**TAMAGOTCHI**

**Gruppo 8:**

Alessia Botto

Alessandro Mascherin

Federico Ferrero

Maria Giulia Canu

**1. GAMEPLAY**

* **CHARACTERS**:

L’unico personaggio presente nell’applicazione è un alieno in grado di attraversare diversi stadi evolutivi. Questi stadi consistono in:

* FORMA BASE: uovo
* I STADIO: alieno piccolo appena uscito dall’uovo
* II STADIO: alieno di dimensioni intermedie
* III STADIO: alieno di forma adulta

In ogni suo stadio (ad eccezione della forma base), il personaggio può presentare diversi stati d’animo derivanti dalle azioni del giocatore:

* FELICE
* TRISTE
* MALATO
* AFFAMATO
* DORMIENTE

Il personaggio non si muove autonomamente nella scena ma viene posizionato dal giocatore. Può tuttavia presentare alcune animazioni legate agli stati d’animo e alle attività che l’utente svolge con lui.

* **PLAYERS**:

L’applicazione è un simulatore di vita single-player. L’utente ha il ruolo di accudire l’alieno durante ogni sua fase di vita, rispondendo ad ogni sua esigenza (es. dargli cibo in caso sia affamato, cure in caso di malattia…).

Non sono previste interazioni multi-players.

* **STORY**:



[TO DO]:

StoryBoard con funzionamento del gioco (tasti, comandi, azioni possibili, esempio di gioco...)

* **PROCEDURES**:

STARTING ACTION: All’avvio del gioco l’utente sceglie un uovo da accudire. Questo uovo in poco tempo si schiuderà svelando la prima forma dell’alieno.

PROGRESSION OF ACTION: Periodicamente verranno generati eventi casuali (quali ad esempio bisogno di cibo specifico, cure, gioco, pulizia). L’utente deve rispondere il prima possibile a queste necessità. Se la risposta è sufficientemente rapida e corretta l’umore dell’alieno migliorerà e proseguirà la sua crescita verso gli stadi successivi, altrimenti le condizioni si aggraveranno (e questo a lungo termine potrebbe portare alla morte dell’alieno stesso).

SPECIAL ACTIONS: Tutte le azioni dell’utente sono legate ai menu contestuali e prevedono che l’utente posizioni degli oggetti di questi menu sulla scena. Le azioni hanno un limite temporale.

* Necessità di cibo -> l’utente deve selezionare il tipo di cibo richiesto dall’alieno dal relativo menu contestuale
* Necessità di cure -> l’utente deve selezionare il tipo di cura adatta all’alieno dal relativo menu contestuale
* Necessità di gioco -> l’utente deve selezionare il tipo di gioco richiesto dall’alieno dal relativo menu contestuale
* Necessità di pulizia -> l’utente deve selezionare l’apposita icona per pulire l’ambiente

RESOLVING ACTIONS: L’unica conclusione del gioco è quella legata alla morte dell’alieno; questa morte può avvenire per negligenza da parte del giocatore oppure per vecchiaia (quando l’alieno si trova nella fase adulta da molto tempo).

* **OBJECTIVES**:

Il gioco è un classico simulatore di vita: lo scopo principale è accudire l’alieno in ogni suo stadio evolutivo (rispondendo a ogni sua necessità nel più breve tempo possibile e, ovviamente, in modo corretto).

* **RULES**:
* Posizionare l’alieno all’interno della scena di realtà aumentata
* Rispondere ai suoi bisogni secondo necessità

L’interfacce utente vengono spiegate all’inizio del gioco tramite un tutorial testuale

* **RESOURCES**:
* Vite: ogni alieno ha 1 sola vita ma l’utente può accudire un numero illimitato di alieni (uno alla volta).
* Punteggio: ogni alieno prensenta due valori (nascosti all’utente) che rappresentano i suoi livelli di esperienza e di vita. Se l’utente fallisce nel rispondere alle necessità l’alieno perde punti salute (vita). Quandi questi scendono a 0, lalieno muore. Se l’utente, invece, risponde correttamente e tempestivamente aumentano i punti esperienza. Il totale dei punti esperienza determina lo stadio in cui si trova l’alieno.
* Inventory:

1. Cibo: Mela, Ciliegia, Fetta di torta, Gelato, Bistecca, Pesce, Carota, Pomodoro, Acqua, Soda
2. Medicine: Cerotto, Pastiglia, Siringa
3. Gioco: Palla, Carte, Console
4. Pulizia: Cestino

* **CONFLICTS**:

Gli ostacoli sono gli eventi casuali che capitano all’alieno e a cui l’utente è chiamato a rispondere.

