GAME SYSTEM

1. \*\*Player Movement\*\*: Il giocatore controlla un avatar di dimensione N, spostandolo nello spazio tridimensionale del livello. Il movimento avviene tramite input touch sullo schermo.

2. \*\*NPC Movement\*\*: Gli NPC controllati dall'intelligenza artificiale si muovono autonomamente all'interno del livello, con lo stesso obiettivo del giocatore di assorbire gli altri NPC più piccoli.

3. \*\*Consumption Mechanics\*\*: Il giocatore assorbe gli NPC più piccoli posizionandosi nello stesso spazio di essi, aumentando così le proprie dimensioni.

4. \*\*Fight Mechanic\*\*: Non c'è una vera e propria meccanica di lotta nel senso tradizionale, ma c'è una competizione per assorbire gli NPC più piccoli e evitare di essere assorbiti da quelli più grandi.

5. \*\*Death\*\*: Il giocatore potrebbe perdere se viene assorbito da un NPC più grande.

6. \*\*Win Condition\*\*: Il giocatore vince diventando la creatura più grande nel livello, assorbendo tutti gli NPC più piccoli e rimanendo l'ultima creatura rimasta.

7. \*\*Lose Condition\*\*: Il giocatore perde se viene assorbito da un NPC più grande.

Main Game Loop: Il giocatore inizia una partita dopo aver verificato le missioni giornaliere, controllando l'avatar nel livello per assorbire gli NPC e crescere di dimensioni, evitando di essere assorbito da quelli più grandi. Dopo ogni partita, il giocatore può utilizzare le monete di gioco guadagnate per sbloccare nuovi contenuti nel negozio del gioco.

\*\*In-game Economy\*\*: Il giocatore guadagna monete di gioco assorbendo NPC, che possono essere utilizzate per sbloccare nuovi livelli e skins personalizzate.

\*\*Camera\*\*: 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

\*\*Ads\*\*: 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”.

\*\*Audio\*\*:

\*\*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”.

\*\*Quest\*\*: 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.

SISTEMI SETTINGS

Opzioni

-> Click su "Settings"

-> Pannello delle opzioni si apre

-> Regolazione del volume SFX tramite slider

-> Regolazione del volume della colonna sonora tramite slider

-> Click su "Back" per tornare al menu principale

-> Fine

Reward

-> Click su "Reward"

-> Pannello delle ricompense si apre

-> Animazione dell'oggetto premio

-> Click su "Summon" per aprire il pannello di conferma

-> Click su "Si" per guardare una pubblicità e ottenere la ricompensa

-> Click su "No" per chiudere il pannello di conferma e tornare al pannello delle ricompense

-> Click su "Back" per chiudere il pannello delle ricompense

-> Fine

Shop

-> Click su "Shop (Ghosts)"

-> Pannello dello shop si apre

-> Visualizzazione del numero totale di monete

-> Scorrimento tra le skin a pagamento e le skin per valuta di gioco

-> Click su una skin non acquistata per aprire il pannello di conferma

-> Click su "Si" per confermare l'acquisto

-> Click su "No" per chiudere il pannello di conferma e tornare allo shop

-> Click su una skin già acquistata per selezionarla

-> Click su "Back" per tornare al menu principale

-> Fine

Ads

-> Click su "Eliminate Ads"

-> Pannello di conferma si apre

-> Click su "Si" per rimuovere tutte le pubblicità

-> Visualizzazione di un messaggio di ringraziamento

-> Click su "No" per chiudere il pannello di conferma e tornare al menu principale

-> Fine

Daily

-> Click su "Daily Quest" (Opzionale)

-> Pannello delle missioni giornaliere si apre

-> Click su una missione completata per ottenere le monete di gioco

-> Click su "Back" per chiudere il pannello delle missioni giornaliere

-> Fine

Schema

```

START

|

V

[Settings] --> [Reward] --> [Shop (Ghosts)] --> [Eliminate Ads] --> [Daily Quest] --> END

| | | | |

V V V V V

[Adjust SFX] [Open Panel] [Open Panel & Select Skin] [Confirmation Panel] [Open Panel]

[Adjust OST] [Animation] [Confirm Purchase] [Remove Ads] [Claim Rewards]

[Back Button] [Summon Button] [Select Skin] [Confirm Removal] [Back Button]

[Back Button] [No Button]

END

```

GPT

1. \*\*Gameplay Systems\*\*:

- Movement System

- Combat System

- Health and Damage System

- Inventory System

- Leveling and Progression System

- Quest and Mission System

- Dialogue and Interaction System

- Crafting and Item Management System

- Puzzle and Mini-game System

- Stealth System

- Survival System

- Trading and Economy System

2. \*\*Audio Systems\*\*:

- Sound Effects System

- Background Music System

- Voiceover System

- Dynamic Audio System (adjusts audio based on player actions)

3. \*\*Graphics Systems\*\*:

- Rendering System

- Lighting System

- Particle System

- Shader System

- Animation System

- Visual Effects System

4. \*\*Input Systems\*\*:

- Keyboard and Mouse Input System

- Gamepad Input System

- Touch Input System (for mobile games)

- Motion Control Input System (e.g., Kinect, VR controllers)

5. \*\*User Interface (UI) Systems\*\*:

- Menu System

- Heads-Up Display (HUD) System

- Inventory UI System

- Dialogue UI System

- Tutorial System

- Settings and Options UI System

6. \*\*Physics Systems\*\*:

- Collision Detection System

- Physics Simulation System

- Ragdoll Physics System

- Vehicle Physics System

- Fluid Dynamics System

7. \*\*Networking Systems\*\*:

- Multiplayer System

- Online Matchmaking System

- Voice Chat System

- Leaderboards and Rankings System

8. \*\*Artificial Intelligence (AI) Systems\*\*:

- Enemy AI System

- NPC Behavior System

- Pathfinding System

- Decision Making System

- Fuzzy Logic System

9. \*\*Save and Load Systems\*\*:

- Save Game System

- Load Game System

- Auto-save System

- Checkpoint System

10. \*\*Localization Systems\*\*:

- Language Localization System

- Text Translation System

- Cultural Adaptation System

11. \*\*Performance Optimization Systems\*\*:

- Optimization System for CPU

- Optimization System for GPU

- Memory Management System

- Loading and Streaming System

12. \*\*Analytics and Telemetry Systems\*\*:

- Player Behavior Tracking System

- Game Metrics System

- Error Reporting System

- A/B Testing System

13. \*\*Security Systems\*\*:

- Anti-Cheat System

- Data Encryption System

- Authentication System

14. \*\*Accessibility Systems\*\*:

- Subtitles and Closed Captions System

- Colorblind Mode System

- Customizable Controls System

- Assistive Technology Integration System

15. \*\*Community and Social Systems\*\*:

- Social Media Integration System

- Player Forums System

- Content Sharing System