

GAME DESIGN DOCUMENT

Sommario

Sommario	1
1 GAME DETAILS	3
1.1 HIGH CONCEPTS	3
2 GAME FEATURES	3
2.1 HIGH GAME DESIGN	3
1.1 GAME MODE	4
2.2 CHARACTERS	4
2.3 LEVELS	12
2.4 ARMI E DANNI	14
ALTRE TIPOLOGIE DI ARMI	17
2.5 GUADAGNO PUNTI EXP	17
2.6 PROPS	18
2.7 STATISTICHE	19
2.8 AMBIENTAZIONE	20
2.9 MORTE GIOCATORE	20
3 MECCANICHE	21
3.1 MOVIMENTO	21
3.2 ABILITA'	24
3.3 MECCANICHE NEMICI	27
3.4 IA ENEMY	28
3.5 IA PANDA	29
3.6 SHADING AND LIGHTING	30
4 COMANDI	30
4.1 COMANDI DI MOVIMENTO	31
4.2 COMANDI DI ATTACCO E DIFESA	31
4.3 COMANDI INTERAZIONE	33
5 STRUCTURE AND FLOW	33
5.2 HOME PAGE	34
5.3 STORY MODE MENU'	35
5.4 STRUTTURA MENU' ABILITA'	36
5.5 MENU' ARENA	36

6	<i>SOUND AND MUSIC</i>	37
6.1	RUMORI SOTTOFONDO	37
6.2	SUONI COMBATTIMENTO	38
6.3	SUONI INTERAZIONE	38
6.4	SUONI ABILITA'	38
6.5	UI SOUNDS	38
6.6	COLONNA SONORA	38
7	<i>TUTORIAL</i>	39
8	<i>GAMEPLAY REFERENCE</i>	39

1 GAME DETAILS

Tipo: Single Player, Survival, GDR, Soulslike, terza persona

Audience:16-40

Piattaforma: PC

Input Controller: Tastiera + mouse

1.1 HIGH CONCEPTS

In un'epoca in cui l'ossessione del controllo sul genere umano fa da padrona delle menti dei più potenti, gli esseri umani e gli animali lottano contro l'estinzione. Un androide di nome Strokes, al comando dell'organizzazione Alpha, sta generando macchine per ottenere il controllo totale sugli esseri viventi distruggendo tutto ciò che rimane di naturalistico. Un ragazzo e il suo compagno Panda Rosso dovranno ritrovare i documenti nascosti dal suo mentore alchimista e le ricerche perdute contenenti i segreti delle abilità e suggerimenti per migliorare la vita sul pianeta e per costruire una macchina in grado di distruggere Strokes. Dovrà affrontare nemici e scagnozzi del capo dell'organizzazione e sopravvivere agli esseri viventi mutati a causa delle sostanze dannose prodotte dalle industrie che creano armi e robot.

2 GAME FEATURES

Nel gioco saranno presenti 2 modalità principali ed entrambe saranno utili per far crescere il giocatore. Saranno raccolte anche numerose statistiche che permetteranno di generare una classifica online affinché il gioco sia stimolante e competitivo.

2.1 HIGH GAME DESIGN

Il gioco presenterà una meccanica molto semplice ma efficace che garantirà movimenti e attacchi fluidi e dinamici, accompagnati da VFX e suoni che renderanno l'esperienza di gioco avvincente. Sbloccando le varie abilità il giocatore sarà capace di utilizzare mosse sempre più particolari e divertenti, rendendo il combattimento sempre più entusiasmante aggiungendo poteri derivati da spazio-tempo e dalla natura. Le armi che il giocatore utilizzerà saranno il suo braccio meccanico e armi bianche ritrovabili sul terreno di gioco, le abilità andranno ad influire su queste due modalità di combattimento. La ricerca delle istruzioni sarà guidata dalla lettura della mappa che presenterà alcuni trabocchetti e segnali da decifrare e una volta risolti indicherà la zona in cui si trovano in maniera approssimativa, successivamente il compagno animale aiuterà il giocatore ad individuare la posizione esatta. Durante il gioco sarà possibile ripulire corsi d'acqua, risanare arbusti e piante e raccogliere scarti e rifiuti tossici dal terreno. Verranno monitorate alcune statistiche durante il gioco, le quali andranno a contribuire alla posizione del giocatore nella classifica globale.

1.1 GAME MODE

- 1) Storia: Segui le indicazioni sulla mappa per poter ritrovare tutte le ricerche dello scienziato, affrontando le difficoltà a cui il giocatore verrà messo davanti. Riqualifica i territori senza vita, porta in salvo e difendi i villaggi sotto attacco, potenzia le abilità raggiungendo la massima potenza e uccidi il nemico principale.
- 2) Modalità Arena: Combatti nell'arena contro tutte le tipologie di nemici. Il giocatore in questa modalità affronterà gli avversari ad ondate e dovrà sopravvivere il più a lungo possibile per guadagnare punti esperienza, monete e scalare le classifiche online. Viene utilizzata anche per testare le nuove abilità.

Scopo del gioco:

Il giocatore dovrà ritrovare tutte le ricerche e i componenti necessari alla ricostruzione del robot che sarà in grado di distruggere il nemico principale.

Scopi secondari:

- Recuperare istruzioni su come costruire il robot
- Recuperare istruzioni su come distruggere macchine e migliorare la terra riqualificandola
- Distruggere nemici e robot
- Migliorare le proprie statistiche
- Migliorare personaggio principale e animale
- Raccogliere sostanze tossiche e dannose
- Ripulire aria e corsi d'acqua
- Sanifica arbusti e piante

2.2 CHARACTERS

Main Character:

Età: 24/25 anni

In seguito all'attacco al villaggio che ha causato la sua distruzione e dei suoi abitanti, il giovane ragazzo sopravvive per miracolo perdendo un braccio. Trovato dall'animale di uno scienziato, che viveva nascosto in un bunker sotterraneo nel bosco, viene salvato e ricomposto con tecnologie a cui lo scienziato stava lavorando da diversi anni. Il vecchio, vedendo il suo animo buono e puro, si affeziona al giovane e decide di tenerlo con sé per insegnargli tutto ciò che sapeva, con la speranza che un giorno avrebbe potuto porre fine all'impero di Strokes.

Il giovane all'inizio del gioco possiede abilità base di movimento (corsa, camminata, salto, arrampicata) e combattimento (pugno, calcio, difesa). Andando avanti e trovando le istruzioni del professore potrà sbloccare le nuove abilità. Con lui viaggerà il Panda Rosso che seguirà il giocatore durante il gioco e potrà essere lasciato andare alla ricerca di indizi e successivamente richiamato con apposito comando.

ALTEZZA	LARGHEZZA
1.8	1



Panda Rosso:

Età: 45 anni

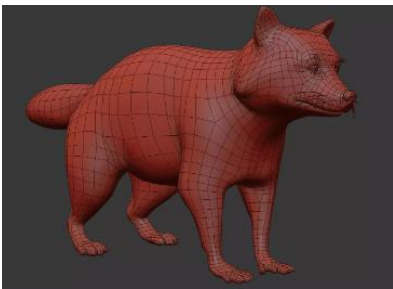
Trovato dallo Scienziato quando era giovane. Era uno degli ultimi Panda Rossi in vita, poiché la sua specie era stata sterminata dalle macchine, insieme alla maggior parte degli altri animali. Affezionatosi a lui e considerando che era una specie a rischio estinzione, lo scienziato utilizzò un potere dell'ultima gemma creata, nonché la più potente, (quella filosofale) per donare all'animale l'immortalità.

Seguirà il giocatore durante il suo viaggio, aiutandolo durante il combattimento e sbloccando man mano nuove abilità. Con il suo fiuto riconosce l'avvicinarsi di nemici e di animali mutati pericolosi, oltre a rintracciare indizi utili per le ricerche. Se viene ferito potrà essere curato con le pozioni curative e se in fin di vita va a nascondersi in attesa del ritorno del ragazzo.

Debolezze: colpi con armi da fuoco.

Dimensione

ALTEZZA	LARGHEZZA
1	1.4



Scenziato:

Età: 75 anni

Vive nascosto nei boschi con il suo fedele animale dopo che in città era scoppiata la rivolta delle macchine comandate da Strokes. Un tempo grande scenziato della città il quale contribuì alla creazione del malvagio Strokes. Dall'età di 20 anni aveva lavorato ad un elevato numero di ricerche e studi che avevano portato a grandissime scoperte, nel bene e nel male. La prima gemma che creò (tempo e spazio) gli permise addirittura di scoprire una 2 dimensione parallela, raggiungibile solo utilizzando la gemma. Notando la potenza delle sue scoperte decise di nasconderle in diverse parti del mondo.

