

# GAME DESIGN DOCUMENT

## Sommario

<b>Sommario .....</b>	<b>1</b>
<b>1 GAME DETAILS .....</b>	<b>3</b>
1.1 HIGH CONCEPTS.....	3
1.2 GAME FEATURES.....	3
1.3 HIGH GAME PLAY.....	3
1.4 GAME MODES .....	4
1.5 CHARACTERS.....	5
1.6 LEVELS .....	9
1.7 ARMI E DANNI.....	11
1.8 GUADAGNO PUNTI.....	12
1.9 PROPS.....	13
1.10 STATISTICHE.....	13
1.11 AMBIENTAZIONE.....	13
1.12 MORTE GIOCATORE.....	14
<b>2 MECCANICHE.....</b>	<b>14</b>
2.1 MOVIMENTO.....	14
2.2 ABILITA' .....	17
2.3 MECCANICHE NEMICI.....	17
<b>3 IA ENEMY.....</b>	<b>19</b>
<b>4 COMANDI.....</b>	<b>20</b>
4.1 COMANDI DI MOVIMENTO .....	20
4.2 COMANDI DI ATTACCO E DIFESA .....	20
4.3 COMANDI INTERAZIONE .....	20
<b>5 STRUCTURE AND FLOW .....</b>	<b>21</b>
5.2 HOME PAGE .....	21
<b>6 SOUND AND MUSIC.....</b>	<b>23</b>
6.1 RUMORI SOTTOFONDO .....	23
6.2 SUONI COMBATTIMENTO.....	23
6.3 SUONI INTERAZIONE .....	23
6.4 SUONI ABILITA' .....	24

6.5	UI SOUNDS.....	24
6.6	COLONNA SONORA .....	24
<b>7</b>	<b>TUTORIAL.....</b>	<b>24</b>
<b>8</b>	<b>GAMEPLAY REFERENCE.....</b>	<b>25</b>

# 1 GAME DETAILS

**Tipo:** Single Player, Survival, Puzzle Games

**Audience:**16-40

**Piattaforma:** Oculus Quest 2

**Input Controller:** Hand Tracking

## 1.1 HIGH CONCEPTS

Il giocatore verrà catapultato all'interno di un Dungeon suddiviso su diversi livelli. All'interno di ogni livello dovrà affrontare nemici con diverse abilità. Per raggiungere il livello successivo dovrà trovare le chiavi nascoste e sopravvivere agli attacchi dei nemici.

## 1.2 GAME FEATURES

Nel gioco saranno presenti 2 modalità principali: Dungeon Classic, in cui il giocatore dovrà affrontare le ondate di nemici, raccogliere monete e punti e trovare le chiavi nascoste e la modalità allenamento, in cui il giocatore potrà testare le nuove armi e poteri sbloccati. L'esperienza di gioco sarà molto immersiva.

## 1.3 HIGH GAME PLAY

Il gioco è sviluppato per Oculus Quest 2, il giocatore non avrà bisogno dei controller per muoversi e attaccare all'interno del gioco poiché si sfrutta l'SDK di Oculus per l'Hand Tracking. Saranno presenti una serie di gesti che il giocatore dovrà imparare per eseguire gli attacchi. Raccogliendo monete potrà sbloccare nuove armi e incantesimi e accumulando punti potrà aumentare la loro potenza. La grafica del gioco è Low Poly e i VFX sono ottimizzati per poter essere renderizzati dall'Oculus. Gli attacchi principali sono di tre tipi:

- corpo a corpo, sbloccando alcune potenzialità sarà possibile attivare poteri e colpire i nemici con pugni.
- A distanza, il giocatore potrà sparare incantesimi dalle proprie mani
- Con Armi, sbloccherà armi da combattimento corpo a corpo come spade, martelli o lance che il giocatore potrà raccogliere utilizzando la tecnologia del Hand Grab fornita da oculus.

All'interno del dungeon saranno nascoste accuratamente delle chiavi che il giocatore dovrà trovare mentre i nemici continueranno ad attaccarlo.

Nella prima versione del gioco saranno presenti circa 50 livelli di difficoltà più complessa man mano che si sale. Non è previsto un salvataggio, se il giocatore perde dovrà ricominciare dall'inizio.

## 1.4 GAME MODES

- 1) Dungeon Basic: Sopravvivi alle orde di nemici e trova tutte le chiavi per superare il livello. Accumula punti e monete che saranno utili per potenziare armi e poteri e sbloccare nuove armi.
- 2) Training: Testa le armi e i poteri sbloccati all'interno delle stanze raggiunte e superate. Il giocatore in questa modalità affronterà gli avversari ad ondate senza mai poter perdere.

