**CARATTERISTICHE PRINCIPALI**

TITOLO

**Bigger Wins**

PIATTAFORMA

**Android**

ORIENTAMENTO

**Orizzontale**

TIPOLOGIA

**Hyper Casual - Accademico**

DESCRIZIONE SOMMARIA

Nel cuore dell'azione, il giocatore si trova al comando di un avatar di dimensione N, impegnato in una competizione avvincente. L'obiettivo è semplice ma strategico: 'mangiare', ovvero assorbire, gli NPC più piccoli, controllati dall'intelligenza artificiale, che si muovono incessantemente nel livello. La vera sfida risiede nell'arte di crescere costantemente, diventando la creatura più imponente e dominante nel contesto di gioco.

La chiave del successo? Accumulare moneta di gioco mediante la conquista degli NPC e, così facendo, sbloccare nuovi livelli e affascinanti skins personalizzate. Ogni mossa tattica, ogni scelta di dimensione e ogni vittoria contribuiranno a plasmare la tua ascesa nell'universo competitivo del gioco. Preparati a sfidare la tua abilità e a crescere fino a diventare la forza dominante del livello!

HIGH GAMEPLAY

Il giocatore manipola un avatar di dimensione N con l'obiettivo di assimilare, posizionandosi nello stesso spazio, NPC più piccoli controllati da intelligenza artificiale, i quali vagano all'interno del livello con il medesimo scopo.

Bigger wins- game design didattico

INDEX

GAME LOOP

SINOSSI

Il giocatore manipola un avatar di dimensione N con l'obiettivo di assimilare, posizionandosi nello stesso spazio, NPC più piccoli controllati da intelligenza artificiale, i quali vagano all'interno del livello con il medesimo scopo. La sfida si concentra sull'acquisizione di dimensioni ottimali per diventare la creatura più grande presente nel livello, guadagnando così moneta di gioco che consente lo sblocco di successivi livelli di gioco.

SCOPO DEL GIOCO

Assorbire le creature più piccole e rimanere l’ultima creatura del livello, la più grande di tutte, guadagnando così monete di gioco per sbloccare skins e livelli successivi.

PARTITA TIPO

Dopo aver verificato le missioni giornaliere ( daily quest ) il giocatore preme il grosso pulsante “Play” al centro dello schermo. Successivamente al click su “ play “ la user interface del main menu sparisce lasciando libera la visuale e permettendo alla partita di iniziare. Il giocatore muove il dito sullo schermo guidando il character ( selezionato nel pannello skins ) in ogni direzione x-z ( verticale , orizzontale ) evitando gli ostacoli e dovendo fare attenzione a non finire sopra a creature più grandi ( per non essere assorbito ) e cercando di assorbire creature più piccole o della stessa dimensione.

Bigger wins- game design didattico

INDEX

**SCHERMATE MENU**

Il gioco è composto da una schermata home in sovrapposizione al livello 3D con partita già avviata ma senza giocatore individuabile , come da dinamica di gioco . Il menu si mostra esclusivamente solo dopo aver già istanziato i personaggi sulla mappa, e quindi dopo una breve schermata nera a seguito dei loghi , come da dinamiche di gioco, riportante 5 pulsanti

- Settings

- Reward

- Shop(ghosts)

- Remove ads

- Daily quest (opzionale)

Le schermate di tutto il gioco rispondono a dei comportamenti standard, qualora non diversamente specificato.

Bigger wins- game design didattico

INDEX

**Settings**

Il pannello delle opzioni si apre immediatamente una volta cliccato il relativo pulsante e blocca qualsiasi interazione con i bottoni retrostanti. Il pannello si apre senza transizioni o dissolvenze a nero. Il pannello è composto da un riquadro centrato ( opacità 50% ) riportante, allineate al centro, le due opzioni disponibili:

**-Volumi sfx:** Attraverso uno slider, affiancato dal titolo dell ‘impostazione sulla sinistra, che vada da 0 ad 1 il giocatore può regolare il volume del relativo Mixer SFX. 0 rappresenta muto, 1 rappresenta il valore di default ( 1) del mixer di unity . Di default il valore degli sfx è impostato a 0.6. Il valore dello slider viene salvato automaticamente ogni qualvolta il giocatore lo editi.