ALTEZZA	LARGHEZZA
1.7	1



Vedette:

Robot che perlustrano le zone in cerca di ribelli ed esseri viventi, i quali venivano poi catturati e posti in schiavitù. In caso di avvistamento di personaggi ostili fanno fuoco senza esitazione. Durante le loro perlustrazioni se notano qualcosa di strano, inizia un timer di 60" che se non vengono uccisi entro il tempo limite avviseranno gli inquisitori che arriveranno di colpo sul posto per attaccare o catturare il nemico.

Debolezze: gli attacchi di fuoco e acqua infliggono danni maggiori ed essendo molto leggeri vengono risucchiati più facilmente dai buchi neri.

ALTEZZA	LARGHEZZA
1	1.2



Vedette Armate:

Quando incontrano un personaggio ostile attaccano senza esitazione, utilizzando armi e combattimento fisico.

Debolezze: attacchi elettrici infliggono danni maggiori.

ALTEZZA	LARGHEZZA
2.4	2



Robot Grandi:

Robot di grandi dimensioni, si trovano specialmente negli avamposti o nei villaggi durante i saccheggiamenti. Attaccano con armi e corpo a corpo, dotati di esplosivi.

Debolezze: gli attacchi di fuoco causano danni maggiori con una percentuale più alta di rimanere bruciati.

ALTEZZA	LARGHEZZA
3.4	2.8

Inquisitori:

Nella scala gerarchica erano considerati i più importanti, erano posti al comando delle truppe secondarie. Essi erano umani schiavizzati e successivamente modificati ai quali erano state fatte aggiunte robotiche per incrementare la loro potenza. Se avvisati da vedette o robot semplici giungono sul posto per attaccare il nemico, se notano che il nemico possiede oggetti che Strokes sta ricercando potrebbero addirittura richiamare Strokes stesso.

Debolezze: attacchi elettrici infliggono danni maggiori.

ALTEZZA	LARGHEZZA
2.3	1.8





Esseri Mutati:

Le grandi quantità di sostanze tossiche rilasciate uccidono la natura, gli animali e le persone ma alcuni sopravvivono e mutano in esseri mostruosi. Si trovano spesso durante il gioco e attaccano senza pietà se il nemico è fatto di carne ed ossa in quanto affamati. Non hanno particolari poteri, attaccano solo con attacchi corpo a corpo e rilasciano veleni nel sangue che se non curati portano alla morte.

Debolezze: attacchi corpo a corpo con relative abilità sono fatali per loro.



ALTEZZA	LARGHEZZA
1	0.5

Strokes:

Lo scienziato anni prima aveva collaborato insieme ad altri colleghi alla creazione di una gemma, simile a quelle da lui precedentemente create, che potesse alimentare un robot senza l'utilizzo di benzina o carbone. L'esperimento riuscì, ma i risultati furono ben oltre le aspettative; infatti il robot all'interno del quale fu inserita questa gemma, non solo fu alimentato da una potenza mai vista prima, ma dopo alcuni studi fu notato che conferiva al pezzo di metallo una coscienza e con il passare del tempo iniziò ad avere un proprio pensiero. La sua intelligenza si sviluppò molto in fretta al pari delle capacità fisiche. Nel giro di qualche anno divenne l'essere più potente mai creato. Osservando quello che accadeva nei dintorni iniziò a pensare che i fumi e le sostanze tossiche fossero quello di cui lui e i suoi simili avessero bisogno e gli esseri umani e in generale gli esseri viventi, al contrario,

dovevano scomparire o essere schiavizzati se le loro capacità fisiche glielo consentivano. Gode di una enorme forza fisica, i proiettili, armi da fuoco e attacchi base corpo a corpo non gli conferiscono alcun danno. Vapore e fumi alimentano la sua energia e la potenza della gemma, per questo città e villaggi presentano industrie che generano questi tipi di fumi. Luce solare e ossigeno lo indeboliscono. Se arriva sul posto, richiamato dalle proprie truppe, cercherà di catturare il giocatore per portarlo in prigione ed utilizzarlo per gli esperimenti.

Debolezze: nessuna, tutti i danni delle abilità tolgono una quantità di vita normale. Le combinazioni, effettuabili con il ritrovamento della terza gemma infliggono danni maggiori.



ALTEZZA	LARGHEZZA
2.9	2

Mercanti:

Lungo il percorso saranno presenti in alcune zone dei robot appositi (PNG) i quali serviranno se il giocatore vorrà comprare equipaggiamenti come potenziamenti per le armi o indumenti più resistenti. Sarà possibile acquistare oggetti scambiando materiali inquinanti raccolti durante il tragitto.



ALTEZZA	LARGHEZZA
1.2	1

Robot In Costruzione:

Questo Robot verrà assemblato durante l'intero percorso di gioco, accumulando pezzi metallici, batterie, energia e le ricerche del professore che contengono le istruzioni su come costruirlo. Una volta costruito sarà possibile affrontare il nemico principale utilizzandolo come arma.



ALTEZZA	LARGHEZZA
2	1.5

2.3 LEVELS

Il gioco non presenterà dei livelli da superare. Il giocatore con punti exp potrà aumentare di livello migliorando le proprie abilità, vita e resistenza. L'aumentare di livello influisce anche sul miglioramento dei nemici. Il giocatore inizierà dal livello 1.

Livello 1 è il livello del tutorial dove il giocatore prenderà dimestichezza con i comandi principali di movimento, attacco e difesa: camminata, corsa, salto, arrampicata, pugno, schivata e difesa con braccio.

Livello 2 e 3 sono livelli in cui il giocatore inizia ad interagire con il compagno animale ordinandogli di attaccare, nascondersi e cercare indizi oltre a migliorare le abilità base. Inoltre raccoglierà oggetti che potrà usare come armi (sassi, bastoni, oggetti di ferro) e oggetti vari (curativi, scarti robot ecc).

Dal livello 4 sarà in grado di sbloccare alcuni potenziamenti di attacco e difesa grazie ad alcune ricerche trovate e potrà attivarle tramite l'inventario.

Dal livello 5 al 11 in questo range il giocatore entrerà in possesso della prima gemma, sbloccando le relative potenzialità.

Dal livello 12 al 17 in questo range il giocatore entrerà in possesso della seconda gemma, sbloccando le relative potenzialità.

Dal 18 al 20 in questo range il giocatore entrerà in possesso della terza gemma, sbloccando le relative potenzialità.

Il livello 20 è il livello in cui il giocatore avrà le potenzialità necessarie per affrontare il boss finale.

Dal livello 3 in poi il giocatore troverà nel suo tragitto diverse ricerche e informazioni che potrà utilizzare per migliorare il braccio, scoprire nuove tecniche di combattimento, ricette per pozioni curative e di aumento resistenza, metodi per piantare semi o curare animali o anche per creare semi.

I valori dovranno essere sottoposti ad una fase di beta-testing per verificare la funzionalità dei valori.

Giocatore principale

Livello	Punti exp	Vita	Resistenza	Attacco	Difesa
1	100	100	50	30	30
2	200	150	100	50	50
3	300	200	150	70	70
4	400	250	200	90	90
5	520	300	270	110	110
6	630	370	300	120	120
7	750	400	320	150	150
8	800	450	350	170	170

9	950	480	380	190	185
10	1100	530	420	220	210
11	1400	600	500	280	260
12	1700	750	600	320	300
13	2000	850	650	350	350
14	2400	940	740	400	400
15	3000	1000	800	500	500
16	3700	1120	920	560	540
17	4500	1200	1000	620	600
18	5500	1400	1100	700	680
19	6000	1550	1250	850	750
20	8500	1700	1400	1000	900

Boss (Nemico principale/Boss finale)

Livello	Vita	Resistenza	Attacco	Difesa
25	12000	4000	1600	1600

Panda Rosso

Il 15% dei punti exp guadagnati dal giocatore finiscono al panda rosso.