### Scopo del gioco:

Il giocatore dovrà raggiungere l'ultima stanza del dungeon senza morire.

### Scopi secondari:

- Recuperare chiavi nascoste
- Sconfiggere nemici
- Raccogliere monete
- Migliorare le proprie statistiche
- Migliorare poteri e armi
- Raccogliere oggetti curativi
- Sbloccare nuovi equipaggiamenti
- Sbloccare nuove stanze

## 1.5 CHARACTERS

### Main Character:

Il personaggio principale del gioco sei tu in prima persona. Grazie alla tecnologia VR Hand Tracking si ha un'esperienza di gioco molto immersiva. Schiva attacchi e difenditi come se il nemico fosse nella tua stessa stanza, raccogli oggetti con le tue mani e scaglia incantesimi con le tue dita.

Abilità principali: Incantesimi, super punch, armi da combattimento

Difese: scudi

Debolezze: attacchi nemici

ALTEZZA	LARGHEZZA
1.8	1

### NEMICI:

Sono presenti numerosi nemici che variano a seconda del livello e ognuno con caratteristiche differenti.



- GOBLIN PUNCHER

Attacca con velocità senza lasciare tempo al giocatore di prepararsi. Attacca con pugni quando si trova in prossimità del giocatore.

Debolezze: Incantesimi, attacchi corpo a corpo potenziati, armi



ALTEZZA	LARGHEZZA
1.7	1

- ORC

Attacca il nemico più lentamente, data la sua robusta corporatura, con attacchi corpo a corpo. I suoi attacchi sono letali per il giocatore in quanto bastano due colpi per sconfiggerlo.



Debolezze: Incantesimi, attacchi corpo a corpo potenziati, armi

ALTEZZA	LARGHEZZA
2.5	1.5

## - GHOST

Sono appostati in posizioni sopraelevate e attaccano il nemico a distanza con incantesimi. La velocità degli attacchi da poco tempo di reazione al giocatore aumentando la difficoltà del livello.

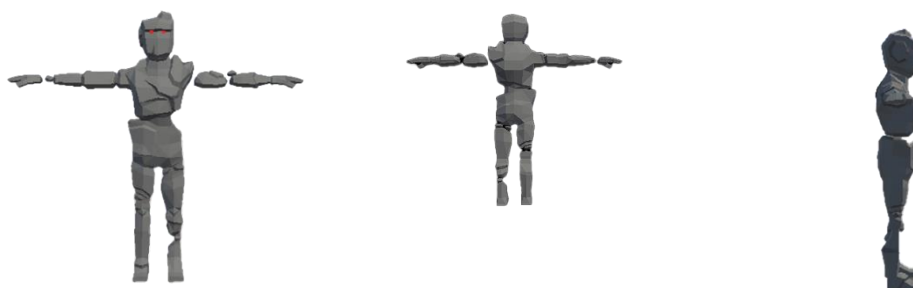


Debolezze: Incantesimi

ALTEZZA	LARGHEZZA
1.6	1.4

## MINI GOLEM

Sono fatti completamente di pietra e si muovono con velocità normale verso il nemico. Attaccano con colpi corpo a corpo. Immune ai colpi con le armi.



ALTEZZA	LARGHEZZA
2	1.5

Debolezze: Incantesimi, attacchi corpo a corpo potenziati.

### GOLEM:

Composto completamente da roccia, data la sua corporatura estremamente robusta i suoi movimenti sono più lenti e gli attacchi letali per il giocatore. Due colpi per eliminare il giocatore.



Debolezze: Incantesimi, attacchi corpo a corpo potenziati.

ALTEZZA	LARGHEZZA
4	2.5

### SKELETON WARRIOR

Combattente armato di spada che attacca con velocità elevata, non appena raggiunge il giocatore inizia ad attaccarlo senza pietà e abbassando il livello della vita del giocatore molto velocemente.



Debolezze: Attacchi corpo a corpo, incantesimi e armi.

ALTEZZA	LARGHEZZA
1.7	0.8



## MYSTIC PUNCHER

Nemico dotato di 4 braccia, quando attacca scatena una raffica di pugni che non dà respiro al giocatore. È immune agli incantesimi.



Debolezze: Attacchi corpo a corpo e armi.