**-Volumi colonna sonora:** Attraverso uno slider, affiancato dal titolo dell ‘impostazione sulla sinistra, che vada da 0 ad 1 il giocatore può regolare il volume del relativo Mixer OST. 0 rappresenta muto, 1 rappresenta il valore di default ( 1) del mixer di unity . Di default il valore degli sfx è impostato a 0.5. Il valore dello slider viene salvato automaticamente ogni qualvolta il giocatore lo editi.

**-Back:** Il pulsante Back è posizionato in basso a destra nella schermata e consente l’uscita dal pannello opzioni per tornare alla schermata precedente .

Bigger wins- game design didattico

INDEX

**ADS Reward**

Come da dinamica di reward Il pannello Reward si apre immediatamente una volta cliccato il relativo pulsante e blocca qualsiasi interazione con i bottoni retrostanti. Il pannello è opaco, con una grafica animata di background a rendere la schermata dinamica. Sopra il background abbiamo il titolo della schermata “Reward”, un oggetto animabile ( che può ad esempio essere uno scrigno del tesoro con animazione di apertura, od una lampada con un'animazione di un genio che esca dalla punta ) ed animato solo in caso di click su su pulsante “summon, il pulsante summon, ed un pulsante back , in basso a destra, per chiudere il pannello di reward.

**Comportamento dell’oggetto animabile**

L’oggetto animabile compie la sua animazione di apertura ( od equivalente ) solo dopo che l’utente abbia terminato di guardare la pubblicità.

**Comportamento del pulsante summon**

Qualora il pulsante summon venisse cliccato si aprirebbe un pannello di conferma. Il pannello di conferma è composta da un pannello centrale, dalle dimensioni del 50% dello schermo in altezza e del 75% in larghezza, ospitante un testo e due bottoni sottostanti. Il testo riporta “ WATCH AD TO OPEN A TREASURE ?”

- Si( pulsante )

Il pannello di conferma si chiude immediatamente e , come da sistema ads,viene visualizzata una breve pubblicità al termine del quale il giocatore riceverà l'apposita ricompensa.

- No( pulsante )

In pannello di conferma si chiude automaticamente tornando al pannello reward di base.

Bigger wins- game design didattico

INDEX

**Pulsante Back**

Situato in basso a destra, rappresentato con una freccia od un testo con scritto “ back” incorporato in un pulsante, permette la chiusura del pannello di reward.

**Esito Reward**

Qualora il giocatore avesse completato la visione della pubblicità , alla chiusura della stessa, torneremo sulla schermata reward con la condizione di animazione attiva per l’oggetto animabile. Vedremo quindi l’animazione di apertura dell’oggetto animabile compiersi per dare vita ad un ulteriore pannello ( che può essere contestualizzato graficamente nell’immagine dell’oggetto apribile ) riportante cosa si abbia vinto in seguito alla visione della pubblicità, Come da dinamica di reward .

**Shop ( Ghost )**

Il pannello di shop funge anche da pannello di selezione della skin . Il numero totale di coins possedute dal giocatore è visualizzato in basso a sinistra o in alto a sinistra .

Trattasi di un pannello con due differenti categorie di oggetti selezionabili :

- Skin a pagamento

Trattasi di skin esteticamente simpatiche, in grado di offrire un vantaggio puramente estetico.

- Skin per valuta di gioco

Trattasi di skin esteticamente simpatiche, e particolarmente curate, in grado di offrire un vantaggio non solo estetico ma anche di gioco come, ad esempio, una maggiore velocità.

Per i valori dei relativi , e le tipologie di skin, costi si rimanda all’economia di gioco.

Entrambe le categorie permettono, attraverso lo scorrimento orizzontale, di selezionare la skin da utilizzare in gioco. Se la skin è acquistabile, sotto la stessa, viene riportato un

Bigger wins- game design didattico

INDEX

bottone con il relativo costo. Qualora la skin risultasse già acquistata verrebbe riportato un bottone con scritto “ select”.

