Dungeon crawling game

Features description

Caratteristiche generiche:

* Il gioco si basa sull’esplorazione di un dungeon diviso in stanze, muovendosi su una griglia di gioco quadrata.
* Il gioco è a turni, e, durante il proprio turno, personaggi giocanti e nemici possono eseguire una singola azione.
* La modalità di gioco è single player, ma è possibile controllare più personaggi giocanti, ognuno nel suo turno.
* L’interazione col gioco avviene in parte tramite tastiera ed in parte tramite interazione diretta colla schermata.
* Non sono presenti menù con elenchi di comandi e istruzioni, ma vi sono elementi non diegetici che aiutano a comprendere come interagire col gioco.
* Il gioco è composto da due dungeon indipendenti fra di loro.
* Il gioco termina quando viene sconfitto un nemico finale, o quando tutti i personaggi giocanti vengono sconfitti.

Personaggi giocanti:

* I personaggi sono caratterizzati da statistiche configurabili da Inspector, non visibili durante il gioco.
* Ogni personaggio possiede degli elementi di interfaccia, animati e non, che si attivano durante il suo turno e mostrano le azioni eseguibili.
* I personaggi possono possedere degli oggetti utilizzabili durante il proprio turno.
* Alcuni personaggi hanno abilità che permettono di interagire coll’ambiente per esplorare il dungeon.
* È possibile configurare tramite Inspector la durata di alcune fasi del turno di un personaggio.

Nemici:

* Ogni dungeon contiene nemici semplici ed un singolo boss finale
* Tutti i nemici possiedono statistiche, animazioni e tempistiche dei turni, configurabili da inspector; come per i personaggi giocanti.
* Durante i turni avversari non è possibile eseguire alcuna azione, nemmeno aprire il menù di pausa.
* I nemici di tipo boss possono attaccare nel proprio turno i personaggi giocanti, ma non possono muoversi.
* I nemici semplici possono attaccare i personaggi giocanti o possono muoversi sulla griglia di gioco.
* Il movimento dei nemici si basa su una ricerca di un personaggio giocante raggiungibile entro un certo raggio di distanza. Questa ricerca è caratterizzata da parametri configurabili da Inspector
* Un nemico semplice può eseguire le seguenti azioni, in ordine di priorità: attaccare un personaggio giocante adiacente, muoversi verso un personaggio giocante raggiungibile, muoversi in una direzione casuale, non fare nulla.
* I nemici semplici vengono generati randomicamente all’interno delle stanze del dungeon. Lo spawn randomico è caratterizzato da parametri configurabili tramite Inspector.