORSO A PREMI DENOMINATO “CONCORSO GILLETTE LABS”

Società Promotrice

PROCTER & GAMBLE S.r.l. Socio Unico soggetta a Coordinamento della The Procter & Gamble Company, con sede in Roma – Viale Giorgio Ribotta n. 11 – C.F. e P. IVA 05858891004

Durata

La presente manifestazione a premi sarà pubblicizzata a partire dal 15 Marzo 2024.

Sarà possibile partecipare dal 15 Marzo 2024 al 15 Maggio 2024.

L'estrazione finale e la verbalizzazione delle classifiche si terranno entro il 15 Luglio 2024.

Destinatari

La presente manifestazione a premi è rivolta a tutti i consumatori finali (di seguito “Destinatari”), ovvero le persone fisiche che si iscriveranno o già iscritti a www.pgperte.it, maggiorenni residenti e domiciliati in Italia o nella Repubblica di San Marino in possesso di uno smartphone.

Sono esclusi e pertanto non possono partecipare all'iniziativa:

- I minorenni;
- Coloro che intrattengono un rapporto di collaborazione e/o dipendenza con la Società Promotrice e tutti i soggetti coinvolti nell'organizzazione e nella gestione dell'iniziativa.

Ambito Territoriale

La presente manifestazione a premi si svolgerà nel territorio nazionale e della Repubblica di San Marino.

Finalità della manifestazione a premi

La presente manifestazione a premi si prefigge lo scopo di incrementare la conoscenza del marchio Gillette Labs.

Si precisa che ai fini della partecipazione non è richiesto alcun acquisto di prodotti o servizi.

Premi

Classifica Speed Game

n. 20 Box di prodotti Gillette Labs del valore medio di mercato di 102,46 euro (IVA esclusa) cadauno

Classifica Football Game

n. 20 Box di prodotti Gillette Labs del valore medio di mercato di 102,46 euro (IVA esclusa) cadauno

Estrazione finale (è richiesto il raggiungimento delle soglie di accesso indicate)

n.1 Voucher Esperienza Lamborghini a Barcellona del valore unitario di 4.900,00 euro (non soggetto ad IVA)

Il premio è valido per 2 persone ed include:

- Volo A/R da Roma o Milano per Barcellona
- Trasferimenti A/R Aeroporto/Hotel/Evento
- Soggiorno n. 3 notti in hotel 4 stelle con colazione
- N. 2 pass che includono: accesso al circuito, accesso all'Hospitality VIP per colazione, pranzo e cena, Hot Laps – per il vincitore - a bordo di una vettura Lamborghini con pilota ufficiale, Grid Walk pre-partenza e Garage Tour

Si precisa che:

- Il premio deve essere fruito dal **11/10/24 al 14/10/24** e dovrà essere prenotato almeno 60 giorni prima.
- Il Premio non include: eventuale tassa di soggiorno, trasferimenti da/per luogo di partenza, pasti non indicati come inclusi, prodotti alimentari, bevande, souvenir, mance, spese di parcheggio auto, gite, escursioni o altri costi di natura personale e tutto ciò che non risulta indicato nel presente Regolamento. Né il Promotore né altri fornitori del premio saranno pertanto responsabili di tali costi.
- Il vincitore ed il suo accompagnatore dovranno viaggiare nelle stesse date e sui medesimi mezzi e dovranno essere in possesso dei requisiti e dei documenti necessari per la fruizione del premio.
- È vietato rivendere qualsiasi elemento del premio.
- Le eventuali modifiche (se possibili), richieste dal vincitore e successive alla prenotazione potrebbero essere soggette agli oneri amministrativi imposti dai fornitori di riferimento; tali oneri saranno a carico del vincitore.
- Il vincitore e l'accompagnatore saranno tenuti a rispettare tutti i termini e le condizioni dei fornitori del premio. In particolare, devono seguire e rispettare tutte le linee guida e le istruzioni (relative, ad esempio, a salute e sicurezza) e

tutte le disposizioni di legge e regolamentari applicabili.

