



STROHHUT 451

A MONTAGS GAME

CARLO PANNULLO - GREGORIO PALIA - ROCCO APPABBO - MIRKO COSTANZO

GIOCO

- Genere: **azione**.
- Obiettivo: vestire i panni di un **pirata spaziale** per recuperare un **tesoro** eliminando tutti i **nemici** presenti all'interno di una nave spaziale (prestando attenzione alle **avarie**) e raccogliendo le **chiavi** necessarie per accedere alla stanza dove esso viene custodito.
- Viene lasciata una discreta libertà sullo stile di approccio ai livelli:

FRENETICO

- Decidere di irrompere puntando tutto sui propri riflessi, rendendo il gioco molto più frenetico.
- Trial & Error.
- Meno **avarie**.

LENTO

- Approccio più ragionato, tenendo presente il campo visivo dei **nemici**.
- Più **avarie**.

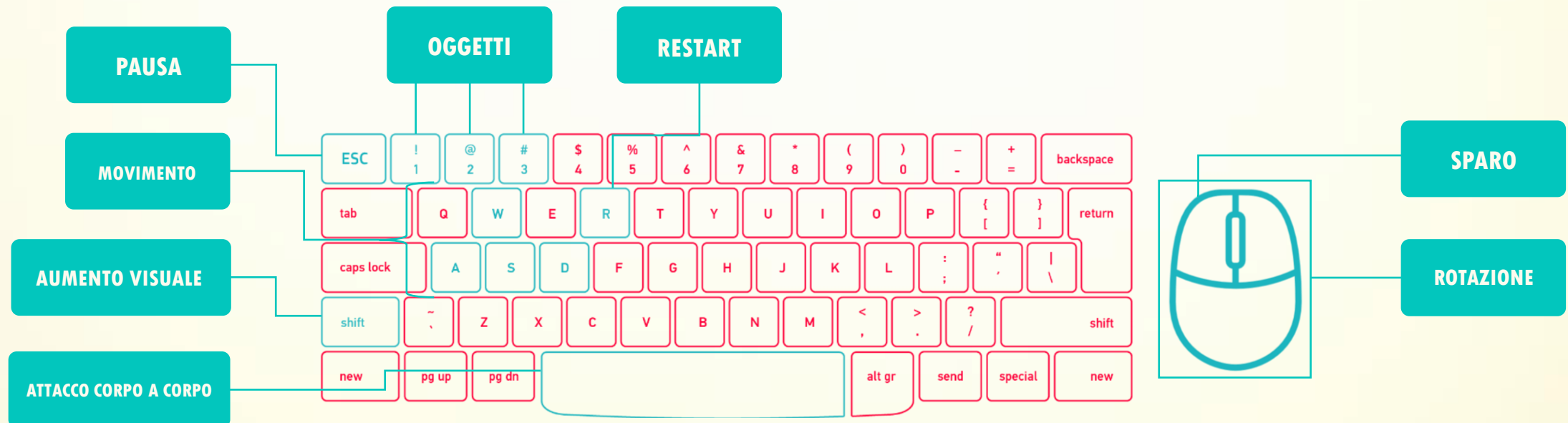
STORIA

Samantha è il capitano di una delle tante ciurme di pirati spaziali ormai frequenti nel 3033. Qualche anno prima la maggior parte dei membri della squadra fu rapita e con loro sparì anche il **Grog X Æ A-Xii**, l'unico oggetto capace aprire le porte della Red Galaxy (obbiettivo di tutti i pirati). Durante l'esplorazione del sistema Ubiriti-X **Samantha** e **Montag** (gli unici che riuscirono a salvarsi dal rapimento) si imbattono nella nave del grande pirata **Silver Roger**, colui che li privò dei loro fedeli compagni e della preziosa **bevanda**. Allora i due decidono di pianificare un attacco per recuperare tutto quello che gli era stato tolto.



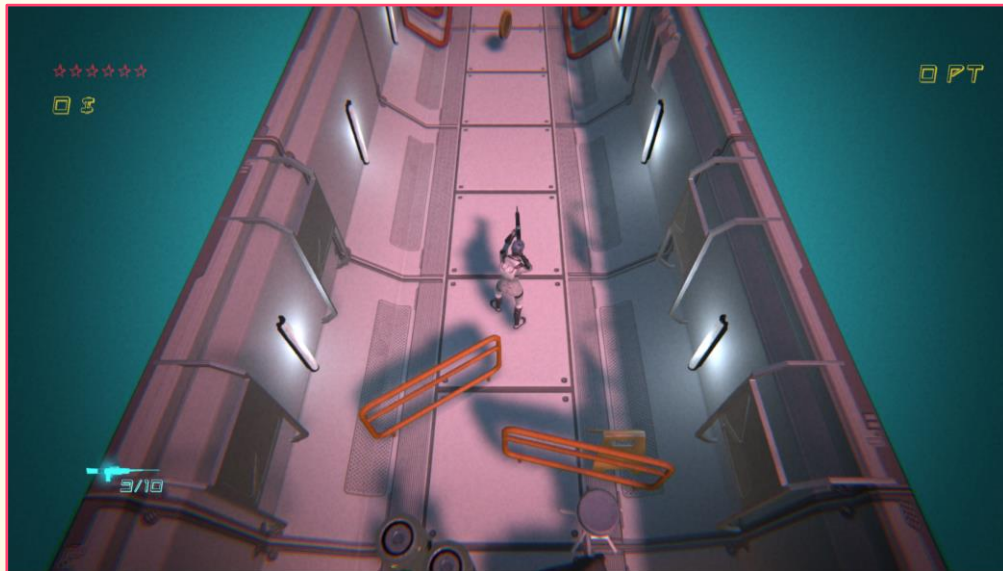
PIATTAFORMA, AUDIENCE, SCOPO & MECCANICHE BASE

