

**Analisi del gioco 3**

**Mission Statement 3**

**Genre 3**

**Platforms 3**

**Target Audience 3**

**Storyline & Characters 4**

**Gameplay 5**

**Overview of Gameplay 5**

**Player Experience 5**

**Gameplay Guidelines 5**

**Game Objectives & Rewards 5**

**Gameplay Mechanics 5**

**Level Design 6**

**Control Scheme 7**

**Game Aesthetics & User Interface 7**

**Schedule & Tasks 8**

**Game Analysis**

Mind the light! E' un gioco multiplayer 3D in cui un giocatore avrà il ruolo della spia, il cui compito è rubare uno o più oggetti posti in posizioni casuali nella mappa, l'altro invece sarà la guardia, che dovrà scovare la spia prima che porti a termine il misfatto.

**Mission Statement**

**Mind the light! e' un gioco stealth unico nel suo genere, realizzato per Windows, che permette al giocatore di interagire con ciò che lo circonda per ottenere dei vantaggi rispetto all'avversario.**

**Genre**

Multiplayer, arcade, stealth

**Platforms**

Windows

**Target Audience**

Il gioco è pensato per attrarre giocatori a partire dai dodici anni di età. Ideale per coloro che amano il mondo dello spionaggio e cercano un tipo di svago leggero e divertente.

**Gameplay**

**Player Experience, Game Objectives & Rewards**

Appena iniziata la partita, che si svolge in 3 differenti rounds, ad ognuno dei due giocatori verrà assegnato casualmente uno dei due ruoli fra quelli disponibili, ovvero la spia o la guardia. L'obbiettivo della spia sarà quella di rubare alcuni manufatti nascosti nella mappa, e successivamente scappare attraverso una delle due uscite disponibili. La guardia invece dovrà cercare di proteggere i manufatti per evitare che la spia se ne impossessi, il che include anche sparare. Se la spia riuscirà a rubare e scappare in tempo con i manufatti richiesti allorà vincerà il round. Altrimenti se dovesse scadere il tempo o se la spia fosse acciuffata dalla guardia, quest'ultima vincerà il round.

**Gameplay Mechanics**

**L'intera mappa di gioco è al buio. La guardia avrà in dotazione una torcia che le permette di vedere davanti a se. La spia invece utilizza un visore notturno per avere visibilità ampliata.**

**Control Scheme (TODO)**

Describe the control setup for the game. Does your game use touch input, a controller, or mouse & keyboard? Discuss the functionality of each button/touch. It may help to insert a diagram/pic to help explain the actions.

|  |  |
| --- | --- |
| **Button/ Touch Input** | **Action it Performs** |
| List the button | Describe what functionality the button press has within the game. |

**Game Aesthetics & User Interface (TODO)**