

PINCHERY

Game Design Document

Indice

1. [Idea di base](#)
2. [Spazio di gioco](#)
3. [Regole di gioco](#)
4. [Arciere, frecce e poteri speciali](#)
5. [IA](#)
6. [Monetizzazione](#)
7. [Energia](#)
8. [Online](#)
9. [UI](#)

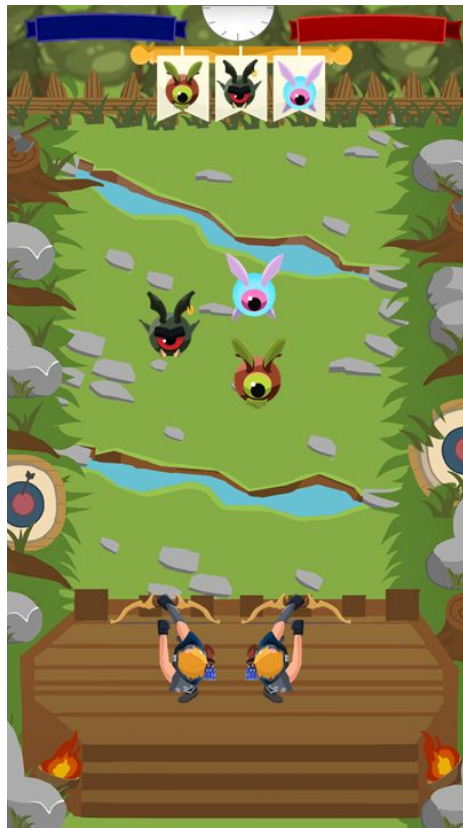
1. Idea di base

Pinchery è uno skill game 2D mobile in cui due giocatori si sfidano in tempo reale (in multiplayer online) ad una gara di tiro con l'arco per colpire quanti più bersagli possibile entro un tempo prestabilito. Lo scopo della partita consiste nell'ottenere un punteggio maggiore di quello avversario.

2. Spazio di gioco

Lo spazio entro cui si svolge la gara consiste in un campo di tiro con l'arco visualizzato in top-down e suddiviso in tre parti:

1. [Zona Fondale](#);
2. [Zona Bersagli](#);
3. [Zona Arcieri](#).



Zona Fondale

La Zona Fondale è situata nella parte superiore dell'inquadratura, in corrispondenza dell'[UI](#).

Il fondale:

- è l'oggetto su cui si conficcano le frecce e rappresenta elementi scenografici in tema con l'ambientazione della gara;
- è posizionato in modo perpendicolare rispetto al lato verticale dell'inquadratura.

Sono previsti diversi tipi di ambientazioni a tema:

1. Foresta



2. Cimitero



3. Vulcano (non presente nella Vertical)



Zona Bersagli

La Zona Bersagli indica lo spazio centrale di gioco in cui si muovono i [bersagli](#).

- I bersagli possono muoversi solo nella zona bersagli.
- Ai lati di questa zona e al di fuori dell'inquadratura sono posizionati gli [spawner](#).

Zona Arcieri

La Zona Arcieri ospita gli arcieri e occupa la parte inferiore dello schermo.

- L'arciere comandato dal giocatore è posto in maniera simmetrica e speculare rispetto all'altro;
- gli arcieri sono ad una certa distanza dai bordi e dalla parte inferiore dello schermo;
- in modalità single player, l'arciere a destra è controllato dal giocatore e quello a sinistra è gestito dall'IA;



- vicino all'arciere controllato dal giocatore è collocato il bottone di attivazione del [potere speciale](#).

3. Regole di gioco

*Nota: gli elementi in **viola** sono variabili esposte richieste.*

Gara

La gara di *Pinchery* è una sfida tra due [arcieri](#) controllati da due giocatori sui rispettivi dispositivi. Lo scopo è ottenere il [punteggio](#) più alto colpendo il maggior numero di [bersagli](#) entro un [tempo](#) prestabilito. Con le [frecce](#) è possibile infilzare in [combo](#) fino a 3 bersagli contemporaneamente. I bersagli attraversano orizzontalmente da una parte all'altra il campo secondo un [sistema di ondate](#).

In determinati momenti della gara viene proposta ai giocatori una speciale combinazione di bersagli, definita [quest](#). Il giocatore che infilza i bersagli richiesti prima dell'avversario ottiene un premio in punti. Esistono diversi tipi di arcieri, ognuno dei quali dispone di un [potere speciale](#) che il giocatore può attivare in determinate condizioni.