- Il gioco è per PC.
- Family Audience.
- Entertainment.
- Il sistema di controllo consiste nell'utilizzo di mouse e tastiera come in un Twin-Stick Shooter.

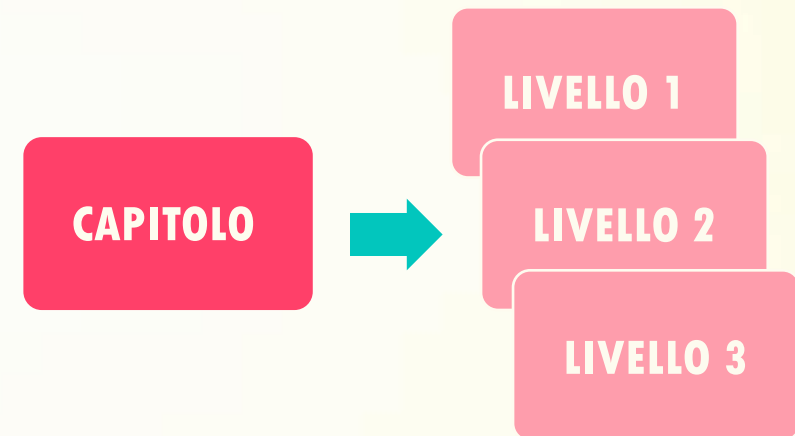


SCENARIO, VISTA & STRUTTURA

- Lo **scenario** è Sci-Fi con riferimenti agli 80's.
- Tutto il gioco è ambientato all'interno nave spaziale del pirata **Silver Roger**.
- La **visuale** è di tipo Eagle-Eye 3D.



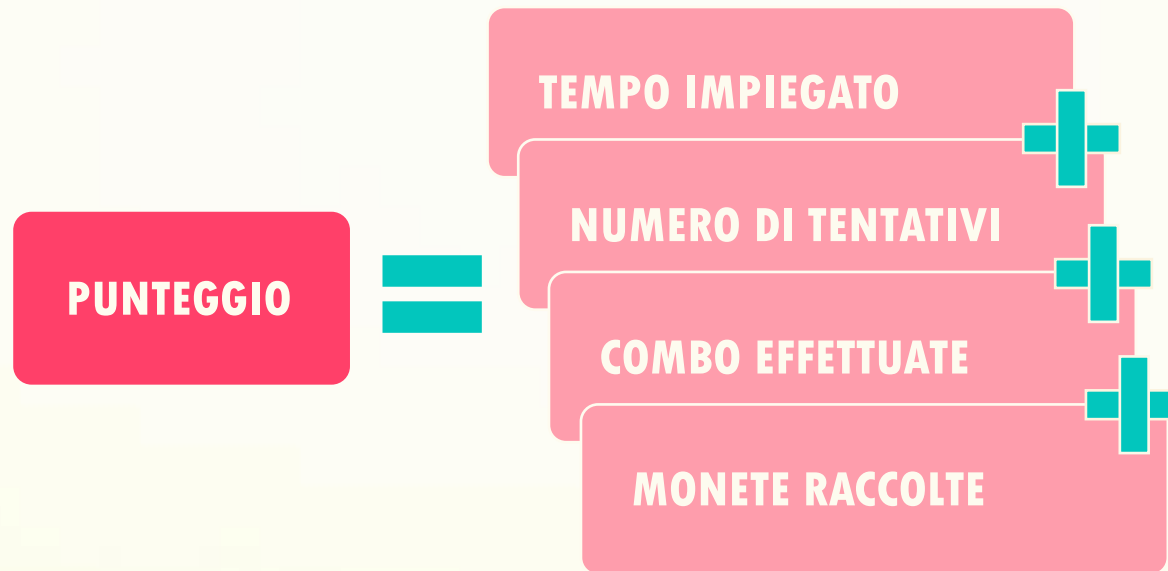
- Il gioco è diviso in 10 capitoli che a loro volta sono suddivisi in 3 livelli ciascuno.



- A ogni livello è presente un checkpoint iniziale.
- Alla fine di ogni capitolo si acquisisce una delle **chiavi** per entrare nella sala dove viene custodito il **tesoro**.

PUNTEGGIO

- Alla fine di ogni capitolo vengono valutate le prestazioni del **giocatore** in base a vari fattori.