ALTEZZA	LARGHEZZA
3.4	2.8

### **1.6 LEVELS**

Il gioco presenterà 50 livelli e per ogni livello saranno presenti due o tre tipologie di nemici che continueranno ad attaccare il giocatore fino a quando non riuscirà a superare il livello. Il giocatore non avrà un livello di exp che aumenta ma man mano che avanzerà nei livelli la sua vita aumenterà del 20% in modo da rendere meno semplice l'uccisione da parte dei nemici che salendo nei livelli avranno attacchi più potenti.

Tutti i livelli presenteranno le stesse caratteristiche poiché l'obiettivo del gioco è quello di immergere il giocatore fisicamente all'interno del dungeon e fargli combattere i nemici con le proprie mani. Salendo di livello verranno sbloccate nuove armi da utilizzare nelle arene ma avranno prevalentemente le stesse caratteristiche tecniche, varieranno prevalentemente dal punto di vista grafico (VFX e modalità di utilizzo).

### **NEMICI**

I nemici non possiedono un livello vero e proprio, partono da punteggi base a seconda del tipo di nemico e successivamente subiscono un incremento della potenza in relazione all'aumento di livello della stanza.

### Goblin Puncher

Aumentano del 30% ogni livello che avanza il giocatore

Attacco	20
---------	----

### Orc

Aumentano del 30% ogni livello che avanza il giocatore

Attacco	60
---------	----

### Ghost

Aumentano del 30% ogni livello che avanza il giocatore

Attacco	15
---------	----

### Mini Golem

Aumentano del 30% ogni livello che avanza il giocatore

Attacco	30
---------	----

### Golem

Aumentano del 20% ogni livello che avanza il giocatore

Attacco	70
---------	----

### Skeleton Soldier

Aumentano del 15% ogni livello che avanza il giocatore

Attacco	25
---------	----

### Mystic Puncher

Aumentano del 20% ogni livello che avanza il giocatore

Attacco	10
---------	----

## 1.7 ARMI E DANNI

Tutti gli attacchi e le armi uccideranno i nemici in maniera ONE SHOOT KILL poiché l'obiettivo sarà quello di sopravvivere e divertirsi nell'eliminare i nemici. Arriveranno ad ondate quindi potrebbero trovarsi più nemici contemporaneamente che ti colpiscono e bisognerà essere veloci nel reagire e liberarsi dagli attacchi. Le armi quindi si differenzieranno da un punto grafico e stilistico.

### ARMI DA COMBATTIMENTO



### SCUDI DIFENSIVI



## ATTACCHI MAGICI

Saranno presenti diversi attacchi magici che avranno diverse caratteristiche grafiche e modalità di utilizzo. I principali sono:

- Incantesimi: vengono lanciati dalle proprie mani a seconda della posizione delle dita che viene utilizzata e si differenziano graficamente. Vanno sbloccati con le monete.
- Punch VFX: sono diversi effetti speciali che compaiono sulle mani che servono a colpire i nemici e ad eliminarli.

## **1.8 GUADAGNO PUNTI**

Il giocatore potrà guadagnare punti all'interno del dungeon per tenere traccia dei progressi fatti sopravvivendo nell'arena. I punti avranno un compito preciso poiché' raggiunta una certa soglia (sconosciuta al giocatore) sarà possibile ottenere la terza e ultima chiave necessaria per superare il livello. Sconfiggendo i nemici verranno attribuiti punti a seconda del punto in cui il nemico viene colpito.

### Punti eliminazione nemici:

- CORPO A CORPO (Senza Armi)

Colpo alla testa: +15pt

Colpo pancia: +8pt

Colpo arti: +5pt

- CORPO A CORPO (con armi)

Colpo alla testa: +10pt

Colpo pancia: +5pt

Colpo arti: +3pt

- INCANTESIMI

Colpo alla testa: +16pt

Colpo pancia: +10pt

Colpo arti: +5pt

## **1.9 \_PROPS**

Nel gioco saranno presenti le seguenti props:

- Alberi: in alcune zone dell'area di gioco saranno presenti alberi e la maggior parte saranno spogli e secchi
- Fiori e piante: come gli alberi
- Punti di ricarica poteri
- Piattaforme di salto
- Chiavi: saranno nascoste nella mappa di gioco in posti non facilmente identificabili e il giocatore dovrà raccoglierle e collezionarle.
- Armi: si potrebbero trovare armi che sarà possibile utilizzare
- Fiale: Oggetti utili per curare il giocatore
- Scudi: Oggetti utili per la difesa
- Sassi: Oggetti decorativi
- Oggetti vari

## **1.10 STATISTICHE**

Le statistiche verranno raccolte in maniera da tenere traccia di quello che si fa all'interno del gioco. Nella modalità Dungeon Basic verranno utilizzati per fare una classifica generale.