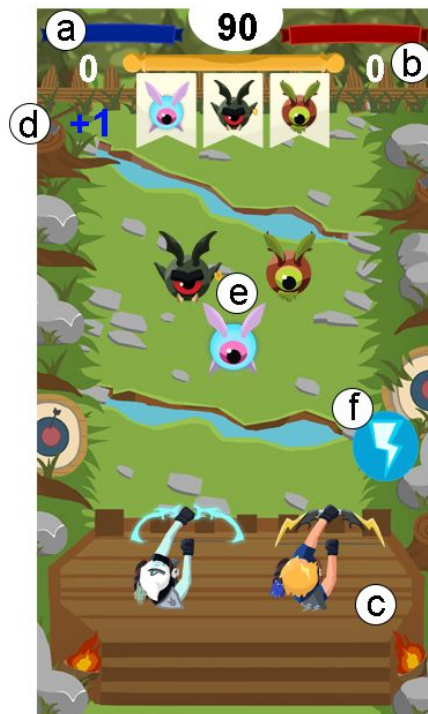
Una volta conclusa la partita, il giocatore con il punteggio più alto viene dichiarato vincitore e gli viene conferito il premio partita (vedi fase di [Fine Gara](#)).

Ogni gara ha 3 fasi distinte:

- [Inizio gara](#);
- [Gara in svolgimento](#);
- [Fine gara](#).

Inizio gara

L'inizio gara presenta questi elementi:



1. Sullo scenario di gioco inizialmente ci sono:
 - a. l'UI;
 - b. punteggio iniziale uguale a zero per entrambi gli arcieri;
 - c. gli arcieri, rivolti in modo verso il [fondale](#);
 - d. il sistema di [streak](#), impostato di default a zero;
 - e. i [bersagli](#) (non ancora visibili nell'inquadratura e disattivati);
 - f. il bottone del potere speciale, disattivato.
2. Parte un countdown visibile di 3 secondi. Durante il countdown, gli arcieri rimangono fermi, non possono usare il proprio arco e i propri [poteri speciali](#).
3. Allo scadere del countdown, la gara ha inizio:
 - a. il contatore del [tempo di gara](#) si avvia;
 - b. viene attivato il [sistema di ondate](#);
 - c. è possibile eseguire le [streak](#);
 - d. il tempo di ricarica dei [poteri speciali](#) dei rispettivi arcieri si avvia;
 - e. i bersagli vengono generati dagli [spawner](#) e iniziano ad attraversare il campo di gioco.

Gara in svolgimento

La gara in svolgimento, oltre gli [arcieri](#), ha i seguenti elementi:

1. [Tempo di gara](#);
2. [Sistema di Ondate](#);
 - a. [Spawner](#);
 - b. [Bersagli](#);
 - c. [Quest](#);
3. [Punteggio](#);
 - a. [Streak](#);
 - b. [Combo](#);
 - c. [Campioni e poteri speciali](#).

- **Tempo di gara**

Il tempo di gara è un [conto alla rovescia](#), terminato il quale la gara si conclude. Il conto alla rovescia del tempo di gara:

1. in modalità single player, si interrompe se il gioco viene messo in pausa e riprende se la pausa viene rimossa;
2. è espresso nella UI in secondi.

- **Sistema di ondate**

Durante il corso della partita, i [bersagli](#) vengono generati da degli [spawner](#) secondo un sistema di ondate. Le ondate sono di [numero N](#) e si succedono in modo sequenziale.

1. Ogni ondata ha una [durata](#) specifica. Quando il conto alla rovescia giunge al termine, il sistema passa alla prossima ondata;
2. I designer stabiliscono la [percentuale di spawn](#) di ogni tipologia di bersaglio per ogni ondata.
3. **Spawner**: sono gli elementi da cui vengono generati i [bersagli](#).
Uno spawner:
 - a. determina il tempo di spawn in modo casuale in un [intervallo di due valori](#), stabilito dai designer per ogni ondata;
 - b. è posizionato al di fuori dell'inquadratura e occupa una [posizione casuale entro due valori](#) lungo l'asse verticale dell'inquadratura.
4. **Bersagli**: sono tutti quegli elementi che, se colpiti da una freccia, fanno ottenere all'arciere che ha scagliato quella freccia una determinata quantità di punti.
 - a. I bersagli sono di [N tipologie](#);
 - b. I bersagli hanno le seguenti proprietà, rispettivamente per ogni tipologia:

- i. **Velocità**;
 - ii. **Taglia**, ovvero un valore numerico fisso che indica quanti punti sono assegnati di default senza bonus (dovuti alle **combo** o alle **streak**);
 - iii. **Punti esperienza** forniti quando il bersaglio viene infilzato. L'esperienza viene assegnata a fine partita.
- c. si muovono costantemente, in una sola direzione e in un moto rettilineo, dal punto in cui sono generati al lato opposto dell'inquadratura;
- d. sono dei corpi fisici soggetti a infilzamento e trascinamento da parte della **freccia**;
- e. possono essere infilzati in serie (effetto "spiedino") ed innescano le **combo**;
- f. non collidono tra loro;
- g. hanno i seguenti stati:
 - i. Animato: non c'è alcuna interazione con le frecce. I bersagli sorvolano il campo di gioco indisturbati.
 - ii. Infilzato: il bersaglio è infilzato da una freccia e viene trascinato da questa. Il bersaglio non può più muoversi.
 - iii. Inanimato: quando la freccia che ha infilzato il bersaglio si conficca nel **fondale** e si ferma, il bersaglio diventa inanimato. Dopo un breve **delay**, il bersaglio sparisce con un'animazione (effetto "poof").
- 5. Quando si passa all'ondata successiva, i bersagli già generati dall'ondata precedente non vengono eliminati ma finiscono di attraversare il campo di gioco.
- 6. I designer decidono se in una determinata ondata **è presente o meno una quest**;
- 7. **Quest**: sono combinazioni di 3 bersagli prestabilite condivise tra i due giocatori.
 - a. I designer stabiliscono le **tipologie di bersagli richieste**;
 - b. I bersagli richiesti sono visualizzati in una sezione della UI, definita Quest Tracker;
 - c. Ogni quest ha un **tempo di scadenza** entro il quale deve essere completata. Il tempo di scadenza viene indicato nel Quest Tracker con una barra ad esaurimento.
 - d. Il tempo di scadenza della quest coincide con la durata dell'intera ondata, segnalato da una barra ad esaurimento nel Quest Tracker;

- e. **Se uno dei due giocatori completa la quest prima della sua scadenza, il sistema passa all'ondata successiva;**
- f. Gli arcieri possono colpire i bersagli richiesti senza un ordine specifico ai fini del completamento della Quest.
- g. Ogni bersaglio consegnato viene segnalato nel Quest Tracker con un indicatore che specifica l'arciere che ha colpito il bersaglio;



- h. Ogni quest ha un suo **reward in punti** specifico. Completata la quest, un feedback indica i punti ottenuti dal reward e il giocatore che l'ha guadagnato.
- i. Ogni quest conferisce **punti esperienza** al completamento. L'esperienza viene assegnata a [fine partita](#).

- **Punteggio**

Il punteggio determina il vincitore di una gara (v. [Fine gara](#)). Il punteggio di ogni arciera è visualizzato nella [UI](#).

Oltre alla taglia dei bersagli e al reward delle quest, ci sono due elementi che garantiscono punti bonus:

1. **Combo:** Colpire con una stessa freccia più di un bersaglio innesca una Combo. Colpire bersagli multipli con una freccia garantisce un bonus in punti aggiuntivo in base a quanti bersagli sono stati infilzati. Esempio: se sono colpiti tre bersagli e la taglia base di tutti è 1, il punteggio ottenuto risultante sarà 1+1+1 + bonus 3 bersagli colpiti. Quindi:
 - i. **bonus punti della combo x2** (esempio: + 15);
 - ii. **bonus punti della combo x3** (esempio: + 30).
2. **Streak:** è un indicatore numerico che descrive quanti bersagli sono stati infilzati di fila da un arciera senza aver mai mancato un colpo.
 - a. Quando la freccia si conficca sul fondale dopo aver colpito uno più bersagli, il valore dell'indicatore della streak attuale viene sommato all'assegnazione del punteggio;

- b. La streak si azzerava quando l'arciere effettuava un colpo a vuoto.

Fine gara

1. Allo scadere del tempo di gara, la partita si conclude.
2. Viene dichiarato il vincitore;
3. Il punteggio ottenuto dal vincitore viene convertito in oro tramite una percentuale e a lui attribuito;
4. Entrambi i giocatori ottengono una determinata quantità di [punti esperienza](#), calcolata sul 15% dei punti ottenuti in partita. Il vincitore, tuttavia, ottiene un ulteriore [bonus in esperienza](#) del 5%;
5. I giocatori ottengono punti esperienza solo se hanno sufficiente [energia](#).
6. Se il giocatore vince più partite di fila, ottiene un [moltiplicatore](#) ai punti esperienza vinti.
7. Il vincitore ottiene [punti league](#); viceversa, lo sconfitto perde punti league.

3. Arciere, frecce e poteri speciali

Nota: gli elementi in [viola](#) sono variabili esposte richieste.

- Arciere;
- Frecce;
- Poteri speciali.