Livello	Punti exp	Vita	Resistenza	Attacco
1	100	150	150	10
2	120	220	220	20
3	150	200	150	40
4	170	250	200	70
5	230	300	270	110
6	290	370	300	150
7	370	400	320	200
8	450	450	350	250
9	600	480	380	350
10	750	530	420	500

NEMICI

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

Vedette

Aumentano del 30% ogni livello che avanza il giocatore

Vita	60
------	----

Robot Semplici

Aumentano del 30% ogni livello che avanza il giocatore

Vita	80
------	----

Robot Grandi

Aumentano del 30% ogni livello che avanza il giocatore

Vita	100
------	-----

Inquisitori

Aumentano del 30% ogni livello che avanza il giocatore

Vita	150
------	-----

Animali Mutati ed esseri mutati

Aumentano del 20% ogni livello che avanza il giocatore

Vita	30
------	----

Boss Finale

Vita	10000
------	-------

2.4 ARMI E DANNI

Il giocatore non avrà armi da fuoco ma saranno solo armi bianche, corpo a corpo o derivate da forze sovranaturali e scientifiche. (Spazio-tempo, 4 elementi, gemma filosofale). I nemici invece avranno armi da fuoco ed esplosive. Verranno elencati i dati considerando il giocatore di livello 1, per i livelli successivi ci sarà un incremento esponenziale tra ogni livello. (Espresso in percentuale)

- **BRACCIO METALLICO**

E' l'arma principale del giocatore. Essendo fatto di un materiale indistruttibile e molto resistente consente al giocatore alcuni movimenti e attacchi non comuni.

Tipo Attacco	Danno	Difesa	Consumo resistenza	Ricarica
Pugno	20	/	/	/
Lancio Oggetto	10	/	/	/
Lancio Oggetto con Carica	30	/	5	3''
Pugno Caricato	35	/	10	5''
Copertura con braccio	/	100	/	/
Utilizzo Bastone	22	/	/	/
Utilizzo Oggetto Ferroso	30	/	/	/
Utilizzo Oggetto secondario (Feroso/Bastone) con carica	+15 (sul danno base)	/	10	5''
Difesa con carica	/	50	8	2''

Spazio-Tempo

Tipo	Danno	Difesa	Consumo resistenza	Ricarica
Rallentamento del tempo	/	/	20	40''
Teletrasporto	/	/	50	60''
Generazione Portale	/	/	90	90''
Potenziamento Aura	+15 sugli attacchi base	+10 sulla difesa base	30	20''

Quattro Elementi (Fuoco, Terra, Aria, Acqua)

Tipo	Danno	Difesa	Consumo resistenza	Ricarica
Palla Infuocata	70	/	40	10''
Pugno Infuocato	65	/	30	15''
Super pugno Infuocato	100	/	60	60''
Resistenza Attacchi fuoco	/	+15	/	/
Muro d'acqua		+100	20	10''

Purificazione Acqua	/	/	10	5''
Palla d'acqua	50	/	20	10''
Palla di energia Statica	100	/	40	40''
Colpo di fulmine	70	/	20	20''
Potenziamento elettrico	+30	+30	60	60''
Muro di Roccia	/	+100	20	20''
Pugno Terremoto	60	/	40	30''
Generazione piante	/	/	30	15''

NEMICI

Vedette

Tipo	Danno
Corpo a corpo	15
Armi da fuoco	25

Robot Semplici

Tipo	Danno
Corpo a corpo	25
Armi da fuoco	40

Inquisitori

Tipo	Danno
Corpo a corpo	40
Armi da fuoco	55
Spade/armi Contundenti	30

Animali Mutati

Tipo	Danno
Corpo a corpo	10
Veleno	25

Boss Finale

Tipo	Danno
------	-------

Corpo a corpo	500
Armi da Fuoco	800
Spade/armi Contendenti	650

ALTRE TIPOLOGIE DI ARMI

Il giocatore potrà trovare altri tipi di armi come fionde, bastoni di legno, bastoni metallici, asce, spade. Tutte queste armi potranno essere potenziate o personalizzate esteticamente dando in cambio i materiali tossici raccolti ai mercanti presenti lungo il percorso.

I danni di queste armi sono elencati sopra in base al materiale di cui sono fatti (Legno o Ferro) e man mano che il giocatore sale di livello aumenta la potenza degli attacchi e di conseguenza il danno inflitto con l'oggetto in questione. Gli oggetti ferrosi infliggono più danni ma quelli in legno stordiscono gli avversari.

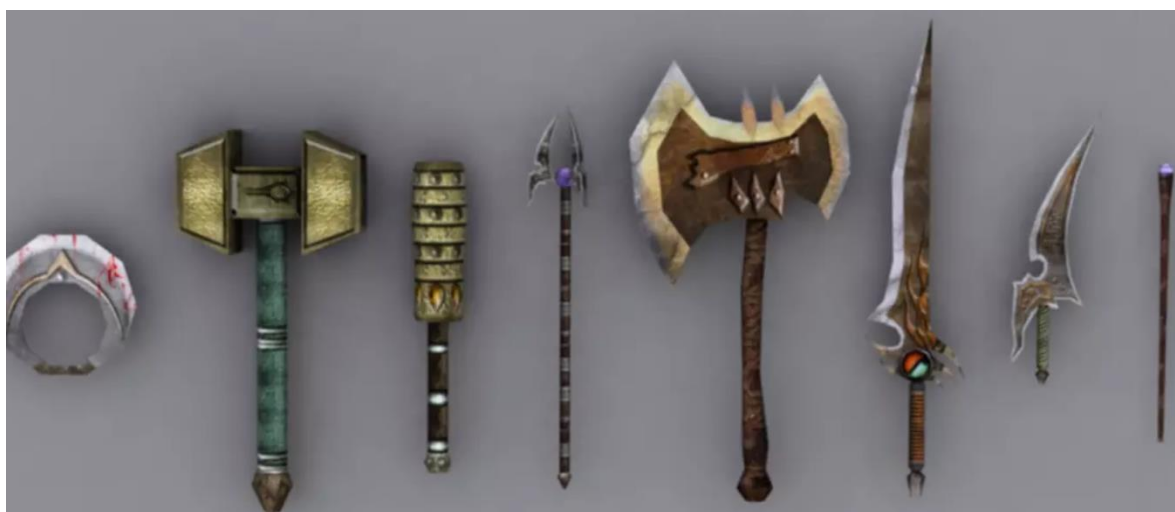
In un aggiornamento futuro saranno inserite diverse tipologie di armi di legno e di ferro e ciascuna avrà caratteristiche e forme diverse.

BASTONE BASE

Immagine base del bastone che potrà essere texturizzata con materiale metallico o legnoso.



ARMI OTTENIBILI CON PERSONALIZZAZIONE O NEI BAULI



2.5 GUADAGNO PUNTI EXP

Il giocatore potrà guadagnare punti esperienza per aumentare di livello e incrementare le proprie abilità.

Sconfiggendo i nemici verranno attribuiti punti esperienza a seconda del livello in cui ci si trova. Successivamente verrà considerato l'accumulo punti del livello 1-3 e andranno ad incrementarsi in maniera esponenziale di livello in livello.

Eliminazione nemici:

Vedette: +4 exp
Robot Semplici: +8 exp
Robot Grandi: +14 exp
Inquisitori: +30 exp
Animali Mutati: +3 exp

Per quanto riguarda le altre modalità i guadagni di exp sono fissi.

Ritrovamento Ricerche:

Ricerca per potenziamento braccio: +60 exp
Ricerca per potenziamento abilità: +75 exp
Ricerca per potenziamento Robot: +50 exp
Ricerca per miglioramenti naturalistici: +100 exp
Ritrovamenti altri tipi di ricerche: +40 exp

Azioni sostenibili:

Piantare pianta: +15 exp
Ripulire corso d'acqua: +70 exp
Ripulire aria: +40 exp
Raccolta rifiuti tossici: +5 exp

Creazione:

Creazione pozioni: +10 exp

Ritrovamento Gemme:

Gemma spazio-tempo: +150 exp
Gemma 4 elementi: +300 exp
Gemma Filosofale: +600 exp

2.6 PROPS

Nel gioco saranno presenti i seguenti oggetti:

- Alberi: in alcune zone dell'area di gioco saranno presenti alberi e la maggior parte saranno spogli e secchi fino a che il giocatore non li rigenera
- Fiori e piante: come gli alberi
- Edifici: vi saranno edifici nella città principale e alcuni edifici diroccate nel resto dell'area di gioco