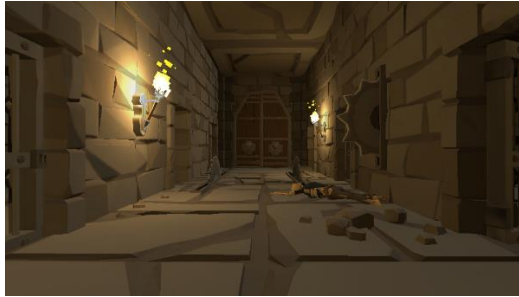
### **MODALITA' DUNGEON BASIC**

Le statistiche di cui si tiene traccia sono:

- Punti uccisione guadagnati (totale e a partita)
- Minutaggio resistenza dentro l'arena
- Tipologia di nemici uccisi
- Ondate superate (Max livello raggiunto)
- Monete raccolte

## **1.11 AMBIENTAZIONE**

Il gioco prevede 50 livelli diversi ambientati in un Dungeon Medievale in stile Low Poly. Ogni livello presenterà caratteristiche differenti e permetteranno una completa immersione del giocatore in un ambiente virtuale caratteristico e suggestivo. Nella versione Beta vengono mostrati solamente 4 livelli:



## 1.12 MORTE GIOCATORE

Se il giocatore viene colpito ripetutamente in maniera da terminare la vita a disposizione comparirà un pannello con la scritta “YOU DIED” e il punteggio ottenuto e successivamente si verrà ridiretti automaticamente alla schermata iniziale

## 2 MECCANICHE

Le meccaniche ricoprono l’aspetto fondamentale del gioco. Utilizzando la tecnologia Hand Tracking non ci sono controller che gestiscono i comandi di input del giocatore ma tutto avviene attraverso i gesti delle mani. Questo per dare una completa immersione e libertà al giocatore.

### 2.1 MOVIMENTO

#### MAIN CHARACTER

#### Spostamento all’interno del dungeon

Il movimento del giocatore avviene attraverso il Teleport System: un sistema che permette al giocatore di teletrasportarsi immediatamente nella posizione indicata dal raggio che parte dalla mano sinistra. Il raggio viene mostrato solamente se si mostra la mano sinistra con palmo rivolto verso l’alto, pollice e indice aperti e le restanti dita chiuse. In questo modo verrà visualizzato un arco che indicherà la posizione che il

giocatore raggiungerà dopo il teletrasporto. Per effettuare lo spostamento bisognerà toccarsi le punta delle dita di pollice e indice.

### **Salto**

In alcuni livelli saranno presenti delle rune che fungeranno da trampolino per eseguire salti e raggiungere nemici che si trovano più in alto o per colpire i nemici dall'alto. Sopra queste rune sarà presente un pallino bianco che indica il punto di ancoraggio del teleport system, in questo modo il giocatore verrà teletrasportato esattamente sopra la pietra pronto per eseguire il salto.

### **Altri movimenti**

Tutti i restanti movimenti tra cui la rotazione, abbassarsi e le schivate bisognerà eseguirle fisicamente poiché' il visore sarà il punto di riferimento e di contatto per i nemici.

## **NEMICI**

### **PUNCHING ENEMY BASE**

Questa tipologia di nemici si muove con velocità sostenuta e animazione della corsa. Una volta spawnati si dirigono verso il giocatore senza esitazione fino a quando non raggiungono una distanza di 1 metro dal giocatore per cui inizia l'animazione dell'attacco.

Es: Goblin, Mini Golem, Mystic Puncher

TIPO	SPOSTAMENTO IN AVANTI/INDIETRO	SPOSTAMENTO LATERALE
Corsa	1.5	1.5

Animazione:

<https://www.mixamo.com/#/?genres=&page=1&query=run&type=Motion%2CMotionPack>

### **PUNCHING ENEMY BIG**

Questa tipologia di nemici si muove con velocità lenta. Una volta spawnati si dirigono verso il giocatore senza esitazione fino a quando non raggiungono una distanza di 1.5 metri dal giocatore per cui inizia l'animazione dell'attacco.