**Clic su categoria di oggetti**

Una volta cliccato sulla categoria di oggetti, rappresentata negli screen dalla maschera rossa con e senza stellina, il riquadro centrale ( contenente gerarchicamente i relativi oggetti ) viene immediatamente cambiato , senza transizione alcuna, per rispecchiare la scelta effettuata.

**Clic su skin non precedentemente acquistata**

Qualora il pulsante riportante il costo della skin venisse cliccato si aprirebbe un pannello di conferma.

Il pannello di conferma è composta da un pannello centrale opaco , dalle dimensioni del 30% dello schermo in altezza e del 4% in larghezza, ospitante un testo e due bottoni sottostanti.

Il testo riporta “ SPEND ” “\*valore valuta\*” “FOR THIS SKIN?”

- Si( pulsante )

In pannello di conferma si chiude immediatamente , viene scalata la relativa valuta , ed il pulsante della relativa skin cambia da “ valore “ in “selezione”

- No( pulsante )

Il pannello di conferma si chiude automaticamente tornando al pannello shop di base.

**Clic su skin precedentemente acquista**

Il testo del pulsante della relativa skin cambierebbe da “select” in “ active” e, nel livello di gioco, la skin appena selezionata viene impostata come attiva. Come da dinamica skin main character.

Bigger wins- game design didattico

INDEX

**ELIMINATE ADS ( opzionale)**

Qualora il pulsante “eliminate ads “ venisse cliccato si aprirebbe un pannello di conferma.

Il pannello di conferma è composta da un pannello centrale opaco , dalle dimensioni del 30% dello schermo in altezza e del 4% in larghezza, ospitante un testo e due bottoni sottostanti.

Il testo riporta “ REMOVE ALL ADS FOR 1.99€ ?”

- Si( pulsante )

In pannello di conferma si chiude immediatamente , viene scalata la relativa valuta , e si apre un pannello di ringraziamento, delle stesse proporzioni del pannello di conferma, riportante il testo : “ NOW YOU CAN PLAY AD FREE! THANK YOU!!”

- No( pulsante )

In pannello di conferma si chiude automaticamente tornando al pannello home.

**DAILY QUEST ( opzionale )**

Come da dinamica Daily Quest cliccare su questo pulsante permette l’apertura di un nuovo pannello opaco con all’interno 3 bottoni riportanti i titoli delle 3 daily quest attive. I bottoni risultano cliccabili solo se le relative quest risultano completate e, qualora cliccati, avviano un evento di earning permettendo al giocatore di guadagnare N coin di gioco a seconda dell’evento completato. Il pannello riporta un pulsante di uscita in basso a destra.

*esempio di daily quest*

**START**

Al click su start la user interface di home sparisce e, come da dinamica, il character diventa controllabile dal dito del player per compiere la partita.

Bigger wins- game design didattico

INDEX

**COMPORTAMENTO DEI PANNELLI**

Qualsiasi pannello si apra sopra ad un altro pannello ( ad esempio : salvataggio su menu di pausa ) *occlude l’interazione con il pannello precedente*. Ad esempio se apro il pannello di salvataggio non potrò cliccare sul menù di pausa.

Alcuni pannelli tendono, tolta qualche libertà artistica, ad essere uguali in tutto il gioco. A seguire comportamento e descrizione di tali pannelli.

**Pannello di conferma**

Il pannello di conferma, aperto conseguenzialmente ad una scelta a menu, apre un riquadro di conferma dalle dimensioni del 25% dello schermo in altezza e del 75% in larghezza, ospitante un testo e due bottoni sottostanti.

Il testo riporta il messaggio per la quale è richiesta la conferma , eg: “ WANT TO BUY THIS SKIN?”

Seguono bottoni:

- YES( pulsante )

Viene immediatamente eseguita la funzione di conferma per la quale il pannello è stato aperto.

- NO( pulsante )

In pannello di conferma si chiude automaticamente, senza aver eseguito la funzione per la quale era stato aperto..