- Chiavi inglesi: saranno presenti alcune chiavi inglesi che il giocatore potrà raccogliere e utilizzare come armi
- Tubi di ferro: come chiavi inglesi
- Bauli: saranno presenti bauli che se aperti daranno alcuni oggetti utili al giocatore come pozioni, punti exp, bastoni o armi bianche, ingranaggi utili al miglioramento del giocatore
- Ingranaggi: saranno presenti nella mappa e saranno utili per il miglioramento del braccio o armi bianche
- Ruote: presenti come decorazioni nella mappa
- Barili: presenti come decorazioni nella mappa e se sono infuocati sono utili per il salvataggio della partita.
- Panchine: presenti come decorazioni nella mappa
- Lampioni: presenti come decorazioni nella mappa illuminando la zona
- Montagne: sullo sfondo
- Strade: sterrate e asfaltate
- Corpi morti: nella mappa saranno presenti sagome di persone morte in decomposizione o resti di robot.
- Fiale: Oggetti utili per curare il giocatore
- Sassi: Oggetti raccogliabili dal giocatore per poi essere lanciati come arma
- Corde: utili per creare arma fionda
- Bastoni: utili per essere utilizzati come armi o per creare una fionda
- Resti tossici e scarti robot: se raccolti saranno utili per lo scambio di oggetti con i mercanti
- Oggetti vari

2.7 STATISTICHE

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

MODALITA' STORIA

Le statistiche di cui si tiene traccia sono:

- Percentuale pulizia dell'aria ottenuta con piante
- Nemici uccisi per tipologia
- Uccisioni effettuate
- Numero di volte che il giocatore è stato ucciso
- Danni totali inflitti agli avversari
- Danni totali ricevuti
- Oggetti inquinanti raccolti

MODALITA' ARENA

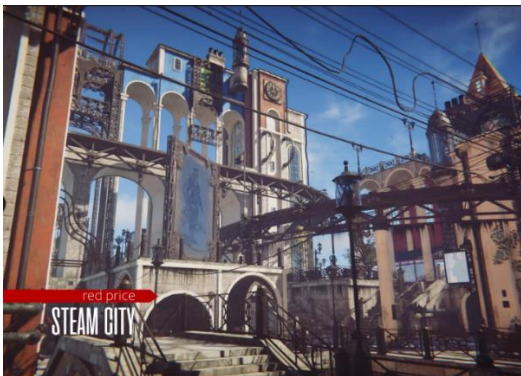
Le statistiche di cui si tiene traccia sono:

- Punti exp guadagnati (totale e a partita)
- Minutaggio resistenza dentro l'arena

- Tipologia di nemici uccisi
- Ondate superate

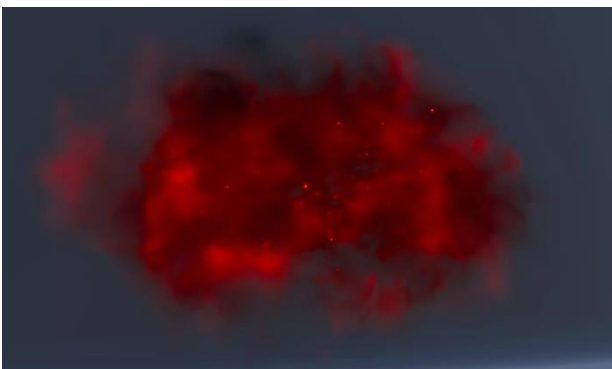
2.8 AMBIENTAZIONE

La mappa del gioco prevede diverse microaree, tra cui piccoli insediamenti, il centro città (covo del nemico), spazi aperti, rovine, zone inquinate, zone deserte, montagne e avamposti. Il centro città e la restante parte della mappa saranno ricoperti da nubi tossiche in quantità maggiori vicino al centro città e man mano che ci si allontana in quantità inferiore. Piantando alberi, purificando le zone ed eliminando i nemici sarà possibile ridurre la quantità di fumi. Tutta l'ambientazione richiama lo stile Steampunk.



La mappa verrà disegnata in seguito insieme all'ambiente esterno alla città.

All'interno della mappa saranno presenti queste nubi tossiche che rappresenteranno l'inquinamento e il vapore che emettono i robot presenti nella mappa. Il giocatore dovrà cercare di ripulire la zona eliminando queste nubi quando le incontra-



2.9 MORTE GIOCATORE

Se il giocatore viene colpito ripetutamente in maniera da terminare la vita a disposizione il giocatore si accaserà per terra, la visuale diventerà color seppia e comparirà la scritta "YOU DIED". In seguito alla morte il giocatore ricomincerà la partita dall'ultimo salvataggio effettuato.

Il panda non morirà, se la sua vita sarà in condizioni critiche andrà a nascondersi e il giocatore potrà raggiungerlo e curarlo con appositi medikit. Muore solo se muore anche il giocatore.

3 MECCANICHE

Le meccaniche ricoprono l'aspetto fondamentale del gioco. I movimenti e il combattimento saranno fluidi e dinamici, portando il giocatore ad un'esperienza di gioco divertente e invogliandolo a combattere i nemici.

3.1 MOVIMENTO

Verranno rappresentate utilizzando l'unità di unity per lo spazio. La gravità sarà uguale a quella terrestre 9.81N

MAIN CHARACTER

Senza Gemme:

TIPO	SPOSTAMENTO IN AVANTI/INDIETRO	SPOSTAMENTO LATERALE	SPOSTAMENTO IN ALTO	CONSUMO ENERGIA (al sec)
Camminata	1	1	/	/
Corsa	3	3	/	5
Salto	/	/	2	/
Doppio Salto	/	/	4	/
Arrampicata	/	/	1	8
Abbassarsi	/	/	-1	/
Schivata	2	2	0	/

Tutti i movimenti possono essere combinati tra loro ed usati contemporaneamente.

- Camminata: Il braccio metallico sarà leggermente avanti in quanto utile per la difesa. Il movimento in caso di possesso di arma, come bastone o spada, sarà la seguente (Avanti o indietro)
<https://www.mixamo.com/#/?genres=Combat&page=13&query=&type=Motion%2CMotionPack> (Standing walk back)
- Corsa: Muove entrambe le braccia in maniera simmetrica.
- Salto: Quando il giocatore salta le ginocchia si avvicinano al petto. Se salta in corsa le gambe si muoveranno come se stesse camminando in aria. Il doppio salto viene rappresentato come se stesse salendo su una piattaforma invisibile per darsi lo slancio.
- Arrampicata: Grazie al suo braccio metallico potrà arrampicarsi sulla maggior parte delle superfici. Il movimento di arrampicata richiama quello di spiderman. Con il braccio forte è possibile darsi lo slancio verso l'alto se l'energia è sufficiente. Il panda sale sulla schiena del giocatore durante l'arrampicata.

Animazione arrampicata:

<https://www.mixamo.com/#/?genres=&page=1&query=climb&type=Motion%2CMotionPack>
(Climbing Up Wall-Climbing down wall)

Animazione salita su rialzi:

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

(Sprint to Wall Climb Se in corsa, Climbing normale)

- Abbassarsi: il giocatore piega le ginocchia stando in posizione di squat.
- Schivata: si lancia facendo una capriola verso destra/sinistra o in avanti. Le animazioni delle schivate saranno le seguenti

<https://www.youtube.com/watch?v=GDwcJyPxWZU> min 2.48

PANDA ROSSO

TIPO	SPOSTAMENTO IN AVANTI/INDIETRO	SPOSTAMENTO LATERALE	SPOSTAMENTO IN ALTO
Camminata	1	1	/
Corsa	2	2	/
Salto	/	/	2

Quando il giocatore si arrampica il panda si aggrappa alla sua schiena.

- Camminata: il panda si muove a 4 zampe con una apertura tra le zampe anteriori e posteriori di 1
- Corsa: il panda aumenta le falcate della camminata da 1 a 2
- Salto: Spingendo sulle gambe posteriori si muove verso l'alto
- Carezze animale: il giocatore potrà dare carezze all'animale per curarlo

Animazione: <https://www.mixamo.com/#/?page=1&query=animal&type=Motion%2CMotionPack>
(Petting Animal)

VEDETTE

TIPO	SPOSTAMENTO IN AVANTI/INDIETRO	SPOSTAMENTO LATERALE
Camminata	1	1
Corsa	1.5	1.5

Quando identificano una minaccia corrono verso di essa, poi si fermano e camminano normalmente.

- Camminata: la vedetta si muove lentamente se in fase di ricerca, in fase di attacco passa ad una camminata più sostenuta (da 1 a 1.5) fino al raggiungimento del nemico. Il movimento delle gambe ricorda quello delle galline.
- Corsa: camminata più sostenuta.

ROBOT SEMPLICI

TIPO	SPOSTAMENTO IN AVANTI/INDIETRO	SPOSTAMENTO LATERALE
Camminata	2	2
Corsa	2.5	2.5

- Camminata: I robot hanno la camminata simile a quella degli esseri umani ma più rigida.
- Corsa: Camminata più sostenuta.

