

# **VOIDLINK // OBLIVION\_STATION**

**Documento Generale del Gioco**

**Versione 2026.02**

**Piattaforma:** HTML5 Standalone (funziona offline dopo primo caricamento)

---

## **1. Visione & Storytelling**

**VOIDLINK non è un gioco.**

È un **protocollo di sincronizzazione umana** ambientato nel 2069, l'anno in cui l'umanità ha raggiunto il picco tecnologico ma ha perso la capacità di agire come un'unica entità.

L'**Oblivion Station** è l'ultimo esperimento rimasto: una stazione orbitale fantasma che si attiva solo quando due identità (o le due metà della stessa mente) raggiungono la perfetta fusione operativa sotto pressione estrema.

**Messaggio centrale:** > «Nel 2069 la tecnologia ha già risolto tutto.

> L'ultima risorsa scarsa rimasta è la capacità di un singolo essere umano di far lavorare in sincrono il proprio emisfero logico e quello intuitivo... o di due persone vere che condividono lo stesso spazio operativo.»

Il gioco simula **entrambe** le possibilità: - **Modalità Solo** (versione attuale): tu incarni **entrambi i piloti** contemporaneamente (mano destra = Wave Driver, mano sinistra = Decoder). - **Modalità Co-op locale** (v1.1): due giocatori sullo stesso dispositivo o via WebRTC.

I nomi dei piloti che inserisci diventano la tua **firma operativa** ufficiale.

---

## **2. Core Gameplay Loop**

Durata media sessione: **65-110 secondi**

Record attuale (dal codice): **oltre 4 minuti** con tutti i buff attivi.

Ciclo ripetuto finché l'Heat Meter non raggiunge il 100%: 1. **Fase Normale** - 3 codici esadecimali 2. **Boss Protocol** - uno dei 3 tipi random 3. Ripeti

---

### 3. Dual-Role System (simulato in single-player)

Ruolo	Input	Compito	Fallimento
<b>Wave Driver</b>	Mouse Y / Touch	Mantieni l'onda sinusoidale dentro la fascia verde dinamica	+0.4 heat extra + warning
<b>Decoder</b>	Tastiera	Digita codice HEX a 4 caratteri	Reset streak e combo

**Meccanica chiave:** solo il successo **contemporaneo** dei due ruoli permette lunghe sessioni.

---

## 4. Sistemi Principali

### 4.1 Heat Meter & Difficoltà Dinamica

- Heat sale automaticamente (base 0.08/frame)
- Ridotto di 35-50 punti per codice corretto (dipende dai buff)
- Limite morte: 100 (riducibile a 80 con buff Shield)
- Ramp di difficoltà:
  - Velocità onda:  $1.5\times \rightarrow 3.0\times$
  - Ampiezza onda: 80px  $\rightarrow 120px$  dopo 90s

### 4.2 Combo System

- $x_1 \rightarrow x_2 \rightarrow x_3 \rightarrow x_4 \rightarrow x_5$  (da 12 combo)
- Particelle e suoni intensificati con il moltiplicatore

### 4.3 Boss Protocols (ogni 3 codici)

Boss	Meccanica	Durata	Tolleranza con buff
OBLIVION	4 anelli rotanti $\rightarrow$ clicca per bloccare	8-12s	+50%
SURGE	Hold & Release nella zona verde	6-9s	+50%

<b>Boss</b>	<b>Meccanica</b>	<b>Durata</b>	<b>Tolleranza con buff</b>
NEXUS	Sequenza di 6 nodi (nessun errore)	10-14s	—

**Fallire un boss = game over immediato.**

---

## 5. Objectives & Buffs

3 obiettivi casuali all'inizio della run. Una volta completati danno buff permanenti:

**Buff disponibili:** - Wider Zone (fascia verde +57%) - Heat Auto-Decay - Mega Cool (-50 heat/codice) - Shield (max heat 80) - Boss Tolerance +50% - Ultra Slow Heat, ecc.

Tracciati in tempo reale nella side panel.

---

## 6. Identità Visiva (Tech-Noir Minimal 2026)

**Palette ufficiale:** - Void Black #050505 - Tactical Beige #E3DAC9 - Signal Green #00FF41 - Alert Red #FF3131 - Accenti: #00BFFF, #BF5FFF, #FF8C00

**Stile:** - Font SF Mono / Fira Code - Reticoli di punti, scanlines CRT (toggabile) - Glassmorphism + backdrop blur - Screen shake e CRT su eventi critici

---

## 7. Audio Design

- 25+ suoni procedurali generati con Web Audio API
  - Reverb dedicato per momenti epici
  - Soundscape che si distorce con l'aumentare dell'heat
  - Boss trigger = sirena crescente
  - Boss clear = 3 punch industriali + cristallino finale
- 

## 8. Caratteristiche Tecniche

- HTML5 puro (nessuna installazione)
- Supporto completo Mouse + Tastiera + Touch (mobile ottimizzato)
- Salvataggio locale (Best Uptime, tentativi totali)
- Card Instagram 1080×1920 generata al volo
- Share diretto X / WhatsApp

- Easter Egg: Konami Code → VOID\_PROTOCOL UNLOCKED (modalità rainbow)
- 

## 9. Roadmap

- **v1.1** - Co-op reale (WebRTC)
  - **v1.2** - Modalità Versus (due coppie)
  - **v1.3** - Sfide settimanali globali
  - **v2.0** - Edizione fisica limited (stazione da tavolo)
- 

**VOIDLINK è pronto.**

È la dimostrazione vivente che, anche nel 2069, l'elemento più avanzato di qualsiasi sistema resta sempre l'essere umano capace di sincronizzarsi perfettamente con se stesso... o con un altro essere umano.

**Piloti, sincronizzatevi.**

— Team VOIDLINK  
Oblivion Station, 20 Febbraio 2026