- È responsabilità del vincitore fornire dati veritieri ai fini della consegna del premio; il Promotore non sarà pertanto responsabile per mancata consegna dei premi a causa della comunicazione di informazioni errate o incomplete da parte del vincitore.
- Il vincitore e l'accompagnatore saranno responsabili degli eventuali costi aggiuntivi di fruizione non a carico del Promotore. Sarà responsabilità del vincitore concordare con il proprio accompagnatore la distribuzione di tali costi.
- Il vincitore è responsabile del proprio comportamento e di quello del suo accompagnatore, il Promotore e i fornitori del premio non saranno pertanto responsabili nel caso in cui il vincitore e/o accompagnatore agiscano in modo da causare una situazione di pericolo per sé stessi o terzi o assumano comportamenti antisociali in qualsivoglia maniera o che possano causare disturbo o fastidio a terzi.
- Il vincitore e l'accompagnatore devono essere in possesso di tutti i documenti validi necessari per la fruizione del premio e di tutti i visti eventualmente richiesti, ed inoltre non devono essere soggetti ad alcuna restrizione in merito alla possibilità di viaggiare.
- Si rende noto che, nel caso di non presentazione del vincitore e/o accompagnatore, nel caso in cui il premio fosse fruito dal solo vincitore o comunque non da tutte le persone, in tutti i casi esposti, il premio si intenderà comunque completamente consegnato e il vincitore non avrà più nulla da pretendere dal Promotore o dai fornitori del premio.
- Il Promotore non sarà ritenuto responsabile per eventuali perdite o danni subiti da qualsiasi vincitore e/o accompagnatore. Vincitore e/o accompagnatore non potranno rivalersi sul Promotore ad esempio per guasti, furti, incidenti, ritardi o problematiche al di fuori della responsabilità del Promotore. Pertanto, il Promotore in tali evenienze non avrà alcun obbligo di sostituzione del premio con uno alternativo di pari o maggior valore.
- Il Promotore non sarà responsabile per cause di forza maggiore indipendenti dalla sua volontà che gli impediscano di rispettare il presente regolamento o che determinino omissioni o ritardi, come cause di forza maggiore, quali calamità naturali, condizioni climatiche, annullamento voli, scioperi etc... a titolo esemplificativo ma non esaustivo o circostanze simili che rendano non consigliabile viaggiare o per qualsiasi altra causa al di fuori del controllo del Promotore stesso.

Il valore dei premi è da intendersi alla data di redazione del presente regolamento.

I premi in palio non possono essere convertiti né in denaro né in gettoni d'oro. Ove, al momento della consegna, i premi su indicati non dovessero più risultare disponibili o non dovessero più essere presenti sul mercato, la Società Promotrice provvederà a consegnare ai vincitori premi sostitutivi di valore non inferiore a quello dei premi promessi con il presente regolamento. I vincitori non potranno in alcun modo, quindi, pretendere di ricevere esattamente quei premi.

Montepremi: 8.998,40 euro

MODALITÀ DI PARTECIPAZIONE

Per partecipare ciascun Destinatario dovrà collegarsi, dal 15 Marzo 2024 al 15 Maggio 2024, al sito

promozioni.pgperte.it/2023_834_concorso_gillettelabs_150324_150524

- Accedere/Registrarsi indicando i propri dati anagrafici ed un indirizzo e-mail valido;
- Fornire facoltativamente i consensi alla privacy richiesti;
- Rispondere – al primo accesso/registrazione - al sondaggio online (le risposte fornite non influenzeranno l'esito della partecipazione);
- Successivamente i Destinatari potranno accedere con il proprio smartphone alla sezione di gioco e partecipare ad uno o ad entrambi i giochi online proposti (Football Game e Speed Game). Nella sezione di gioco saranno consultabili anche i tutorial con le regole e le modalità specifiche di attribuzione dei punti necessari all'accesso alle classifiche e all'estrazione finale.

Si precisa che:

- I dati inseriti al momento della partecipazione del concorso dovranno corrispondere a verità e non dovranno essere di fantasia o pseudonimi: in caso di non corrispondenza tra i dati forniti all'atto della partecipazione ed i documenti necessari per la conferma di vincita, la vincita non potrà essere validata.
- I punteggi ottenuti ai giochi verranno registrati esclusivamente al termine della partecipazione ai giochi stessi, a seguito dell'inserimento del nickname.
- Non ci sono limiti ai tentativi di partecipazione ai giochi ma, ai fini delle classifiche finali, ogni Destinatario accederà con il punteggio maggiore raggiunto ad ognuno dei giochi a cui ha partecipato (punti nel caso di Football Game, distanza percorsa nel caso di Speed Game).