Bigger wins- game design didattico

INDEX

**COMPORTAMENTO DEI PULSANTI**

Il comportamento dei pulsanti è uguale per ogni pulsante all’interno del gioco. In ogni condizione, ammesso che non venga specificato differentemente, i pulsanti hanno le seguenti proprietà:

- On Click:

Il pulsante , una volta che il mouse ci clicchi, emette un sfx e si evidenzia con una tonalità più scura rispetto al tono di base ( cromatico) previsto dal bottone prima di eseguire qualsiasi ulteriore funzione.

Bigger wins- game design didattico

INDEX

**DINAMICHE DI GIOCO**

La dinamica principale del gioco è semplice. Attraverso il dito il giocatore può muovere il character controllato all’interno della mappa di gioco.

Se il character collide con nemici della stessa grandezza o più piccoli : li assorbe ed aumenta di 1 unità. Se il character collide con nemici più grandi: si avvera la condizione di game over.

La partita termina quando il giocatore rimane l’unica creatura in vita nella mappa , o in caso di game over.

**AVVIO GIOCO**

Subito dopo la schermata di caricamento loghi, in una fake loading page nera, viene lanciato, in awake, il metodo di istanza nemici sulla mappa in modo tale che quando la home venga caricata i nemici siano già posizionati ed in movimento. Il menu di base si mostra solo dopo il corretto compimento di questa funzione.

All’avvio della partita vengono istanziati attraverso un game manager, in posizioni randomiche sulla mappa, da 10 a 20 nemici di cui:

25% aventi “size 1 “ e speed variabile tra “0.7 e 1” 15% aventi “size 2 “ e speed variabile tra “0.7 e 0.9” 25% aventi “size 3 “ e speed variabile tra “0.6 e 0.8” 15% aventi “size 4 “ e speed variabile tra “0.6 e 0.7”

Bigger wins- game design didattico

INDEX

10% aventi “size 6 “ e speed variabile tra “0.5 e 0.7” 10% aventi “size 7 “ e speed variabile tra “0.5 e 0.7”

per ogni nemico istanziato la skin attivata dal game manager è randomica.

**INIZIO PARTITA**

In fase di menu home i nemici scorrono sullo schermo ignorando il character ed ignorandosi l’un l’altro, semplicemente vagano sulla mappa in attesa della condizione di avvio partita che si avvera solo al click del pulsante start.

Una volta cliccato su start , per ogni nemico presente sulla mappa, viene eseguita la condizione di InizializeSearch che consente ad ogni nemico sulla mappa di attivare i propri parametri , come da relativo paragrafo ,

Solo una volta cliccato start il giocatore può muovere il proprio character.

Ad avvio partita avviamo un timer che tenga conto del tempo di gioco del giocatore, ci servirà per il calcolo del bonus in caso di successo.

**MAIN CHARACTER**

Il character è composto gerarchicamente da un gruppo riportante il sistema di movimento, ed il relativo trigger, ed un gruppo figlio riportante N mesh tante sono le skin sbloccabili nello shop. Ad ogni mesh presente in questo gruppo figlio corrisponde una mesh sbloccabile nello shop. la skin è selezionabile nel menù shop e viene attivata conseguenzialmente al click del bottone select, sempre nel pannello shop. Le skin disponibili sono elencate nell’economia di gioco.

**PARAMETRI MAIN CHARACTER**

Il main character controllato dal player ha principalmente 2 caratteristiche:

- Speed: rappresenta la velocità con la quale il personaggio può muoversi nella

mappa. Di Default è 1. ù

- Size: rappresenta le dimensioni attuali del character, è un valore indipendente dalla

scala. Di default è 2. Se il character collide con nemici di dimensioni più grandi si

entra in game over, se collide con nemici uguali o più piccoli li assorbe e cresce di 1

unità. Non esiste un limite al valore size , il personaggio continua a crescere,

assorbendo i nemici, fin tanto che non rimane l’unico. Il size aumenta le dimensioni

del gruppo padre, non del gruppo figlio skin.

Bigger wins- game design didattico

INDEX

**Relazione tra valore size e scala**

Il valore size contribuisce all’aumento della scala del character. Per ogni valore di “size” ricevuto ( +1) la scala del personaggio aumenta di 0.3 su ogni asse. Il size aumenta le dimensioni del gruppo padre, non del gruppo figlio skin.