Gli eventi possono avvenire anche quando l’utente è “offline”, ovvero quando non sta giocando.

* **BOUNDARIES**:

Il gioco è un’applicazione di realtà aumentata in cui l’alieno viene posizionato dall’utente nel mondo reale. Tuttavia, nessuna interazione tra alieno e oggetti del mondo reale è possibile. L’alieno interagisce, infatti, soltanto con gli oggetti (cibo, giochi, cure...) che l’utente gli fornisce attraverso l’applicazione stessa. Il posizionamento dell’alieno è legato alla mappatura dell’ambiente effettuata dall’SDK (nel nostro caso ARCore).

* **OUTCOME**:

°##############################

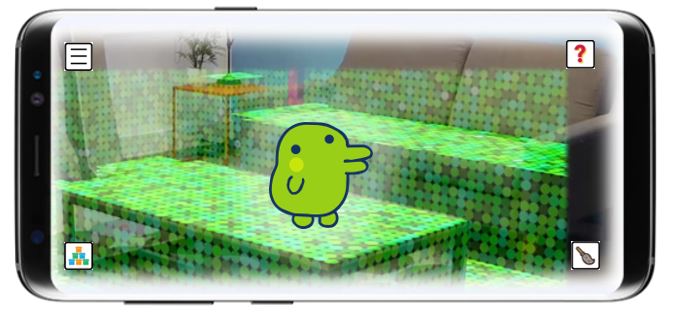
**2.CONCEPT ARTS**

* **REFERENCES**:
* **SKETCHES**:

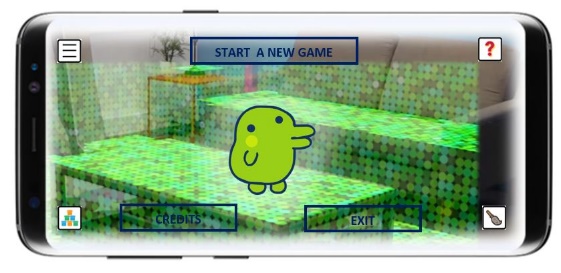
**3. GUI MockUP**



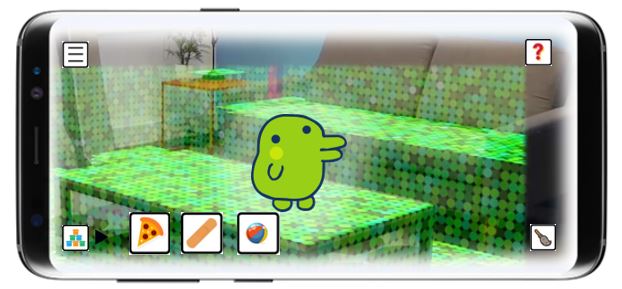
Alla prima apertura del gioco (e ogni volta che un utente ricomincia una nuova partita) viene chiesto di scegliere un uovo tra quelli mostrati: poco dopo la scelta, l’uovo si schiude svelando il cucciolo di alieno pronto per essere accudito.



L’interfaccia grafica, poco invasiva ai fini del gioco, permette - da un lato - di godere di un’esperienza immersiva, senza grossi bottoni che ostacolino la vista del terreno di gioco mentre - dall’altro - di avere a portata di mano tutti i comandi utili al gioco.



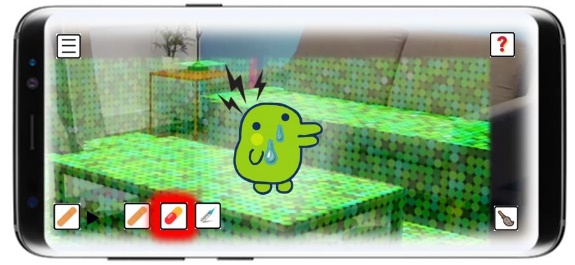
Il bottone “Options” permette in ogni momento di iniziare una nuova partita, abbandonando i risultati attuali (“Start a new game”), di accedere alla sezione “Credits” e di uscire dal gioco (“Exit”).