FOOTBALL GAME

Obiettivo del gioco: fare quanti più punti possibile prima di esaurire i punti vita (HP), azionando il tiro del pallone tramite movimento del cursore dentro l'area dove sono presenti diversi bersagli ed elementi extra da colpire.

L'utente all'inizio della partita avrà n. 5 punti vita (HP) e potrà giocare fino all'esaurimento degli stessi (non è previsto limite di tempo) trascinando verso il basso il pallone: al rilascio, quest'ultimo verrà "tirato" in avanti per colpire i bersagli a difficoltà crescente ed ottenere punti maggiori.

Tutte le corrispondenze dei vantaggi relative ai bersagli/pickup e ai livelli raggiunti dall'utente e le specifiche di gioco sono indicate in calce.

Una barra grafica sullo schermo mostrerà l'avanzamento dei punti raccolti ed i punti vita (HP).

Terminata la partita (esauriti i punti vita HP) l'utente sarà invitato ad inserire il proprio nickname per poter registrare i punti raggiunti.

L'utente potrà effettuare i tentativi di gioco che desidera per migliorare il proprio punteggio ai fini della classifica finale.

Eventuali classifiche di punteggio visualizzabili sul sito e riportanti i nickname dei partecipanti saranno esclusivamente a carattere provvisorio relativo alla giornata di gioco.

SPEED GAME

Obiettivo del gioco: percorrere più metri possibili in una corsa ad ostacoli prima di esaurire i punti vita (HP). L'aumento della difficoltà e resa in punteggio è legato all'accelerazione progressiva del veicolo soggetto del gioco. Il risultato finale sarà indicato in termini di distanza percorsa.

L'utente all'inizio della partita avrà n. 3 punti vita (HP) e potrà giocare fino all'esaurimento degli stessi (non è previsto limite di tempo) muovendo il veicolo tramite swipe verso destra o sinistra per sterzare e spostare su una delle tre corsie della strada su cui compaiono elementi raccogliabili ed ostacoli fissi o mobili. All'inizio di ogni partita, il veicolo partirà lentamente per poi prendere velocità con l'aumentare dei livelli di gioco.

Tutte le corrispondenze di vantaggi/svantaggi relative a ostacoli/pickup e ai livelli raggiunti dall'utente e le specifiche di gioco sono indicate in calce.

Una barra grafica sullo schermo mostrerà l'avanzamento dei metri percorsi ed i punti vita (HP).

Terminata la partita (esauriti i punti vita) l'utente sarà invitato ad inserire il proprio nickname per poter registrare il risultato raggiunto.

L'utente potrà effettuare i tentativi di gioco che desidera per migliorare il proprio punteggio ai fini della classifica finale.

Eventuali classifiche di punteggio visualizzabili sul sito e riportanti i nickname dei partecipanti saranno esclusivamente a carattere provvisorio relativo alla giornata di gioco.

VERBALIZZAZIONE CLASSIFICHE ED ESTRAZIONE FINALE

Al termine del periodo di partecipazione saranno stilate n. 2 graduatorie, una per ciascun gioco, in ordine decrescente in base al risultato ottenuto come precedentemente indicato.

Durante l'assegnazione finale, che si terrà entro e non oltre il 15 Luglio 2024 alla presenza di un funzionario o di un notaio idoneo a garantire la fede pubblica, si procederà a verbalizzare:

- la graduatoria Football Game (classifica di punti): i primi n. 20 nominativi risulteranno vincitori i successivi n. 20 nominativi saranno considerati riserve
- la graduatoria Speed Game (classifica di distanza): i primi n. 20 nominativi risulteranno vincitori i successivi n. 20 nominativi saranno considerati riserve

In caso di pari-merito si procederà con un'estrazione tra coloro che avranno ottenuto il medesimo punteggio.

Inoltre, nel corso della medesima verbalizzazione, si procederà ad effettuare l'estrazione finale dal database contenente tutti i Destinatari che avranno raggiunto **entrambe** le soglie indicate:

- Football Game: almeno n. 30 punti
- Speed Game: almeno 1000 metri

Ogni Destinatario sarà inserito nel database di estrazione finale n. 1 volta.

Si procederà ad estrarre, con criterio di casualità: n. 1 nominativo vincente e n. 2 nominativi di riserva.

Comunicazione e convalida della vincita – estrazione finale

I vincitori saranno contattati telefonicamente e/o via e-mail.