**MOVIMENTO**

Attraverso il dito il giocatore può controllare la direzione in cui muovere il character, in alto , in basso, a destra, a sinistra. Il personaggio si muove esclusivamente sulla mappa definita con il layer “walkable” e collide con gli ostacoli perpendicolari al terreno.

La velocità di movimento per il character dipende dalla skin selezionata, di default è 1.

Il movimento è controllato da una booleana CanMove, in modo da poter controllare quando e quando non muovere il character.

**TELECAMERA**

La telecamera segue sempre il character mosso dal player in modo che questi sia al centro dello schermo. La visuale è prospettica , con un'inclinazione di circa 70 gradi per ricordare vagamente una visuale isometrica. Al crescere delle dimensioni del player la telecamera si allontana in modo da non lasciare che questo strabordi.

Ad un certo punto del gioco è probabile che vengano inquadrati i bordi giocabili della mappa, in particolare con un character di dimensioni grandi. in tal caso la parte non costruita darebbe semplicemente su nero a tinta unita, impostabile attraverso il parametro di rendering background della telecamera di gioco, come da dinamica struttura livelli.

**COLLIDERE CON MOB DI DIMENSIONI MINORI**

Si guadagna 1 coin di gioco e si cresce di 1 valore “ size” aumentando anche di dimensioni per circa 0.3 unità su asse x, y e z..

**COLLIDERE CON MOB DI DIMENSIONI UGUALI**

Si guadagna 1 coin di gioco e si cresce di 1 valore “ size” aumentando anche di dimensioni per circa 0.3 unità su asse x, y e z..

Bigger wins- game design didattico

INDEX

**COLLIDERE CON MOB DI DIMENSIONI MAGGIORI**

Si attiva la condizione di game over.

**INTELLIGENZE NEMICHE**

Come il main character, il nemico è composto gerarchicamente da un gruppo riportante il sistema di movimento, ed il relativo trigger, ed un gruppo figlio riportante N mesh tante sono le skin sbloccabili nello shop. Ad ogni mesh presente in questo gruppo figlio corrisponde una mesh sbloccabile nello shop.

L’intelligenza nemica vaga nella mappa raggiungendo destinazioni randomiche precedentemente stabilite nella mappa . Una volta raggiunta una di queste destinazioni ne sceglie randomicamente un’altra e la raggiunge. Se nel tragitto l’ai nemica “vede” ( attraverso un sistema di enemy field of view ) un personaggio di dimensioni minori, entro un certo range, la destinazione del nemico diventa il personaggio di dimensioni minori appena incontrato. Se il personaggio di dimensioni minori appena incontrato esce dal range di “visuale” allora l’intelligenza nemica torna a raggiungere una posizione randomica tra quelle prestabilite.

Il sistema di field of view può essere basato su un check su Vector3.Angle, per verificare la sua presenza all’interno di un range ( denominato field of view ) ed un conseguente raycast per verificare la presenza di ostacoli nella traiettoria.

All’ai nemica si applicano le seguenti regole:

- se collide con un personaggio di dimensioni maggiori, l’ai interessata sparisce

istanziando al suo posto un sistema particellare (come un “puff” ) che duri circa 2

secondi.

- se collide con un personaggio di dimensioni uguali, l’ai interessata cresce di 1 valore

“ size” aumentando anche di dimensioni per circa 0.3 unità su asse x, y e z.

- se collide con un personaggio di dimensioni uguali, ed il personaggio interessato è il

main character ,l’ai interessata sparisce istanziando al suo posto un sistema

particellare (come un “puff” ) che duri circa 2 secondi.

- se collide con un personaggio di dimensioni minori, l’ai interessata cresce di 1 valore

“ size” aumentando anche di dimensioni per circa 0.3 unità su asse x, y e z.

- Se nella sua field of view incontra un personaggio con tag “enemy” o “player” di

dimensioni minori rispetto alle sue: allora inizia a seguirlo. La field of view dell’enemy

dovrebbe essere di circa 90° e lunga ( profondità ) 1.5 volte la scala y dell’enemy.

- Se , durante un inseguimento, il nemico target esce dalla distanza massima tollerata

per l’inseguimento ( circa 2.5 // 3 volte la scala y dell’enemy ) allora l’inseguitore

torna alla sua ricerca.