ROBOT GRANDI

TIPO	SPOSTAMENTO IN AVANTI/INDIETRO	SPOSTAMENTO LATERALE
Camminata	3	3

- Camminata: I robot grandi si muovono con una falcata molto ampia ma in maniera molto lenta

INQUISITORI

TIPO	SPOSTAMENTO IN AVANTI/INDIETRO	SPOSTAMENTO LATERALE
Camminata	3	3
Corsa	3	3

- Camminata: Essendo molto grandi di statura sono lenti ma le falcate sono ampie. Si muovono con una camminata aggressiva.

ANIMALI MUTATI

TIPO	SPOSTAMENTO IN AVANTI/INDIETRO	SPOSTAMENTO LATERALE
Camminata	1	1
Corsa	2	2

- Camminata: Sono piccoli e hanno una falcata inferiore agli altri personaggi ma più agili.

3.2 ABILITA'

MAIN CHARACTER

Abilità base:

- Pugno: l'attacco base prevede il colpo in stile gancio che se ripetuto utilizza entrambe le braccia e l'ultimo colpo della combo è più potente poiché utilizza il braccio metallico. Se unito al salto il giocatore prenderà lo slancio e colpirà caricando il pugno per poi atterrare.

<https://www.mixamo.com/#/?page=3&query=jump&type=Motion%2CMotionPack>

- Difesa: Il giocatore parerà gli attacchi utilizzando il braccio metallico ponendolo davanti al corpo. In caso di parata perfetta (Con timing preciso) il giocatore parerà l'attacco e sferrerà un colpo con il pugno immediato.

<https://www.mixamo.com/#/?genres=Combat&page=1&query=block&type=Motion%2CMotionPack> (Inward Block)

- Colpire con oggetto: Se il giocatore entrerà in possesso di un oggetto contundente colpirà l'avversario con ripetizioni di dritti e rovesci. Quando dovrà sfoderare l'oggetto eseguirà la seguente animazione

<https://www.mixamo.com/#/?genres=Combat&page=7&query=&type=Motion%2CMotionPack> (Standing melee Combo)

- Colpire con oggetto con carica. Tenendo premuto il tasto del colpo il giocatore concentra tutta energia sul braccio e colpisce nemico tenendo l'arma a due mani e incastrandosi sul nemico colpito.

<https://www.mixamo.com/#/?genres=Combat&page=1&query=melee&type=Motion%2CMotionPack> (Standing melee Run Jump)

- Raccolta oggetto: si china verso l'oggetto e lo afferra con la mano destra per poi metterlo nella sacca apposita
- Lancio oggetto senza carica: prende l'oggetto dalla tasca e con un mirino lancia l'oggetto in stile lanciatore di baseball.
- Lancio oggetto con carica: tenendo premuto più a lungo il tasto del lancio il giocatore inizia a caricare il lancio sprigionando un po' di luce e poi lancia l'oggetto lasciando una scia dietro di esso.
- Accensione torcia: il giocatore prenderà la torcia dalla tasca e accenderà la luce illuminando il percorso.

Abilità:

Quando il giocatore entrerà in possesso delle ricerche sbloccherà diverse abilità a seconda del documento trovato.

SPAZIO-TEMPO

- Rallentamento del tempo: premendo un tasto apposito i movimenti dei personaggi avversari rallenteranno insieme a tutta l'ambientazione e il giocatore potrà muoversi con una velocità x3 nell'area di gioco. La durata dell'effetto è di 10'' e successivamente ci vorrà un tempo pari a 90'' per poterlo riattivare.
- Teletrasporto: saltando e premendo l'apposito comando il giocatore potrà smaterializzarsi dalla posizione attuale e riapparire a distanza 8 dalla posizione iniziale in corrispondenza della posizione del puntatore del mouse.
- Generazione portale: premendo apposito comando sarà possibile generare il primo portale indicando la posizione con il puntatore del mouse, con un secondo click sarà possibile generare il portale comunicante che permetterà al giocatore di poterlo attraversare per riapparire nella posizione relativa ai due portali. La durata dei portali è di 30'' successivamente spariranno automaticamente. Potranno essere riutilizzati dopo 180'' dall'utilizzo. Se aperto un unico portale sarà possibile far risucchiare i nemici per farli sparire, in questo caso la durata è di 50'' e si potrà riutilizzare ogni 90''. Il portale generato richiamerà lo stile del portale di doctor strange.

VISUALE: Quando il giocatore attraversa il portale la visuale, da terza persona, diventa in prima persona nel momento in cui il giocatore si avvicina al portale e lo attraversa. Una volta fuoriuscito torna in terza persona.

- Potenziamento aura: Schiacciando comando apposito il giocatore si posizionerà in posizione di carica e avrà un carico di energia che potenzierà i successivi colpi base di +30. Sarà attivo per 15'' e sarà riutilizzabile dopo 60''.

QUATTRO ELEMENTI(TERRA-ARIA-FUOCO-ACQUA)

- Palla infuocata: premendo l'apposito comando il giocatore sparerà palle infuocate ai nemici indirizzando il braccio verso di essi. Cliccando il tasto apposito le sparerà a ripetizione senza limiti di colpi, stamina permettendo. In alcuni casi può causare bruciature al nemico sottraendogli 2 pt vita ogni secondo per 10''.
- Pugno infuocato: Il pugno del giocatore si ricopre di fuoco e colpisce con maggiore violenza i nemici proprio come con l'abilità base.
- Super pugno infuocato: Come nel pugno con carica il giocatore aumenterà la potenza del pugno con relativa animazione e colpirà il nemico infliggendoli danni maggiori rispetto al pugno infuocato normale. Sarà utilizzabile ogni 180''.

VFX: <https://assetstore.unity.com/packages/vfx/particles/fire-explosions/flames-of-the-phoenix-46176>

- Muro d'acqua: il giocatore muoverà il braccio dal basso verso l'alto creando una barriera d'acqua che durerà 10'' proteggendolo dagli attacchi di fuoco.
- Purificazione acqua: quando incontrerà corsi d'acqua torbidi ed inquinati il giocatore potrà avvicinarsi e premendo l'apposito comando per 10'' risucchierà le sostanze tossiche facendo ritornare il corso d'acqua limpido. Possibile anche nelle pozzanghere.
- Palla d'acqua: tenendo premuto l'apposito comando verrà accumulata acqua sul palmo del braccio creando una palla d'acqua tanto grande quanto il tempo che si tiene premuto il tasto per poi scagliarla verso il nemico rilasciando il tasto e puntandolo con l'indicatore del mouse

Animazione:

<https://www.mixamo.com/#/?genres=Combat&page=13&query=&type=Motion%2CMotionPack>

Quando utilizzerà il braccio per uno degli attacchi speciali che riguardano la fuoriuscita di fuoco, elettricità o acqua a ripetizione utilizzerà la seguente animazione

<https://www.mixamo.com/#/?genres=Combat&page=1&query=punch&type=Motion%2CMotionPack> (Magic Heal) o (Casting Spell in caso di attacchi caricati)

- Palla di energia statica: Premendo apposito tasto verrà generata una palla di energia in stile rasengan di Naruto che rimarrà sul palmo della mano del personaggio fino a che non la scaglierà contro il nemico. Eseguitibile ogni 20''

VFX: <https://assetstore.unity.com/packages/vfx/particles/lightning-electricity-vfx-volume-1-240428>

- Colpo di fulmine: il braccio si caricherà di cariche elettriche che consentiranno una serie di colpi elettrici che stordiranno gli avversari e consentirà una rapidità maggiore negli attacchi. Eseguitibile fino a che non si scarica la stamina.

VFX: <https://assetstore.unity.com/packages/vfx/particles/lightning-electricity-vfx-volume-1-240428>

<https://www.youtube.com/watch?v=GDwcJyPxWZU> Min 2.33

- Potenziamento elettrico: funziona come il potenziamento aura(vedi sopra) ma aumenta maggiormente gli attacchi base, inoltre il giocatore sarà ricoperto da fulmini. Durata 20''. Eseguitibile con stamina al massimo.
- Muro di roccia: il giocatore muoverà il braccio dal basso verso l'alto creando una barriera d'acqua che durerà 10'' proteggendolo dagli attacchi di tutti i tipi.
- Pugno Terremoto: Il giocatore salterà e quando riscenderà colpirà la terra con il braccio metallico colpendo con l'onda d'urto i nemici nelle vicinanze.
- Generazione piante: avvicinandosi ad arbusti o piante in decomposizione premento il tasto apposito per 10'' sarà possibile rigenerare la pianta andando ad aumentare la percentuale di aria pulita.

Animazioni ed effetti di riferimento:

Per il combattimento e l'apertura dei portali si prenderà spunto da queste tipologie di combattimento.

