



Università degli studi di Napoli Parthenope

Laboratorio di Realtà Virtuale

Anno 2023/2024

**Found The Parthenope**

Marano Giuseppe 0124002211

## Descrizione

**FoundTheParthenope** è un emozionante videogioco in terza persona creato utilizzando Unity. Il giocatore assume il ruolo di un coraggioso esploratore che si trova immerso in un vasto e misterioso bosco alla ricerca dei Medaglioni della Parthenope.

Il gioco si svolge in un mondo aperto dove i medaglioni sono generati casualmente in posizioni diverse ad ogni partita, offrendo una sfida unica ad ogni giocatore. Il giocatore deve esplorare il bosco, utilizzando abilità di navigazione e orientamento per individuare e raccogliere tutti i Medaglioni della Parthenope.

Per aiutare il giocatore nella sua ricerca, i Medaglioni emettono suoni distintivi quando il giocatore si avvicina, guidandolo nella loro direzione. Inoltre, ogni medaglione raccolto assegna al giocatore un punteggio, che dipende dal tempo impiegato per raccoglierlo. Il punteggio finale del giocatore sarà basato sul tempo totale impiegato per raccogliere tutti i Medaglioni.

Per rendere l'esperienza di gioco ancora più personalizzabile e divertente, il giocatore può scegliere quali accessori equipaggiare sul personaggio, aggiungendo un elemento di personalizzazione al gameplay.

Una volta che il giocatore ha raccolto tutti i Medaglioni, il gioco termina e viene mostrato il punteggio finale del giocatore, invitandolo a migliorare le sue prestazioni in future partite e confrontando il suo punteggio con i punteggi degli altri giocatori.

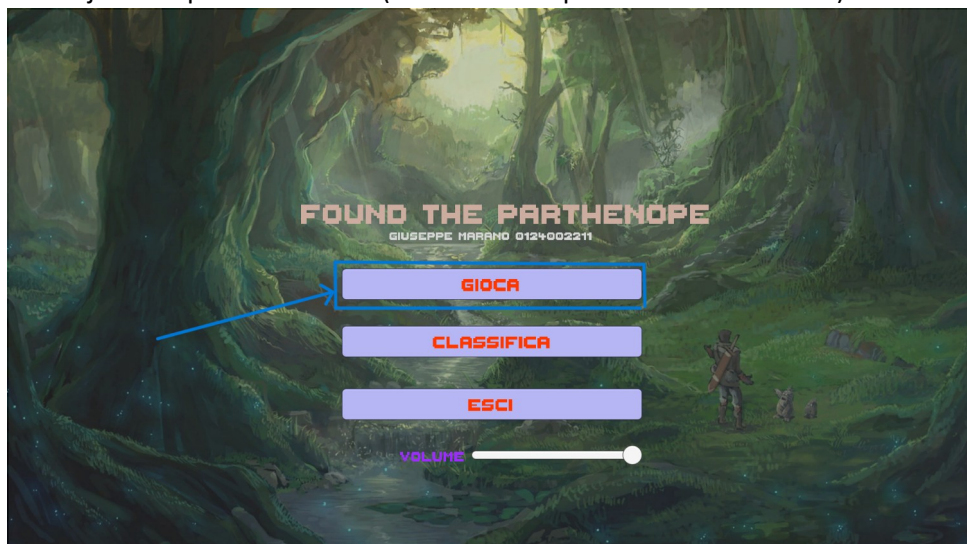
## Sviluppo e funzionalità

Il progetto si basa principalmente su 3 scene:

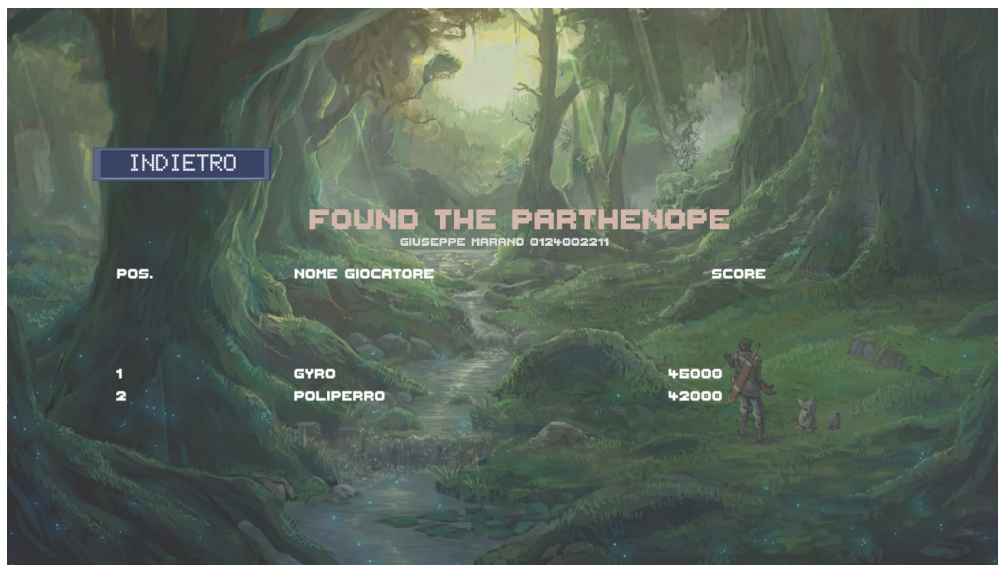
- Menu
- PlayerMenu
- World

La prima scena **Menu**, è la scena in cui il giocatore può avere 3 opzioni:

**Gioca:** Porta alla scena PlayerMenu in cui potrai scegliere il vestiario del personaggio in più porta con se eventuali GameObject che possono servire (come ad esempio la musica del menu)



**Classifica:** Apre un panel in cui è possibile visualizzare la classifica ordinata in modo decrescente e confrontare il proprio punteggio con i migliori giocatori, la classifica attualmente prende i dati da un file json locale che ovviamente viene popolato partita dopo partita, ma del file json ne verrà discusso meglio in seguito, screen della classifica:



**Esci:** Chiude il gioco.

**Volume:** Uno slider in cui posso regolare il volume della musica.

La seconda scena **PlayerMenu** fa selezionare al giocatore il vestiario del proprio character, semplicemente sceglie tra 4 vestiri che poi vedrà in game, al click tra uno di questi pulsanti inizierà il gioco portando alla scena World con il personaggio scelto





La terza e ultima scena **World** è l'inizio del gioco e presenta varie interfacce grafiche e vari script e funzionalità per la gestione del gioco.

**Tempo:** conta il tempo trascorso durante il gioco



**Medaglioni rimasti:** conta quanti medaglioni mancano al completamento del gioco



**Punteggio:** viene mostrato a video il punteggio, alla raccolta di un medaglione questo assegna un punteggio al giocatore, il punteggio viene calcolato anche in base al tempo di raccolta del medaglione, quindi fai in fretta!



**Medaglione:** questo è il GameObject medaglione, ne vengono spawnati 21 casualmente in tutta la mappa, il medaglione può essere raccolto passando sopra con il personaggio; per aiutare il giocatore a trovare i medaglioni, questi emettono dei suoni, più saremo vicini al medaglione e questo più emetterà un suono forte e viceversa



**Suoni ambientali e musica di gioco:** ci sono vari suoni ambientali e una musica di gioco avventurosa per immergere ancora di più il giocatore nel gioco



**Game Over:** una volta raccolti tutti i medaglioni, il gioco si fermerà mostrando una schermata di game over, in cui possiamo vedere il punteggio finale e possiamo inserire il nostro nome in modo da salvarlo nella classifica e visualizzarlo, una volta salvato il nome il giocatore verrà rimandato alla scena Menu in cui può consultare la classifica, tutti i punteggi sono salvati su un file json locale, che con degli script aggiorna e permette la visualizzazione, il file json è dati\_classifica.json se si volesse consultare.



## Conclusioni e assets esterni

FoundTheParthenope utilizza vari script per la gestione, tutti gli script sono stati programmati autonomamente, invece per gli assets ho utilizzato alcuni assets esterni ed alcuni fatti da me, questa la lista di assets esterni adattati e modificati da me per il mio progetto:

Thaleah font

CasualGameSound

Spercyan

Fantasy Skybox.

Grazie e divertitevi!