PERSONAGGI

SAMANTHA



MONTAG

- Non è mai utilizzabile dal **giocatore**.
- Guida **Samantha** nell'operazione di salvataggio tramite la **radio**.
- Opera dalla navicella per aiutarla ad orientarsi nella mappa e per fornirle informazioni in merito agli **oggetti** e alle **avarie**.



HUD



GAMEPLAY

GAMEPLAY

PERSONAGGIO PRINCIPALE	OGGETTI	AVARIE	NEMICI	TRAPPOLE
<ul style="list-style-type: none">• Ha un fucile laser con caratteristiche modificabili.• È capace di eseguire due tipi di attacco corpo a corpo.	<ul style="list-style-type: none">• Forniscono un supporto al personaggio.• E' possibile trovarli nel livello.• Uno specifico oggetto può essere utilizzato più di una nel livello.• All'inizio del capitolo è possibile averne soltanto 1 per ogni tipologia.• Possono essere acquistati nello shop.• Hanno una durata limitata.	<ul style="list-style-type: none">• Sono dei deterioramenti alle caratteristiche del personaggio o della sua arma.• Vengono applicate a intervalli di tempo.• Rendono il gioco più arduo.	<ul style="list-style-type: none">• Sono dotati di una AI.• Ci sono diverse tipologie.• Possono avere diversi tipi di armi.	<ul style="list-style-type: none">• Sono presenti in vari punti del livello.• Infliggono danno soltanto al personaggio.• Si disattivano quando viene terminato il livello.

GAMEPLAY – PERSONAGGIO PRINCIPALE

MOVIMENTO

- Si può muovere in tutte le direzioni.
- Non può saltare o accovacciarsi.

ARMI

- Fucile laser (default).
- Pugnale laser (default).

VITA

- Muore istantaneamente quando viene colpito.

ATTACCHI

- Sparo.
- Corpo a corpo che stordisce i **nemici**.
- Pugnolata che può essere eseguita solo sui **nemici** storditi per finirli lentamente (pericoloso in quanto richiede tempo).

GAMEPLAY – OGGETTI

TIMONE

- Permette di stordire simultaneamente tutti i **nemici** presenti nel livello.



TELESCOPIO

- Consente di aumentare il campo visivo del **personaggio** per un tempo limitato (premendo il tasto SHIFT).



TESCHIO

- Uccide un **nemico** casuale nel livello.



GAMEPLAY – AVARIE

VELOCITÀ

- Riduce del 50% la velocità del personaggio.



PISTOLA

- Diminuisce del 50% la possibilità che il proiettile venga sparato quando viene premuto il grilletto.



COLPI

- Abbassa del 50% i colpi della pistola.



GAMEPLAY – NEMICI

MOVIMENTO

- Si può muovere in tutte le direzioni.
- Non può saltare o accovacciarsi.

AI

- Partono tutti dalla loro posizione iniziale ed eseguono un movimento prestabilito.
- Nel momento in cui il **personaggio** entra nel campo visivo del **nemico** viene rincorso per essere eliminato.
- Il suono dello sparo attrae il **nemico** verso il punto esatto in cui è stato prodotto.
- Se il **personaggio** riesce a nascondersi non verrà visto dal **nemico** che ritornerà al suo movimento iniziale.

GAMEPLAY – NEMICI

TIPOLOGIE

- **Pirata standard:** muoiono con un colpo di arma standard ed è possibile stordirli per poi finirli.
- **Pirata 451:** hanno più vita, sono più lenti e una maggiore visibilità.



ARMI

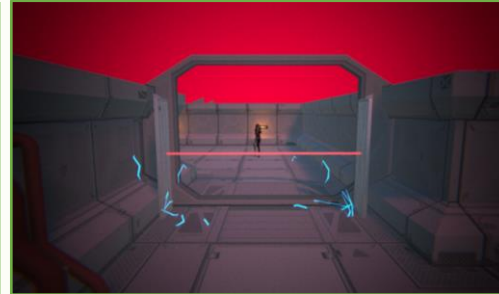
- Fucile laser
- Carabina laser
- Mani Nude



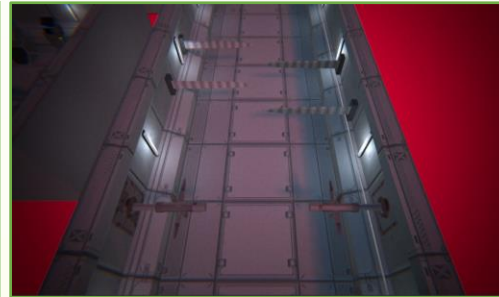
GAMEPLAY – TRAPPOLE

TIPOLOGIE

- Raggio laser



- Spuntoni



SHOP

- E' possibile comprare un **oggetto** all'inizio di ogni livello tramite le **Monete** (Valuta ad alta inflazione).
- I **Roger Coin** (Valuta a bassa inflazione) sono acquisibili soltanto pagando tramite soldi reali.
- Revenue model: Paid
- In-app purchase: + Virtual Goods (Microtransactions).





FINE

CARLO PANNULLO - GREGORIO PALIA - ROCCO APPABBO - MIRKO COSTANZO