<https://www.youtube.com/watch?v=AQ3FCUt3e8E>

Attacchi subiti:

Quando il giocatore viene colpito eseguirà la seguente animazione:

<https://www.mixamo.com/#/?genres=Combat&page=2&query=&type=Motion%2CMotionPack>
(Standing react Small form, Standing React Large form)

Se il giocatore viene ucciso eseguirà la seguente animazione:

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

3.3 MECCANICHE NEMICI

ROBOT SEMPLICI

- Corpo a corpo: attaccano il personaggio quando si trovano ad una distanza di min 2 unità utilizzando colpi con le braccia.
- Armi da fuoco: da una distanza di max 8 unità spareranno proiettili con le armi possedute le quali hanno munizioni infinite.

VEDETTE

- Corpo a corpo: attaccano il personaggio quando si trovano ad una distanza di min 2 unità utilizzando colpi con le braccia.
- Armi da fuoco: da una distanza di max 8 unità spareranno proiettili con le arma posseduta la quale ha munizioni infinite.

ROBOT GRANDI

- Corpo a corpo: attaccano il personaggio quando si trovano ad una distanza di min 4 unità utilizzando colpi con le braccia.
- Armi da fuoco: da una distanza di max 12 unità spareranno proiettili con l'arma posseduta le quali hanno munizioni infinite.

Animazione:

Arrivo sul campo di gioco:
<https://www.mixamo.com/#/?genres=Combat&page=4&query=&type=Motion%2CMotionPack>
(Mutant ROARING)

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

https://www.youtube.com/watch?v=Pnc_1qFAdN8

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

INQUISITORI

- Corpo a corpo: in dotazione hanno artigli o spade e bastoni e in base all'arma in possesso colpiranno l'avversario quando si troveranno a distanza 2.

Animazione:

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

Spada/Bastone: primo colpo parte dall'alto verso il basso, il secondo da lato destro verso sinistro e terzo dal sinistro verso il destro. Poi si ripete.

Artigli: Colpirà con gli artigli prima con una mano poi con l'altra dall'alto verso il basso.

- Armi da fuoco: se possiedono un fucile spareranno da distanza 10 se vedono l'avversario.

ANIMALI ed ESSERI MUTATI

- Corpo a corpo: saltano ripetutamente addosso all'avversario infliggendogli danni e rilasciando piccole quantità di veleno.
- Veleno: lancia spruzzo di veleno che se colpisce l'avversario lo avvelena.

ANIMAZIONI COLPI RICEVUTI:

Per tutti i nemici, esclusi gli animali mutati, quando colpiti eseguiranno la seguente animazione:

<https://www.mixamo.com/#/?genres=Combat&page=12&query=&type=Motion%2CMotionPack>

Il verso sarà replicato anche nel senso opposto in base alla direzione del colpo.

Se il giocatore utilizzerà un colpo elettrico il nemico eseguirà la seguente animazione, senza cadere per terra:

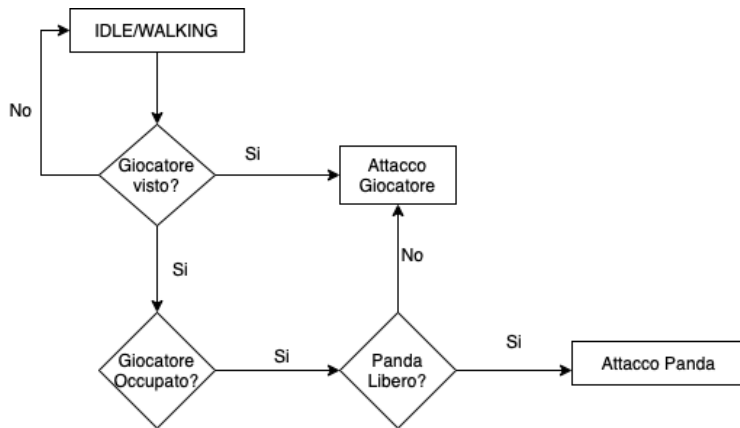
<https://www.mixamo.com/#/?genres=Combat&page=13&query=&type=Motion%2CMotionPack>
(Being Electrocuted)

3.4 IA ENEMY

Movimento

I nemici si muovono in maniera radiale con raggio 4 dalla posizione in cui si trovano inizialmente oppure stanno fermi sul posto.

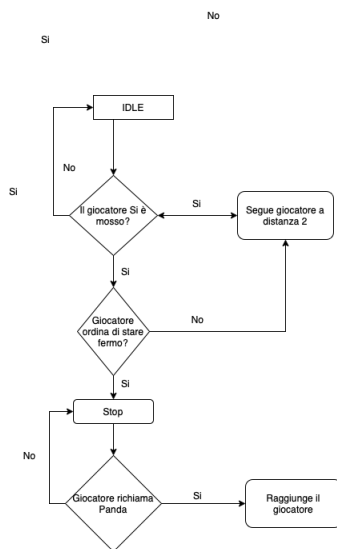
Attacco



L'attacco nei confronti dei due personaggi cambierà a seconda del tipo di nemico che si incontrerà.

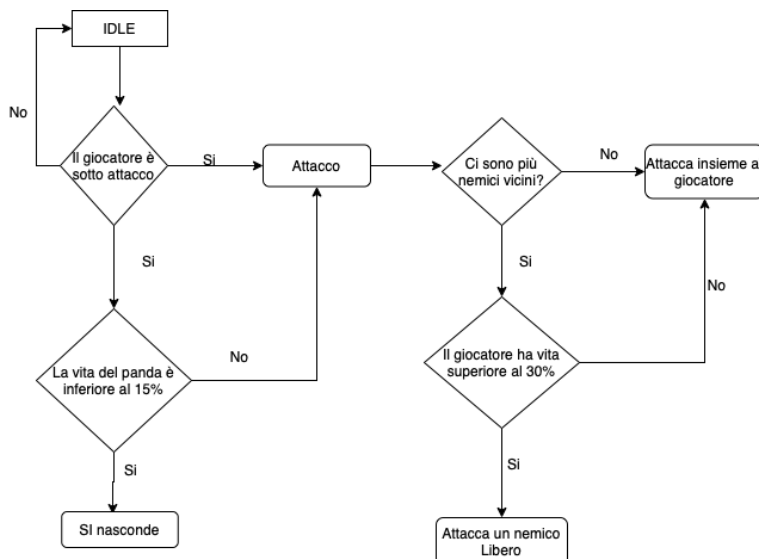
3.5 IA PANDA

Movimento



Se il giocatore non si muove il panda rimane fermo, altrimenti segue il giocatore a distanza 2. Se il giocatore gli ordina di rimanere fermo rimane fermo fino a che non gli sarà ordinato dal giocatore di seguirlo.

ATTACCO

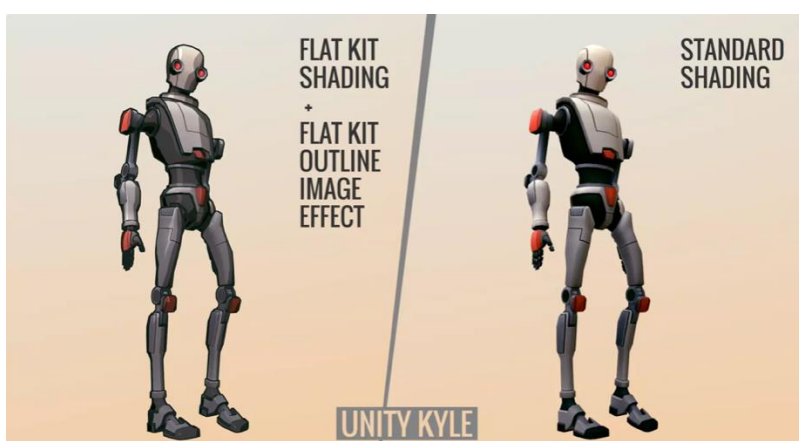


Il giocatore nel menù delle abilità del panda avrà anche a disposizione 3 slot che potranno essere riempiti con 3 Attacchi speciali a scelta tra quelli disponibili e potranno essere scelti selezionando i tasti 7 per attacco primo slot, 8 attacco secondo slot, 9 attacco terzo slot. Se premuti il panda non attaccherà con attacchi base ma con l'attacco speciale scelto. Ogni attacco avrà bisogno di un determinato tempo di ricarica per essere riutilizzato e un altro tempo(inferiore) per poterne utilizzare un altro dagli altri 2 slot.

3.6 SHADING AND LIGHTING

Ipotesi di shader

- 1) <https://assetstore.unity.com/packages/vfx/shaders/flat-kit-toon-shading-and-water-143368>



4 COMANDI

Gli input dei comandi saranno mouse e tastiera. I comandi saranno oggetto di revisione durante betatesting.