Per convalidare la vincita si dovrà inviare, entro e non oltre 5 giorni di calendario dalla data di comunicazione vincita, esclusivamente via e-mail all'indirizzo concorsogillettelabs@segreteriaipromozioni.it:

- **La foto/scansione del proprio documento d'identità** (in corso di validità, fronte-retro);
- **La liberatoria di Accettazione del premio** (compilata in ogni sua parte e firmata) – necessaria alla consegna.

Note finali:

- La partecipazione alla presente manifestazione a premi implica per il “Destinatario” l’accettazione incondizionata e totale delle regole e delle clausole contenute nel presente regolamento senza limitazione alcuna.
- Tutte le giocate saranno gestite da un sistema informatico dichiarato non manomissibile da un perito informatico. Il server su cui viene effettuata la registrazione dei dati e la gestione delle partecipazioni è situato in Italia.
- La Società Promotrice non si assumerà alcuna responsabilità in caso di mancata ricezione dei premi dovuta all’indicazione di dati errati da parte dei partecipanti.
- La corrispondenza e veridicità dei dati forniti all’atto della partecipazione sono condizioni imprescindibili per il riconoscimento del premio. Il “Destinatario” perderà il diritto all’ottenimento del premio qualora i dati inseriti in fase di partecipazione alla presente manifestazione a premi non saranno confermati e/o dovessero risultare non veritieri.
- La Società Promotrice non si assume alcuna responsabilità per problemi di accesso, impedimento, disfunzione o difficoltà riguardante gli strumenti tecnici, il computer, i cavi, l’elettronica, il software e l’hardware, la trasmissione e la connessione, la linea telefonica che possa impedire ad un concorrente la partecipazione al concorso.
- La Società Promotrice non è responsabile del mancato recapito delle comunicazioni effettuate ai partecipanti dovute all’indicazione da parte degli stessi di dati errati e/o non aggiornati, a indirizzi e-mail inesistenti/errati, non disponibili, a mail box piene o disabilitate, a server irraggiungibili oppure a filtri antispam. In base alle proprie personali impostazioni di sicurezza informatica e a quelle definite dagli “internet provider” alcune comunicazioni e-mail, sebbene prive di informazioni sospette o dati sensibili e garantite costantemente con appositi filtri Antivirus e AntiSpam, potrebbero essere riconosciute come SPAM o Posta indesiderata. Si raccomanda pertanto di eseguire una rapida consultazione della cartella SPAM / Posta indesiderata.
- La presente manifestazione a premi è rivolta esclusivamente ai “Destinatari” (sopra indicati), pertanto sono esclusi tutti coloro che hanno un rapporto di collaborazione e/o dipendenza con la Società Promotrice e tutti i soggetti coinvolti nell’organizzazione e nella gestione della presente manifestazione a premi.
- Gli utenti che, secondo il giudizio insindacabile della Società Promotrice o di terze parti dalla stessa incaricate, risultino vincitori con mezzi e strumenti giudicati fraudolenti o in violazione del normale svolgimento dell’iniziativa, non potranno godere del premio vinto in tal modo. La Società Promotrice o terze parti dalla stessa incaricate, si riservano il diritto di procedere, nei termini giudicati più opportuni e nel rispetto delle leggi vigenti, per limitare ed inibire ogni iniziativa volta ad aggirare il sistema di partecipazione ideato.

Gratuità della partecipazione

La partecipazione è gratuita salvo il costo della connessione ad Internet definita dal piano tariffario del gestore utilizzato dal partecipante e non rappresenta alcun introito per la Società Promotrice.

I premi saranno consegnati gratuitamente entro il termine massimo di 180 giorni dalla data di assegnazione.

Nessuna responsabilità sarà imputabile alla Società Promotrice in caso di consegna dei premi la cui confezione sia stata evidentemente manomessa, rotta e/o danneggiata. La consegna dei premi avverrà tramite posta o corriere, a cui andrà contestato immediatamente al momento della consegna il danno riscontrato. Si consiglia il ricevente prima di firmare la ricevuta di consegna, di controllare accuratamente che la confezione non rechi segni evidenti di manomissione, rottura o altro, in questi casi, il destinatario potrà respingere la consegna indicando chiaramente la motivazione sulla ricevuta di consegna.

Cauzione

È stata prestata cauzione al Ministero delle Imprese e del Made in Italy corrispondente al 100% del montepremi netto.