Bigger wins- game design didattico

INDEX

L’intelligenza nemica è composta da una classe “ enemy” avente tre parametri che vengono randomizzati all’avvio della partita.

- Speed: rappresenta la velocità con la quale il personaggio può muoversi nella

mappa. Di Default è 1.

- Size: rappresenta le dimensioni attuali del character, è un valore indipendente dalla

scala. Di default è 2. Se il character collide con nemici di dimensioni più grande si

entra in game over, se collide con nemici uguali o più piccoli li assorbe e cresce di 1

unità. Non esiste un limite al valore size , il personaggio continua a crescere,

assorbendo i nemici, fin tanto che non rimane l’unico. Il size aumenta le dimensioni

del gruppo padre, non del gruppo figlio skin.

- Skin: la skin di gioco

Una volta cliccato su start , per ogni nemico presente sulla mappa, viene eseguita la condizione di InizializeSearch che consente ad ogni nemico sulla mappa di attivare i propri parametri :

- Main trigger: un trigger , grande circa 1.2 volte le dimensioni del character,

posizionato sul gruppo padre che contiene lo script di movimento e centrato sul

character stesso. Qualora questo collider collida con un altro collider avente tag

“enemy” o “player” si avvierebbe il check dei size per verificare quale dei due

character debba essere assorbito.

- check distance = trattasi di una booleana. Qualora impostata su attiva i nemici

potranno verificare la presenza di altri nemici nella loro field of view. Qualora un altro

nemico, od il player, passi in una field of view: l’ia interessata inizierebbe a seguirlo

fin tanto che siano soddisfatti i requisiti di distanza.

**IN GAME ADS ( OPZIONALE)**

**PREMESSA SULLE ADS**

Il sistema ads previsto dal presente documento è fittizio, non si pretende lo sviluppo di un sistema reale di ad prese da un apposito service quanto si richiede piuttosto lo sviluppo di un ‘immagine ad placeholder atta unicamente a dimostrare il funzionamento della dinamica ads.

**FUNZIONAMENTO ADS**

Bigger wins- game design didattico

INDEX

Il sistema di ads fa si che il giocatore visualizzi un ad una volta per ogni due partite di gioco svolte; ammesso che il giocatore non acquisti la funzione “ remove ads”.

Come nel caso degli acquisti in app, le ad sono schermate fittizie atte a rappresentare brevi video. L’ad ha la durata di circa 15 secondi e può essere chiusa prematuramente, dopo 5 secondi, attraverso apposita pressione su pulsante “X” che apparirà in alto a destra dando comunque per compiuto lo scopo.

**PAUSA**

La pausa, accessibile in alto a destra nella fase di gameplay, può essere invocata in ogni momento di gioco. Se eseguita blocca completamente il gioco lasciando al centro solo un pulsante di play per il “resume. Il blocco può avvenire anche attraverso time.timescale=0.

**DAILY QUESTS**

La daily quest rappresenta una funzione opzionale da inserire.

Obiettivi giornalieri che il giocatore possa completare o meno, scadono al termine delle 24 ore reali . Il pannello delle daily quest è composto da bottoni che consentono al giocatore di marcare completata un quest di cui abbiano soddisfatto tutti i requisiti . I bottoni risultano cliccabili solo se le relative quest risultano completate e, qualora cliccati, avviano un evento di earning permettendo al giocatore di guadagnare N coin di gioco a seconda dell’evento completato.

A seguire un pool di quest:

- Sconfiggi 15 nemici ( 50 coin )

- Sconfiggi 20 nemici ( 100 coin)

- Sconfiggi 30 nemici ( 150 coin)

- Acquista una skin ( 100 coin)

- Cambia skin ( 50 coin )

- Sconfiggi 50 nemici ( 150 coin)

- Sconfiggi 100 nemici ( 250 coin)

- Dura almeno 30 secondi in una partita ( 50 coin )

Bigger wins- game design didattico

INDEX

- Vinci una partita ( 100 coin)

- Vinci due partite di fila ( 150 coin)

- Vinci tre partite di fila ( 250 coin)

**CONDIZIONI DI GAME OVER**

Il giocatore entra in schermata di game over esclusivamente qualora collida con un enemy di dimensioni maggiori . In tal caso il character del giocatore svanisce con un piccolo vfx particellare, il gameobject controllabile dal giocatore si disattiva e viene riportata una schermata di game over. La schermata di game over , a schermo intero, riporta la scritta “defeat” , un immagine di background , ed il pulsante invisibile sulla scritta “ tap to continue”

**Click su tap to continue**

Il gioco si riavvia per tornare quindi al menu principale.