4.1 COMANDI DI MOVIMENTO

Movimenti base

COMANDO	AZIONE
WASD	Movimento avanti/indietro/laterale
SPACE	Salto
2xSpace	Doppio salto
E	Interazione con props
F	Schivata
Q	Scatto
Cursore Mouse	Movimento visuale
G	Richiamo panda
E rivolto verso panda	Carezze

4.2 COMANDI DI ATTACCO E DIFESA

Attacco Base

COMANDO	AZIONE
R	Pugno
R premuto 3''	Pugno con Carica
C	Estrai/Riponi arma
R con oggetto in mano	Colpire con oggetto
Tasto SX + Mira con cursore	Lancio oggetto
T	Difesa

In caso di poteri sbloccati si potrà selezionare il tipo da utilizzare selezionando

1 -> Gemma Spazio-Tempo

2-> Gemma 4 Elementi

3-> Gemma Filosofale

Attacco con Gemma Spazio-Tempo

COMANDO	AZIONE
R	Pugno
R premuto 3''	Pugno con Carica
R con oggetto in mano	Colpire con oggetto
T	Difesa
Tasto SX mouse+ puntatore mouse verso posizione finale del teletrasporto	Teletrasporto

Tasto DX + Indicatore mouse posizione apertura portale (x2 per portale comunicante)	Apertura Portale
Tasto centrale mouse	Rallentamento del tempo
C per 5''	Potenziamento

Attacco con Gemma 4 Elementi

Premendo il tasto 2 verranno impostati i poteri della seconda gemma. Se tenuto premuto si aprirà un menù con quattro scelte: Acqua, Aria, Terra, Fuoco. Selezionandone una verranno utilizzati gli attacchi di quello specifico elemento (se sbloccati). Verrà lasciata come default l'ultima scelta effettuata.

FUOCO:

COMANDO	AZIONE
R	Pugno infuocato
R premuto per 4''	Super Pugno Infuocato
Tasto SX Mouse	Palle di fuoco
R x3	Combo Pugni di Fuoco
T	Difesa

ACQUA:

COMANDO	AZIONE
R	Pugno
Tasto sx Mouse	Palla d'acqua
T x2	Muro d'acqua
T	Difesa

TERRA:

COMANDO	AZIONE
R	Pugno
R premuto per 3''	Pugno Terremoto
T x2	Muro di terra
T	Difesa

ARIA:

COMANDO	AZIONE
T	Pugno
Tasto sx Mouse premuto una volta genera la palla, premuto fino a 8 '' diventa di diametro maggiore. Rilasciando viene lanciata	Palla Energia statica
F	Attacco di Fulmini
T	Difesa

Tasto centrale mouse	Potenziamento Elettrico
----------------------	-------------------------

4.3 COMANDI INTERAZIONE

COMANDO	AZIONE
E	Raccolta Oggetto
E vicino superfici arrampicabili	Arrampicata
Q mentre arrampica	Scatto in alto arrampicata
E vicino al mercante	Interazione Mercante

- Acqua selezionata

COMANDO	AZIONE
E vicino a corsi d'acqua	Pulizia acqua

- Aria Selezionata

COMANDO	AZIONE
Tasto E vicino nubi tossiche	Pulizia aria

- Terra selezionata

COMANDO	AZIONE
E vicino albero/pianta/fiore	Rivitalizza elemento naturale

5 STRUCTURE AND FLOW

5.1 INSTALLAZIONE

Per poter giocare sarà necessaria l'installazione del file "nomeGioco.exe" sul proprio PC. 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

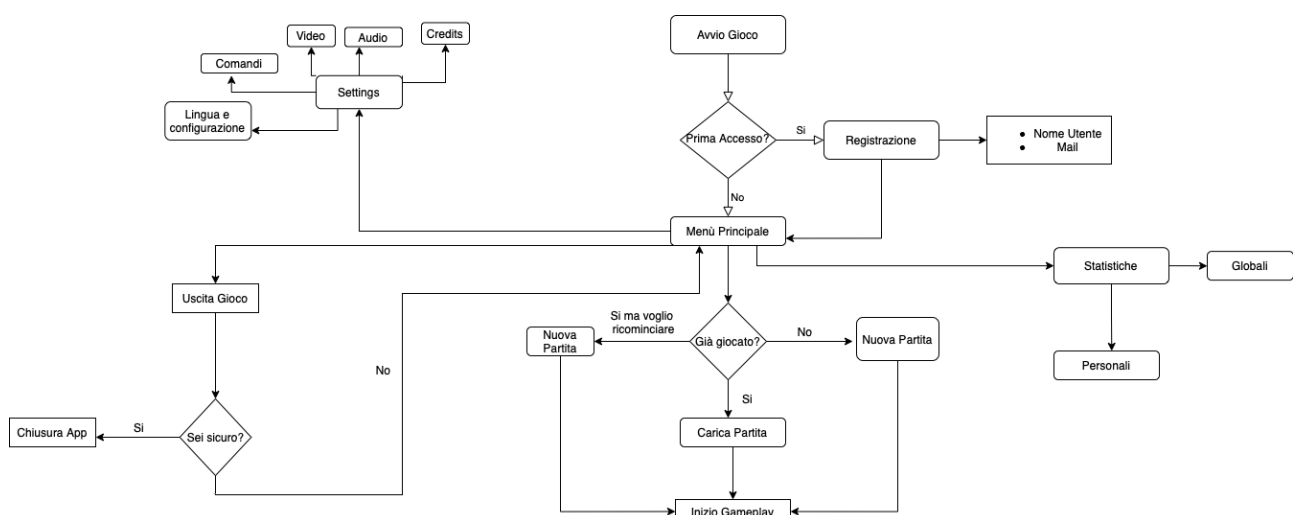
Registrazione

Dopo il primo accesso al gioco si presenterà una schermata di registrazione dove il giocatore dovrà inserire mail e nome utente. Non sarà presente una schermata di login durante i successivi accessi poiché l'accesso sarà automatico con le credenziali inserite durante la registrazione iniziale. Questo sarà necessario per tenere traccia delle statistiche all'interno di un database.

Menù principale

Il menù principale prevederà diverse opzioni:

- Storia: dalla quale si avrà accesso alla modalità storia, se è il primo accesso si presenterà attiva solo la scelta nuova partita, altrimenti, se già salvato in precedenza una partita, sarà possibile se iniziare una nuova partita o caricarne una presente.
- Arena: si avrà accesso alla modalità arena e si inizierà la partita dal livello 1 di ondate di nemici per poi andare avanti
- Settings: nelle impostazioni di gioco sarà possibile avere accesso ai credits con i riconoscimenti del gioco, impostazioni video, audio e i comandi del gioco.
- Impostazioni video: luminosità, qualità video, grandezza schermo
- Impostazioni audio: volume, volume effetti sonori, volume dialoghi, audio (on/off), uscita suono
- Comandi: elenco di tutti i comandi del gioco
- Lingua e configurazione: In questa sezione sarà possibile selezionare la lingua del gioco (Inglese o Italiano) e configurare impostazioni di gioco come: scelta della mira assistita, posizione barra stamina.
- Statistiche: saranno presenti le statistiche del giocatore personali e globali.
- Uscita: per poter uscire dal gioco bisognerà cliccare sul simbolo di uscita presente nella schermata o schiacciare il pulsante esc della tastiera e in seguito confermare.



5.3 STORY MODE MENU'

Durante il gameplay nella modalità storia schiacciando il tasto O sarà possibile accedere al menù di gioco. Esso sarà diviso in 5 sezioni, dalla numero 1 alla numero 5 e saranno scorribili schiacciando i relativi numeri:

- 1 Mappa
- 2 Storia
- 3 Abilità
- 4 Oggetti
- 5 Settings

- MAPPA

In questa sezione sarà visibile la mappa generale del gioco e la posizione corrente del giocatore.

- STORIA

In questa sezione saranno visibili gli obbiettivi che il giocatore dovrà completare con i relativi punti exp guadagnabili e i totali guadagnati. Inoltre, sarà presente anche lo storico degli obbiettivi completati.

- ABILITA'

Il menù delle abilità sarà diviso in 2 parti: Giocatore e Panda.