Pubblicizzazione Del Regolamento

Il regolamento sarà disponibile sul sito promozioni.pgperte.it/2023_834_concorso_gillettelabs_150324_150524

Il messaggio pubblicitario sarà conforme a quanto dichiarato nel presente regolamento.

Per informazioni scrivere a concorsogillettelabs@segreteriaipromozioni.it

Garanzie E Adempimenti

Il presente concorso a premio si svolge nel rispetto del DPR 26 ottobre 2001, n. 430 e secondo le istruzioni indicate nella circolare 28 marzo n. 1/AMTC del Ministero dello Sviluppo Economico già Ministero delle Attività Produttive.

Rivalsa

La Società Promotrice rinuncia a rivalersi sui vincitori per l'imposta sul reddito 25% - Art. 30 DPR 600 del 29/09/73.

Onlus

I premi non richiesti o non assegnati saranno devoluti alla:

Comunità di S. Egidio ACAP APS con sede legale in Piazza Sant'Egidio 3/a - 00153 Roma- C.F. 80191770587

Trattamento Dei Dati

L'attività è rivolta agli iscritti al programma Per Te, cioè coloro che hanno già un profilo cliente con Per Te, e coloro che ne creino uno al programma Per Te in occasione della partecipazione all'attività promozionale. Questi ultimi, in concomitanza con la registrazione a Per Te per la partecipazione all'attività promozionale, potranno opzionalmente dare il consenso a ricevere comunicazioni commerciali su offerte, novità ed iniziative promozionali da parte di Per Te e da altri marchi P&G, tramite e-mail e posta cartacea, nonché prestare il consenso alla profilazione. Ulteriori dati raccolti nell'ambito dell'attività promozionale, che siano necessari alla realizzazione e corretto svolgimento della stessa, saranno sempre trattati nel pieno rispetto del Regolamento UE 679/2016 e della normativa vigente in materia di protezione dei dati personali e al solo fine di garantire l'esecuzione dell'attività promozionale. I dati saranno trattati mediante l'utilizzo di strumenti manuali, informatici e telematici nel rispetto delle misure di sicurezza e, comunque, in modo da garantire l'integrità, la sicurezza e la riservatezza dei dati stessi, da Procter & Gamble S.r.l. (Titolare del Trattamento), con sede in Roma, Viale Giorgio Ribotta 11, 00144 Roma, direttamente o tramite propri responsabili. L'elenco dei responsabili del trattamento aggiornato è richiedibile alla società Titolare del trattamento. Maggiori informazioni sulle pratiche in materia di protezione dei dati personali di Procter & Gamble e su come esercitare i diritti degli interessati previsti dalla normativa sono disponibili su https://www.pg.com/privacy/italian/privacy_statement.html.

FOOTBALL GAME – MECCANICHE DI GIOCO E PUNTI

A partire dall'avvio del gioco si avviano diverse dinamiche:

Calcolo del Livello:

- Superati determinati "scaglioni" di punteggio, si passa ad un livello successivo del gioco
- Il passaggio di livello non prevede cambi nelle altre dinamiche, bensì un aumento di difficoltà dettagliato più avanti, basato su una serie di parametri

Calcolo dei Punti Vita ("HP")

- Mancare i bersagli con un tiro fa perdere 1 HP
- Esauriti gli HP, il gioco ha termine e viene restituito il Punteggio totale fino ad allora raggiunto
- Certi Pickup (vedere la relativa sezione) o il raggiungimento di un livello specifico aggiungono HP al totale

Calcolo del Punteggio

- Ogni bersaglio colpito va ad aggiungere un determinato numero di punti al Punteggio.

Comparsa/Scomparsa a tempo degli Elementi di gioco

- Si interagisce con gli Elementi di gioco esclusivamente colpendoli con il pallone lanciato.
- Bersagli: sono gli oggetti da colpire col pallone per raccogliere i punti indicati su ciascuno. Una volta colpiti o scaduto il relativo timer, scompaiono
- **Pickup**: oggetti che attivano una dinamica extra differente dalla raccolta di punti:
 - o **Recupero HP**: Un oggetto specifico che, se colpito, permette di recuperare un HP
 - o **Power Up "Gold Target"**: Per una durata di 15 secondi, ciascun bersaglio colpito conferisce il doppio dei punti
 - contestualmente all'attivazione di questo Power Up, un timer a schermo indica al giocatore il tempo rimanente
 - o **Power Up "Big Target"**: Per una durata di 15 secondi, ciascun bersaglio risulta delle dimensioni massime, pur conferendo il proprio punteggio predefinito. (es: al livello 10 un bersaglio medio conferisce 40 punti, appare di dimensioni grandi e dà 40 punti anche se il bersaglio grande dovrebbe darne solamente 25 a quel punto del gioco)
 - contestualmente all'attivazione di questo Power Up, un timer a schermo indica al giocatore il tempo rimanente
 - o **Level Up "Level Bomber Labs"**: Si attiva lo scatto al livello successivo senza attendere di aver ottenuto tutti i punti necessari per sbloccarlo.