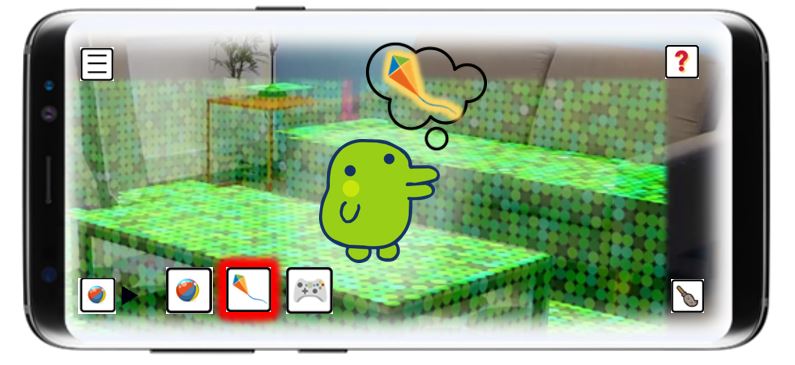
Il bottone “Inventory” permette di accedere alle risorse presenti nel magazzino: cibo, medicinali e giochi. Dopo aver selezionato la macro-famiglia di interesse si potrà poi accedere al magazzino specifico di ogni famiglia (immagini successive).



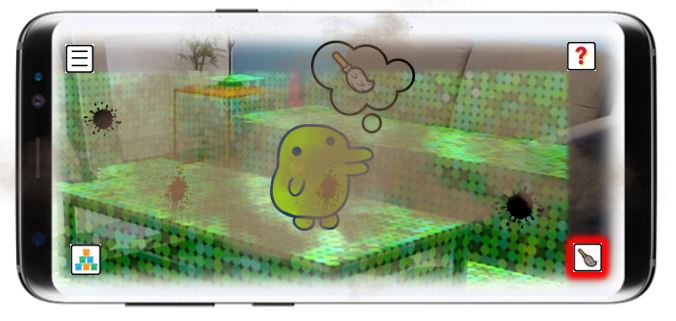
Il bottone “Food” permette di accedere alle risorse alimentari con cui dar da mangiare all’alieno in base alle sue necessità. Nell’esempio si può notare la richiesta di una fetta di torta che si potrà soddisfare selezionando l’icona corrispondente nel sottostante menu.



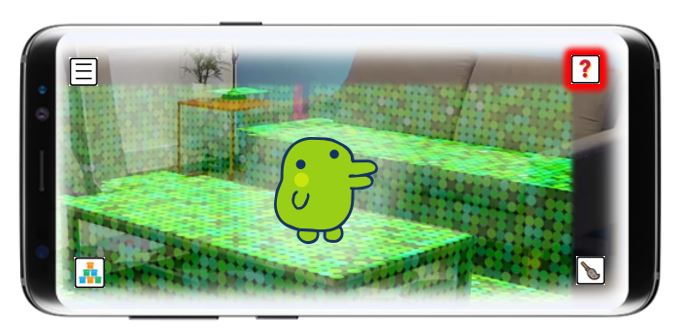
Il bottone “Medicine” permette di accedere alle risorse medicali con cui curare l’alieno in base alle sue necessità. Nell’esempio si può notare che la richiesta non è più esplicita come nel caso del cibo: qui l’alieno manifesta un malessere e sta al giocatore interpretare il malessere somministrando la cura migliore.



Il bottone “Play” permette di accedere ai giochi con cui far divertire l’alieno in base alle sue necessità. Nell’esempio si può notare la richiesta di gioco con l’acqilone che si potrà soddisfare selezionando l’icona corrispondente nel sottostante menu.



Il bottone “Clean” permette di pulire sia l’ambiente sia l’alieno da macchie e polvere.



Il bottone “Help” permette di accedere al tutorial testuale che spiega come utilizzare correttamente l’applicazione in base alle richieste dell’alieno.