Per accedere alla parte del giocatore sarà necessario premere il tasto G o cliccare con il cursore del mouse su Player/Giocatore e verranno mostrate le statistiche del giocatore al livello corrente: Vita, Forza, Resistenza, Abilità gemme. Saranno presenti anche le statistiche relative ai Danni e alla Resistenza (difesa). Sarà presente un albero (modificare rappresentazione) con diverse ramificazioni ad indicare le diverse abilità sbloccabili e al centro dei rami più grandi saranno presenti tre cerchi grandi ad indicare la posizione delle gemme. Quando verranno trovate le gemme le ramificazioni relative cambieranno da un colore più chiaro (bloccate e non raggiungibili) ad uno più scuro (Sbloccabili).

Per accedere alla sezione del panda bisognerà cliccare il tasto P o cliccare con il cursore del mouse su Panda e verranno visualizzate le statistiche del panda relative al livello corrente e l'albero delle abilità sbloccabili simile a quello del giocatore.

- OGGETTI

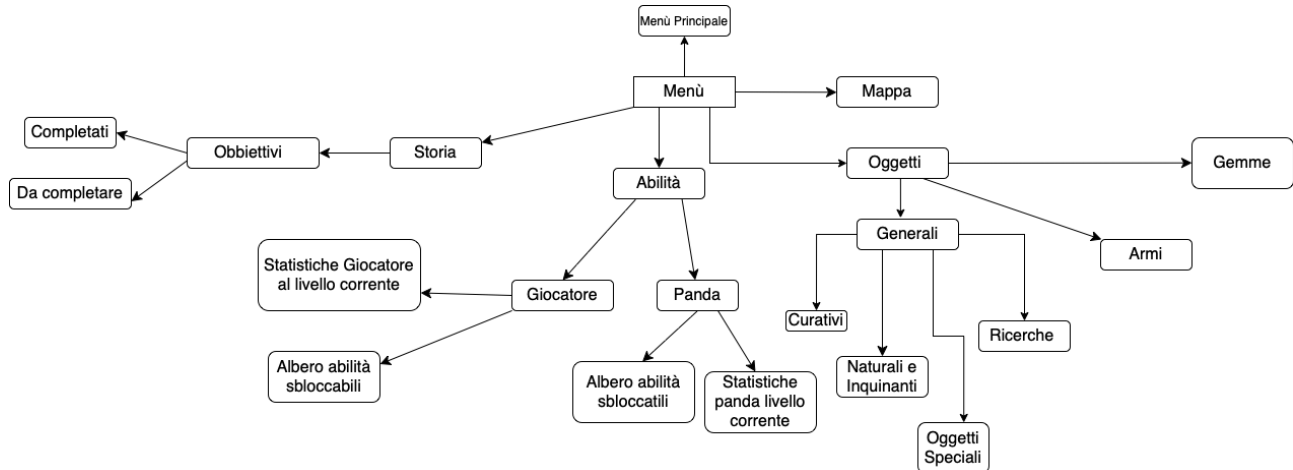
Sarà presente un inventario che mostrerà gli oggetti in possesso: Curativi (Pozioni curative e potenziamenti), Naturali (Semi e piante), Inquinanti (Oggetti tossici raccolti), alcuni oggetti speciali e le ricerche dello Scienziato ritrovate per poterle consultare, le gemme in possesso con relative descrizioni.

- SETTINGS

Verrà mostrato il menù delle impostazioni descritto precedentemente nel menù principale.

Se si desidera tornare al Menù principale bisognerà cliccare l'icona a forma di casa in alto a sinistra.

Premendo il tasto ESC si tornerà in gioco.



5.4 STRUTTURA MENU' ABILITA'

Sarà previsto una specie di albero genealogico che collegherà le abilità delle gemme con le abilità secondarie che all'interno dei cerchi verranno sbloccati utilizzando i punti esperienza ottenuti. Per sbloccare le abilità sarà necessario da parte del giocatore ritrovare le ricerche nascoste dello scienziato. Alcune abilità potranno essere sbloccate con il ritrovamento di una ricerca mentre per altre potrebbero esserne necessarie di più (Max 4).

5.5 MENU' ARENA

Accedendo a questa sezione sarà possibile giocare alla modalità arena. Non sono presenti livelli di difficoltà in quanto l'arena prevede un sistema che in base al livello in cui ci si trova inserisce nemici con potenza proporzionata al livello del giocatore e più si va avanti con le ondate di nemici più viene incrementata la difficoltà (Aumento numero nemici per ondata, aumento vita nemici) mentre i danni inflitti dai nemici rimangono pari al livello attuale del giocatore. In questo modo si cerca di rendere sempre la modalità uguale per tutti i giocatori qualunque sia il loro livello da non influire sulle statistiche globali.

Il menù dell'arena prevede una sezione simile al menù di inizio ma con due scelte:

- START

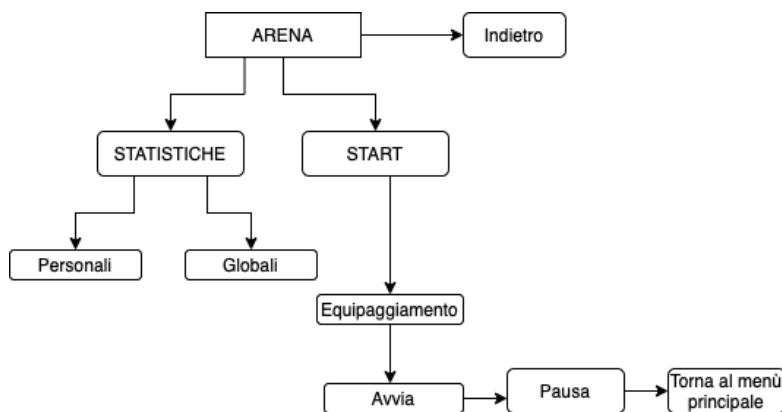
Inizia la modalità di gioco ma prima di accedervi bisognerà scegliere l'equipaggiamento: Arma di accompagnamento (bastone, ascia, fionda) e Indumenti.

- STATISTICHE

Da qui sarà possibile visualizzare le proprie statistiche e le statistiche globali.

- PAUSA

Durante il gioco premendo il tasto Pausa si metterà in pausa il gioco e schiacciando "Torna al Menù principale" si tornerà alla schermata di inizio.



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. Nelle zone in cui saranno presenti robot e elementi ferrosi saranno presenti rumori metallici. Dove saranno presenti animali si sentiranno versi di animali e relativi passi. 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:

- Armi da Fuoco: <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 bastoni:
- Combattimento con spade/Asce: <https://assetstore.unity.com/packages/audio/sound-fx/weapons/bow-and-hammer-sound-effects-163948>
- Combattimento abilità speciali: (Vedi sotto)

Suoni nemici robot:

<https://assetstore.unity.com/packages/audio/sound-fx/ui-mechanical-free-sample-pack-148704>

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

Per la colonna sonora si valuterà il genere in fase di betatesting per rendere il suono in linea con l'atmosfera di gioco.

Al momento la colonna sonora potrebbe essere presa da questo pacchetto:

<https://assetstore.unity.com/packages/audio/music/fantasy-rpg-adventure-25-tracks-181574>

o <https://assetstore.unity.com/packages/audio/music/grim-dark-works-of-doominess-vgm-bundle-243013>

7 TUTORIAL

Il tutorial sarà definito in fase di Beta Testing. Il tutorial iniziale prevederà una modalità molto facile in cui il giocatore proverà le meccaniche base di movimento e attacco affrontando nemici IA con livello da tutorial (vita 5 attacchi 5). Proverà le tecniche di richiamo e attacco base dell'animale.

Quando successivamente troverà le ricerche e sbloccherà le abilità verrà mostrato nel menù abilità l'indicazione per come poterla utilizzare.

Quando vengono ritrovate le gemme verrà presentato un tutorial per spiegare al giocatore come poter selezionare la gemma in questione e gli attacchi principali. Saranno comunque recuperabili tramite il menù delle abilità.

8 GAMEPLAY REFERENCE

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

VISUALE:

La visuale del gioco è in terza persona. In questo modo le meccaniche di combattimento e di movimento sono più avvincenti e divertenti.



COMBATTIMENTO E MECCANICHE:

Per l'aspetto delle meccaniche, vfx e anche un po' di game play si fa riferimento al videogioco "Lies of Pi" che presenta alcune similitudini con il personaggio principale del gioco. Le meccaniche di combattimento, i movimenti e IA dei nemici presenti in "Lies of Pi" sono gli obbiettivi da raggiungere in questo gioco, nei limiti del possibile.

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



Un altro gioco da cui si prende spunto per questi aspetti è "STEELRISING"

https://www.youtube.com/watch?v=Pnc_1qFAdN8



Nella schermata di gioco saranno presenti vita, stamina e altre informazioni che richiamano molto lo stile dei giochi mostrati sopra.