Bigger wins- game design didattico

INDEX

**CONDIZIONI DI SUCCESSO**

Il giocatore entra in schermata di successo unicamente qualora rimanga l’unico character in gioco. Il sistema di conta può essere effettuato , ad esempio da un valore intero riportante il numero totali di nemici nel livello ( es : 10) ed aggiornato ogni qualvolta un nemico , od il giocatore, mangi un altro nemico sottraendo 1 al sopra citato intero innescando così il successo quando l’intero arrivi a 0. In tal caso inibiamo il movimento del giocatore, attraverso una booleana di controllo.La schermata di game over , a schermo intero, riporta la scritta “victory!!” , un immagine di background , ed il pulsante invisibile sulla scritta “ tap to continue”. Inoltre è mostrato, sotto il riquadro di testo contenente “victory” il bonus totale di valuta in gioco guadagnata.

Il bonus è calcolato a seconda del tempo impiegato per finire il livello, come da economia di gioco:

**Valori bonus**

Tempo trascorso >1 secondi e <=29 secondi // Bonus :150 coin di gioco Tempo trascorso >29 secondi e <=50 secondi // Bonus :100 coin di gioco

Tempo trascorso >50 secondi // Bonus :50 coin di gioco

**Click su tap to continue**

Il gioco si riavvia per tornare quindi al menu principale.

Bigger wins- game design didattico

INDEX

**SALVATAGGI**

**Skin**

Il gioco salva automaticamente le skin sbloccate attraverso valori statici interi dove 0 equivalga a bloccata e 1 a sbloccata ( es: skin2=0)

I valori degli interi relativi alle sking vengono aggiornati qualora il giocatore efettuasse un acquisto.

**Coin di gioco**

Il gioco salva automaticamente le coin guadagnate attraverso il valore statico TotalCoin Il valore viene aggiornato alla schermata di game over, nella schermata reward , nella schermata di successo, nella schermata daily quest qualora il giocatore avesse completato una quest, e nel caso di qualsiasi acquisto nello shop.

**Skin attiva**

Il gioco salva automaticamente la skin utilizzata , nel momento in cui venga selezionata nello shop attraverso pressione pulsante select, attraverso un intero statico ActiveSkin. Questo valore va quindi ad aggiornare quale elemento, nell’array di mesh attivabili del giocatore, viene attivato.

**ECONOMIA DI GIOCO**

**MONETA DI GIOCO**

**Premessa sulla moneta di gioco e sugli acquisti**

Bigger wins- game design didattico

INDEX

Gli acquisti in app , attraverso valuta reale, sono intesi come fittizi e puramente dimostrativi. Non è richiesto l’inserimento di alcuna api derivante da sdk che gestiscono acquisti in app.

All’interno del presente prototipo il giocatore ha a disposizione infinita “finta valuta reale”. Come tale: qualora il giocatore cliccasse su un acquisto in app: automaticamente la finta transizione risulterebbe effettuata.

La moneta di gioco viene guadagnata, all’interno del gioco, in proporzione al relativo evento di earning:

**Completamento del livello:**

Tempo trascorso >1 secondi e <=29 secondi // Bonus :150 coin di gioco Tempo trascorso >29 secondi e <=50 secondi // Bonus :100 coin di gioco

Tempo trascorso >50 secondi // Bonus :50 coin di gioco

**Sovrapposizione ad una creatura più piccola od uguale:**

1 coin di gioco

**Ads reward:**

Random da 0 a 10

|  |  |
| --- | --- |
| <=3 >3&<=6 >6&&<=9 >9 | 50 coin di gioco100 coin di gioco150 coin di gioco300 coin di gioco |