Es: Golem, Orc

Animazione:

<https://www.mixamo.com/#/?genres=&page=1&query=mutant&type=Motion%2CMotionPack>

TIPO	SPOSTAMENTO IN AVANTI/INDIETRO	SPOSTAMENTO LATERALE
Camminata	0.7	0.7

### SPELL ENEMY

Questa tipologia di nemici viene spawnata in posizioni predefinite e da quella posizione iniziano a lanciare gli incantesimi in direzione del giocatore. Questi nemici non si muovono e mantengono la loro posizione finché non vengono eliminati.

Es: Ghost

TIPO	SPOSTAMENTO IN AVANTI/INDIETRO	SPOSTAMENTO LATERALE
Camminata	0	0

### SOLDIER

I nemici soldati si muovono ad una velocità leggermente inferiore a quella dei Puncher basic poiché possiedono armi che aumentano il loro peso e quindi diminuiscono la velocità.

Es: Skeleton soldier

Animazione:

<https://www.mixamo.com/#/?genres=&page=1&query=sword+run&type=Motion%2CMotionPack>

TIPO	SPOSTAMENTO IN AVANTI/INDIETRO	SPOSTAMENTO LATERALE
Corsa	1	1



## 2.2 ABILITA'

### MAIN CHARACTER

- **Pugno Elettrico:** Il giocatore, guardando il palmo della sua mano, può attivare l'abilità del pugno elettrico. In questo modo la sua mano viene ricoperta da fulmini e questo gli permette di poter colpire il nemico e ucciderlo. L'abilità si potrà ricaricare solamente salendo fisicamente sopra delle rune apposite all'interno dei dungeon. L'abilità si disattiva scuotendo la mano sinistra tenendo solo pollice e mignolo alzati.
- **Incantesimo:** Il giocatore puntando l'indice della mano destra nella direzione del nemico lancerà dalla punta dell'indice un incantesimo che varierà a seconda del VFX assegnato. Bisognerà mantenere il dito ben visibile dai sensori dell'Oculus.
- **Attacco con arma:** Sarà possibile utilizzare le armi sbloccate impugnandole come nella realtà.

## 2.3 MECCANICHE NEMICI

### ENEMY PUNCHER

- **Corpo a corpo:** attaccano il personaggio quando si trovano ad una distanza di min 1 unità utilizzando raffiche di pugni in stile pugile.

Animazione:

<https://www.mixamo.com/#/?genres=Combat&page=1&query=punch&type=Motion%2CMotionPack>

### BIG ENEMY PUNCHER

- **Corpo a corpo:** attaccano il personaggio quando si trovano ad una distanza di min 2 unità utilizzando colpi con le braccia, uniscono le mani sopra la testa e colpiscono il giocatore con movimenti dall'alto verso il basso.

Animazione:(Senza salto)  
<https://www.mixamo.com/#/?genres=&page=1&query=mutan&type=Motion%2CMotionPack>

### SPELL ENEMY

- Spell Cast: preparano l'incantesimo caricandolo con un movimento delle braccia simultaneo dal basso verso l'alto, successivamente lanciano l'incantesimo con la mano destra in direzione del giocatore.

Animazione:

<https://www.mixamo.com/#/?genres=&page=1&query=spell+cast&type=Motion%2CMotionPack>

SOLDIER:

- Combattimento con arma: questi nemici possiedono un'arma da combattimento corpo a corpo e una volta giunti in prossimità del giocatore iniziano a colpirlo con movimenti ripetuti dall'alto verso il basso.

Le animazioni dei nemici richiameranno molto le meccaniche dei nemici nei seguenti game play:

[https://www.youtube.com/watch?v=Pnc\\_1qFAdN8](https://www.youtube.com/watch?v=Pnc_1qFAdN8)

<https://www.youtube.com/watch?v=GDwcJyPxWZU>

MORTE NEMICI:

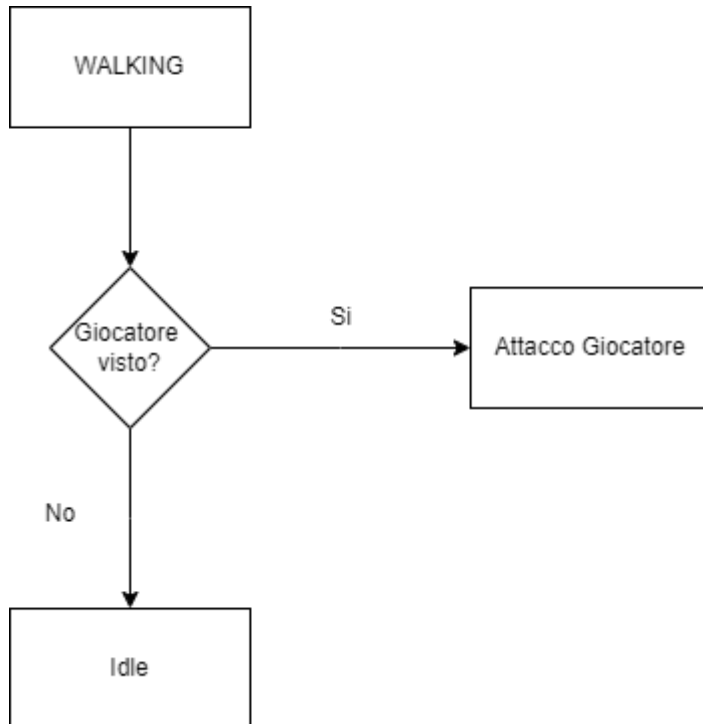
Tutti i nemici sono dotati di Ragdoll e quando verranno colpiti dal giocatore la Ragdoll si attiverà aggiungendo una forza di spinta che lancerà il nemico lontano.

### 3 IA ENEMY

#### Movimento

I nemici una volta spawnati si muoveranno in direzione del giocatore in qualunque posizione esso si trova.

Nemici con attacco fisico



Nemici vedette

Non si muovono, attaccano il giocatore a distanza lanciando incantesimi.

## 4 COMANDI

I comandi di input non richiedono l'utilizzo di alcun controller, viene utilizzata la tecnologia Handtracking per cui tutti gli input vengono gestiti con gesti delle mani.

### 4.1 COMANDI DI MOVIMENTO

Il movimento del giocatore avviene attraverso il Teleport System: un sistema che permette al giocatore di teletrasportarsi immediatamente nella posizione indicata dal raggio che parte dalla mano sinistra. Il raggio viene mostrato solamente se si mostra la mano sinistra con palmo rivolto verso l'alto, pollice e indice aperti e le restanti dita chiuse. In questo modo verrà visualizzato un arco che indicherà la posizione che il giocatore raggiungerà dopo il teletrasporto. Per effettuare lo spostamento bisognerà toccarsi le punta delle dita di pollice e indice.

### 4.2 COMANDI DI ATTACCO E DIFESA

Gli attacchi fisici si eseguono in tre modi:

- Pugno: per poter colpire i nemici con i pugni è necessario attivare il potere elettrico aprendo la mano e guardandosi il palmo (mano destra o sinistra)
- Incantesimo: Gli incantesimi si lanceranno dall'indice sinistro, puntandolo in direzione del nemico. Bisognerà puntare il dito e successivamente arricciarlo e ripetere il movimento.
- Armi: le armi si raccoglieranno dal terreno o dall'inventario e si maneggeranno come vere e proprie armi. È importante mantenere le mani in vista dei sensori dell'oculus.

### 4.3 COMANDI INTERAZIONE

Essendo un gioco in realtà virtuale l'interazione con gli oggetti avviene raccogliendoli fisicamente con le mani. Le Monete compariranno ad intervalli nella mappa e bisognerà afferrarle con le mani e portarle verso il proprio corpo per collezionarle. Lo stesso riguarda le pozioni curative le quali possono anche essere riposte nell'inventario e usate successivamente.

L'inventario si apre ponendo la mano sinistra con il palmo rivolto verso l'alto, tutte le dita distese e rivolte perpendicolarmente al terreno. Per disattivarlo è necessario chiudere la mano. Per interagire con l'inventario basta avvicinare un

oggetto (arma, pozione) al riquadro interessato e lasciarlo. Per prendere un oggetto basterà afferrarlo.

L'interazione con il menù avviene ponendo le mani dx e sx verso il pannello del menù, in questo modo verranno mostrati dei puntatori che indicheranno la posizione in cui la mano sta puntando. Premendo indice e pollice come se fosse una pinzetta si seleziona il pulsante interessato.

## 5 STRUCTURE AND FLOW

### 5.1 INSTALLAZIONE

Per poter giocare sarà necessaria l'installazione del file "DungeonSurvival.apk" sul proprio oculus. Una volta installato sarà possibile accedervi e iniziare a giocare. Le piattaforme da cui sarà possibile recuperare il file saranno definiti in una fase successiva.