La meccanica di tiro è semplice: l'utente trascina verso il basso il pallone e, al rilascio, quest'ultimo viene "tirato" in avanti. Non essendo presente un limite di tempo, la sfida del gioco consiste principalmente nell'imparare a colpire bersagli sempre più difficili:

- o i bersagli da 1 punto spariscono dopo aver superato il secondo livello, lasciando spazio a quelli più piccoli;
- o la logica di "Level up" prevede un aumento progressivo della difficoltà di gioco usando dinamiche quali la dimensione, posizione e il movimento degli elementi in gioco;
- o ad ogni "Level up", quindi, la difficoltà del gioco aumenta assieme ai punti conferiti dai bersagli.

Durante il gioco, diversi **bersagli** compaiono attorno al giocatore. I bersagli consistono in oggetti che si distribuiscono nello spazio 3D e riportano elementi grafici quali il rasoio, la schiuma da barba etc...più grandi sono i bersagli più è facile colpirli e meno punti valgono.

Il **range di punti dati** dai bersagli è indicativamente tra 1 e 5 punti ciascuno. All'inizio della partita, quindi i seguenti sono i punti relativi al livello 1:

- bersaglio 1: dimensione grande, 1 punto (scompare dopo il livello 2)
- bersaglio 2: dimensione medio, 2 punti
- bersaglio 3: piccolo, 4 punti
- bersaglio 4: medio in movimento, 4 punti
- bersaglio 5: piccolo in movimento, 5 punti

Ai valori dei bersagli sopracitati, si andranno ad aggiungere dei modificatori di valore (es +1, +2, +3) contestualmente all'aumento di livello (Level Up). Il gioco, quindi, aggiorna i valori dei bersagli ogni volta che si sale di livello, per premiare con bersagli più appetibili il giocatore che riesce a raggiungere alti livelli senza perdere tutti gli HP.

In sintesi, bersagli che al livello 1 valgono 3 punti, al livello 5 varranno 8, al livello 6 ne varranno 15, etc...(questi sono valori di riferimento).

I valori dei bersagli aumentano progressivamente durante la partita, sostituendo i bersagli precedenti (quindi il giocatore non può solamente aspettare un'ora e poi colpire dei bersagli da 1000 punti l'uno).

Ci sono diversi strumenti per calibrare la difficoltà di gioco:

- i bersagli più piccoli conferiscono più punti (dinamica implicita nella definizione dei bersagli);
- I bersagli da 1 punto, i più grandi, smettono di comparire dopo il livello 2;
- i bersagli grandi iniziano ad animarsi, muovendosi in giro per lo schermo, prima di quelli piccoli, incentivando ad attaccare quindi i piccoli, che per contrasto risulteranno più semplici da colpire.
- La distribuzione dei bersagli viene gestita da un sistema di randomizzazione che bilancia la quantità di bersagli di tipo differente nel progredire del gioco. Il momento in cui il sistema ricalibra la probabilità di distribuzione dei bersagli è il Level Up (durante ciascun livello non vi è un aumento di difficoltà).

INOLTRE

- Il giocatore supera ciascun livello ottenendo il rispettivo numero di punti richiesto dal sistema per passare al seguente (es. per passare al livello 2, serve raccogliere 10 punti al livello 1). I punti vanno a sommarsi al punteggio e non si azzerano a ciascun Level Up
- Ciascun Level Up restituirà 1 HP del giocatore
- Una barra grafica a schermo rappresenta il differenziale tra i punti raccolti nel livello in corso e quelli totali per ottenere il Level Up (es 43/100 punti). In questo modo un giocatore virtuoso può recuperare tutti i propri HP, e decidere di "rischiare" di colpire bersagli dal valore più alto tanto più è vicino al Level Up, considerando che a quel punto è vicino al recupero di HP

Il giocatore ha un numero limitato di punti vita (HP), visibili in alto a sinistra della schermata di gioco.