**Daily quest:**

- Sconfiggi 15 nemici ( 50 coin )

- Sconfiggi 20 nemici ( 100 coin)

- Sconfiggi 30 nemici ( 150 coin)

- Acquista una skin ( 100 coin)

- Cambia skin ( 50 coin )

- Sconfiggi 50 nemici ( 150 coin)

- Sconfiggi 100 nemici ( 250 coin)

- Dura almeno 30 secondi in una partita ( 50 coin )

- Vinci una partita ( 100 coin)

- Vinci due partite di fila ( 150 coin)

- Vinci tre partite di fila ( 250 coin)

**Skins e costi**

Bigger wins- game design didattico

INDEX

Le skin sono divise in due categorie: a pagamento ( valuta reale ) e sbloccabile tramite coin di gioco. Ogni skin , se attivata, può portare con sé dei cambiamenti ai valori di speed e size del giocatore in modo da non solo essere un cambiamento grafico ma anche un potenziamento durante il game play.

Skins sbloccabili tramite finta valuta reale

Skin1: 1000 coin di gioco [ nessun vantaggio ] Skin2 **:** 1500 coin di gioco [ speed +0.5 ] Skin3: 2500 coin di gioco [ size di partenza +1 ]

Skins sbloccabili tramite valuta di gioco

Skin1: Visualizza 3 ad [ speed + 0.5 ] ( ogni qual volta il giocatore clicchi sul pulsante per acquistare questa skin verrebbe rimandato al pannello di visualizzazione ad, dopo averne viste 3 la skin risulterebbe acquistata )

Skin2: 2.99€ [ speed +1 e size +1 ]

Skin3: 4.99€ [ speed + 2 ]

**ADS( Advertising Services )**

Le ads vengono visualizzate nel caso di click su reward da schermata home ed ogni 2 partite giocate.

Come nel caso degli acquisti in app, le ad sono schermate fittizie atte a rappresentare brevi video. Durano circa 15 secondi prima di chiudersi e riportare il giocatore alla schermata di gioco relativa.

Sulla fake AD dopo 5 secondi di visualizzazione ( e quindi a -10 dalla chiusura ) appare una piccola X in alto a destra. Qualora il giocatore cliccasse questa X l’AD verrebbe immediatamente chiusa dando comunque per “compiuto” il suo scopo.

**STRUTTURA LIVELLI**

Bigger wins- game design didattico

INDEX

**CARATTERISTICHE DEL LIVELLO**

Il prototipo è pensato per avere un livello singolo giocabile più volte. Il livello prevede la navigabilità da parte del player e da parte degli enemy. Qualora si volesse complicare il titolo sarà possibile aggiungere un gruppo “ levels” all’interno dello shop e permettere al giocatore di acquistare nuovi livelli selezionabili.

Il livello costruito dovrà avere caratteristiche semplici ma partiche:

- Riportare ostacoli nell’area in modo da rendere la navigazione soddisfacente in

termini di sfida

- Riportare le posizioni di istanza dei nemici per l’avvio *( possono essere empty object*

*dei quali ci appelliamo al componente transform position )*

- Riportare le destinazioni randomiche per le traiettorie dei nemici *( possono essere*

*empty object dei quali ci appelliamo al componente transform position )*

- Essere piacevole alla vista e riportare interessanti/ simpatiche situazioni di lighting

- Prevedere animazioni responsive al passaggio del personaggio controllato dal

player: ad esempio una torcia che si accende od un uccellino che vola via da un

cespuglio qualora il player si avvicini.

**Bordo livello**

Si presentano due soluzioni:

A) Il giocatore può navigare solo entro una certa area del livello in modo da non

arrivare mai ai bordi. In tal caso si richiede di “chiudere” i bordi del livello

visivamente in modo da permettere al player di capire che non possa passare

quel limite.

B) Il giocatore può navigare anche fino a bordo mappa. Se il giocatore arriva a bordo mappa, oltre a non poter navigare oltre , vedrà l’interruzione della mappa su sfondo nero , come da rappresentazione:

**SFX**

All’interno del gioco sono presenti diversi sfx qui elencati.