### 5.2 HOME PAGE

Non appena si entra nel gioco ci si ritrova nella sala Lobby nella quale sarà possibile visualizzare il pannello principale che indica le Armi sbloccate, gli scudi, gli incantesimi, le stanze e i settings principali.

#### Pannello Armi, Scudi, Incantesimi

In questo pannello verranno visualizzati tutti gli Items sbloccati fino a quel momento con le relative indicazioni: Potenza attacco, difesa, abilità. Selezionandola sarà possibile iniziare il gioco con quell'arma nell'inventario.

#### Pannello scelta stanza

Attraverso questo pannello verranno visualizzate le stanze raggiunte fino a quel momento. In questo modo se il giocatore vorrà fare una semplice partita di allenamento potrà scegliere la stanza in cui testare le proprie abilità.

#### Pannello Statistiche

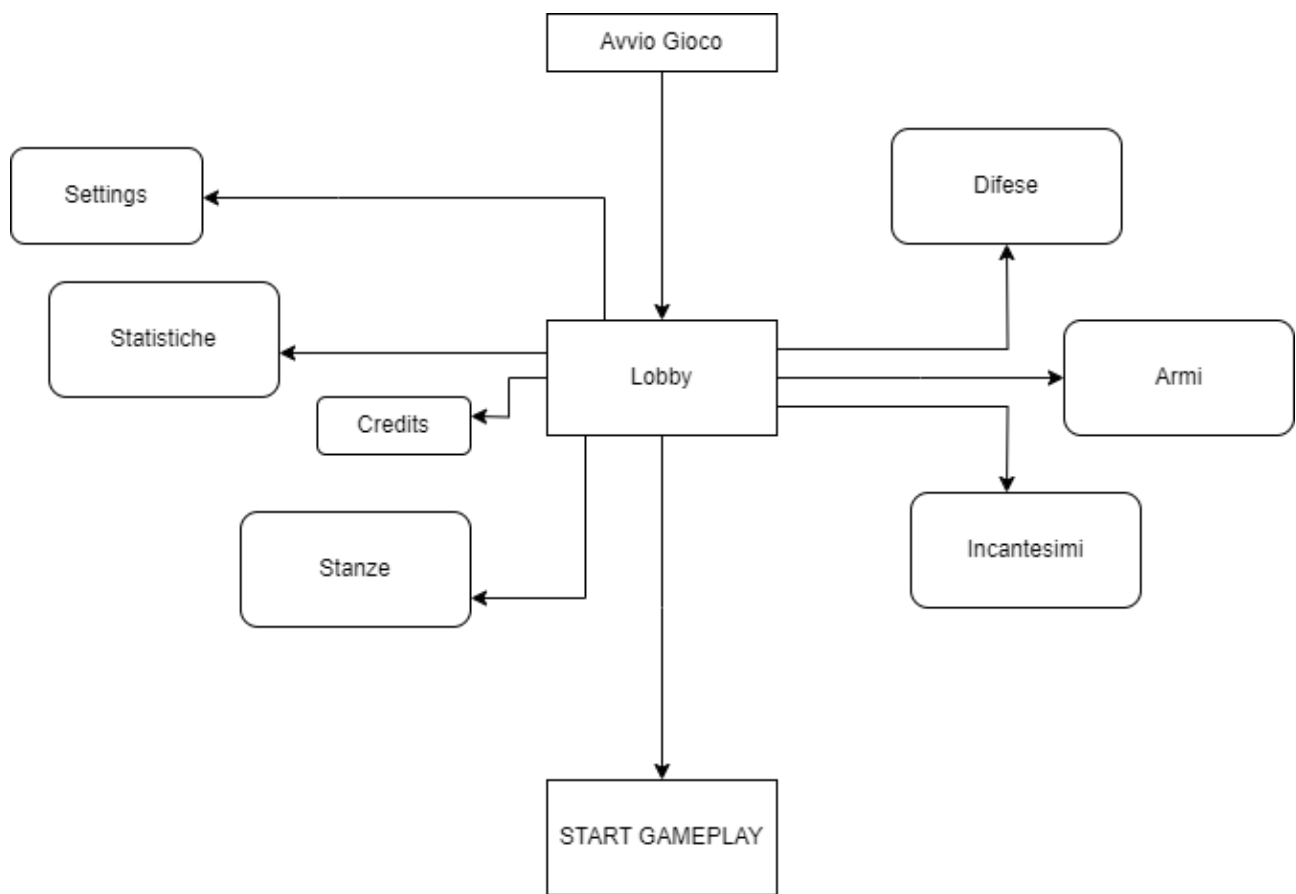
In questa schermata verranno visualizzate tutte le statistiche del giocatore:

- Numero uccisioni
- Punti max ottenuti
- Punteggio più alto raggiunto

- Livello max raggiunto
- Monete possedute

## Avvio Gioco

Per iniziare la partita bisognerà schiacciare il pulsante rosso posto di fronte al giocatore non appena entra nella lobby. Dovrà premerlo con la punta del dito.