La grafica degli HP non è interattiva e ogni tiro mancato toglie un HP. La perdita di HP viene evidenziata da un'animazione nell'esperienza di gioco che ne mostra la disgregazione, assieme ad un effetto sonoro.

SPEED GAME – MECCANICHE DI GIOCO E PUNTI

A partire dall'avvio del gioco si avviano diverse dinamiche:

Calcolo del Livello:

- Superati determinati "scaglioni" di punteggio (equivalente in questo caso alla distanza percorsa), si passa ad un livello successivo del gioco
- Il passaggio di livello si identifica con un elemento a cavallo della strada, chiamato "Checkpoint"
- Il passaggio di livello prevede un aumento di velocità del veicolo controllato dal giocatore

Calcolo dei Punti Vita ("HP")

- All'avvio del gioco sono presenti 3 HP
- Scontrarsi con un ostacolo fa perdere 1 HP. Scontrarsi con gli ostacoli "fissi" resetta la posizione del veicolo e il punteggio di gioco al Checkpoint più recente
- Esauriti gli HP, il gioco ha termine e viene restituito il Punteggio (in metri percorsi) totale fino ad allora raggiunto
- Certi Pickup (vedere la relativa sezione) o il raggiungimento di un livello specifico aggiungono HP al totale

Calcolo del Punteggio

- La distanza percorsa in metri viene costantemente riportata in un indicatore

Comparsa degli Elementi di gioco

- Si interagisce con gli Elementi di gioco esclusivamente colpendoli con il veicolo controllato dall'utente.
- Tecnicamente gli elementi sono "fermi" su un punto della strada: l'utente li vede comparire all'orizzonte e decide se colpirli o schivarli
- Ostacoli: sono gli oggetti che, se colpiti, fanno perdere HP

- **Ostacoli “mobili”**: identificati con un piccolo punto esclamativo giallo, questi ostacoli fanno perdere un HP e generano un effetto visivo a schermo quando colpiti. Il veicolo una volta colpito un ostacolo mobile rallenta leggermente per poi riprendere la velocità che aveva prima di colpirlo
- **Ostacoli “fissi”**: identificati con un piccolo punto esclamativo rosso, questi ostacoli fanno perdere un HP e generano un effetto visivo a schermo quando colpiti. Il veicolo una volta colpito un ostacolo fisso genera un effetto visivo e viene resettato al precedente “Checkpoint”. Il veicolo riparte da fermo per progressivamente tornare alla velocità “piena”
- Pickup: oggetti che attivano una dinamica extra differente:
 - **Recupero HP**: Un oggetto specifico che, se colpito, permette di recuperare un HP
 - **Power Up “Speed Boost”**: Per una durata di 15 secondi, il veicolo si muove al doppio della velocità e attraversa senza danno ogni tipo di ostacolo
 - contestualmente all’attivazione di questo Power Up, un timer a schermo indica al giocatore il tempo rimanente dopodiché si torna alla velocità normale
 - **Power Up “Neon Glide”**: Per una durata di 15 secondi, la distanza percorsa vale il doppio del punteggio
 - contestualmente all’attivazione di questo Power Up, un timer a schermo indica al giocatore il tempo rimanente. Un indicatore grafico temporaneo “x2” compare vicino all’indicatore del punteggio

Il movimento della macchina avviene tramite swipe del pollice e permette, muovendosi verso destra o sinistra, di sterzare e spostarsi su una delle tre corsie della strada.

All’inizio di ogni partita, la macchina parte lentamente per poi prendere velocità.

Allo stesso modo, una volta colpito un ostacolo fisso, il veicolo riparte al Checkpoint precedente - ovvero al punto di partenza del Level corrente, e da ferma.

Il **tracciato** consiste in tre corsie e sulla strada compaiono elementi raccogliabili e ostacoli fissi o mobili.

In diversi punti progressivamente più distanti tra loro, il giocatore attraversa un portale sulla strada che indica il nuovo livello raggiunto. La prima distanza corrisponde a 57 metri, mentre le seguenti sono progressivamente più distanti per conferire all’esperienza un equilibrio tra il livello di sfida e la comprensibilità dell’esperienza.

In concomitanza del checkpoint aumentano:

- la velocità, rendendo più complesso schivare ostacoli;
- il numero dei Power up che compaiono;
- gli ostacoli sulla strada.