## 6 SOUND AND MUSIC

### 6.1 RUMORI SOTTOFONDO

All'interno del gioco saranno presenti suoni di sottofondo in base alla zona in cui ci si trova. Saranno presenti rumori naturalistici come foglie, rami calpestati e corsi d'acqua. In caso di pioggia sarà presente anche il rumore della pioggia che cade. I nemici avranno dei suoni specifici a seconda della tipologia, ogni incantesimo avrà il suo suono di movimento e di esplosione. In base alla tipologia di terreno il suono dei passi cambierà.

Passi: <https://assetstore.unity.com/packages/audio/sound-fx/classic-footstep-sfx-173668>

Natura: <https://assetstore.unity.com/packages/audio/sound-fx/nature-sounds-pack-free-202076>

### 6.2 SUONI COMBATTIMENTO

I suoni di combattimento prevedono 5 tipologie:

- Incantesimi: <https://assetstore.unity.com/packages/audio/sound-fx/sci-fi-guns-sfx-pack-181144>
- Combattimento corpo a corpo: <https://assetstore.unity.com/packages/audio/sound-fx/weapons/bow-and-hammer-sound-effects-163948>
- Combattimento con spade/Asce: <https://assetstore.unity.com/packages/audio/sound-fx/weapons/bow-and-hammer-sound-effects-163948>

### 6.3 SUONI INTERAZIONE

- Raccolta oggetti: <https://assetstore.unity.com/packages/audio/sound-fx/open-world-rpg-sfx-94307>
- Sblocco abilità: <https://assetstore.unity.com/packages/audio/sound-fx/open-world-rpg-sfx-94307>
- Interazioni generali: <https://assetstore.unity.com/packages/audio/sound-fx/open-world-rpg-sfx-94307>

## 6.4 SUONI ABILITA'

SFX abilità:

- Fuoco <https://assetstore.unity.com/packages/audio/sound-fx/magic-spells-fire-193528>
- Acqua <https://assetstore.unity.com/packages/audio/sound-fx/magic-spells-fire-193528>
- Terra <https://assetstore.unity.com/packages/audio/sound-fx/magic-spells-fire-193528>
- Fulmine: <https://assetstore.unity.com/packages/audio/sound-fx/lightning-sfx-33600/> / <https://assetstore.unity.com/packages/audio/sound-fx/magic-spells-fire-193528>

## 6.5 UI SOUNDS

<https://assetstore.unity.com/packages/audio/sound-fx/ui-sfx-free-pack-245925>

## 6.6 COLONNA SONORA

La colonna sonora è stata prodotta da Lorenzo Maggio e sarà presente nella lobby e come rumore di sottofondo in tutti i livelli. Per eventuali suoni aggiuntivi si valuterà in una fase successiva.

# 7 TUTORIAL

Il tutorial sarà definito in fase di Beta Testing. Il tutorial iniziale prevedrà una modalità molto facile in cui il giocatore proverà le meccaniche base di movimento e attacco affrontando nemici. Verrà mostrato al giocatore uno schermo con un breve video che indicherà le posizioni delle mani per attaccare e raccogliere oggetti. Se il giocatore eseguirà l'indicazione in maniera corretta per almeno tre volte si passerà all'indicazione successiva.



## 8 GAMEPLAY REFERENCE

Alcune meccaniche e riferimenti sono state prese da gameplay di giochi già esistenti.

VISUALE:

COMBATTIMENTO E MECCANICHE:

La semplicità del gioco e le meccaniche di combattimento fanno riferimento al gioco “Super Hot”, poiché non c’è una vera e propria storia ma l’obiettivo è solo quello di sopravvivere ai nemici e andare avanti nei livelli.

<https://www.youtube.com/watch?v=9KDxMbKWw5g>



Un altro gioco da cui si prende spunto per i VFX è “STEELRISING”

[https://www.youtube.com/watch?v=Pnc\\_1qFAdN8](https://www.youtube.com/watch?v=Pnc_1qFAdN8)