Arciere

Il giocatore controlla il proprio arciere toccando e trascinando il dito sullo schermo di gioco fino a quando la freccia non ha raggiunto la soglia massima di caricamento, dopodiché rilasciando il dito, l'arciere scocca la freccia. L'arciere controllato dal giocatore non si muove dalla posizione predefinita.

Di seguito, gli stati che l'arciere può assumere durante la [gara](#).

- [Idle](#)
- [Caricamento](#)
- [Tensione massima](#)
- [Scocco](#)
- [Ricarica](#)

(Per approfondire vedi documento "[stati del player.bmp](#)").

Idle

L'Idle indica lo stato di default dell'arciere quando non avviene alcuna interazione.

- La freccia è incoccata.
- La corda dell'arco non è in tensione.
- L'arco è rivolto verso l'ultima direzione data dal giocatore; altrimenti, è rivolto verso l'alto in modo perpendicolare alla parte superiore dell'inquadratura.

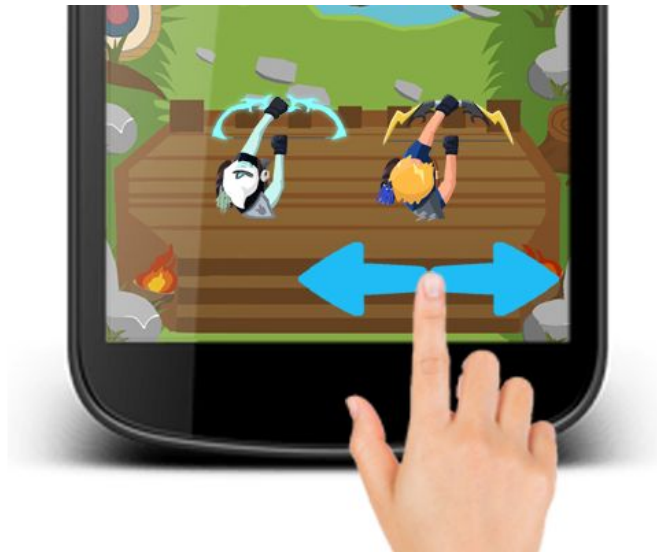
Caricamento

Il Caricamento indica lo stato in cui il giocatore sta tenendo premuto ed eventualmente sta trascinando il dito senza rilasciare.

- Si entra nello stato Caricamento solo se il dito alla pressione rientra all'interno dell'*area di caricamento*. Se la pressione del dito avviene al di fuori dell'area di caricamento, si permane nello stato di [Idle](#).
- Per entrare nello stato di [Tensione massima](#), bisogna trascinare il dito in modo rettilineo per una certa *distanza*, definita *distanza di caricamento*. La distanza di caricamento è calcolata a partire dal punto iniziale di pressione del dito, definito *punto di caricamento*, e ha termine in un qualsiasi punto dello spazio che sia al di sotto dell'asse (definito *asse di caricamento*) che passa per il punto di caricamento e che è parallelo al lato inferiore dell'inquadratura.



- Rilasciare senza aver ricoperto con il dito la distanza di caricamento riporta l'arciere in [Idle](#).
- Quando il dito viene trascinato verso il basso, la freccia si muove conseguentemente verso il basso, tendendo così la corda dell'arco. Quando il dito viene trascinato verso l'alto, la freccia si muove verso l'alto, allentando la corda dell'arco.
- Mentre si tiene premuto, l'arciere ruota in base alla posizione del dito rispetto al punto di caricamento. La rotazione avviene in base ad un *centro di rotazione*. Quindi, se si trascina il dito verso destra rispetto al punto di caricamento, l'arciere ruota in senso antiorario; viceversa, se si trascina il dito verso sinistra, l'arciere ruota in senso orario.
- L'*angolo di rotazione* ha una determinata ampiezza, che definisce in che misura l'arciere può ruotare. L'arciere smette di seguire il dito se raggiunge il grado massimo di rotazione concesso; riprende a seguire il dito, invece, se quest'ultimo descrive un movimento tale per cui l'arciere compie una rotazione che rientra nell'ampiezza dell'angolo di rotazione.
- Se si trascina il dito oltre l'asse di caricamento, la freccia e l'arciere smettono di seguire i movimenti del dito. Se comunque si riporta il dito al di sotto dell'asse di caricamento, la freccia e l'arciere tornano a seguire il dito secondo i comportamenti precedentemente descritti.



Tensione massima

La Tensione massima indica lo stato in cui il giocatore, con il dito ancora premuto, ha percorso la distanza di caricamento e quindi ha teso al massimo la corda dell'arco.

- Rilasciare fa scoccare la freccia nella direzione verso cui è puntato l'arco. Quindi, l'arciere entra nello stato [Scocco](#).
- Se si trascina il dito verso il punto di caricamento, l'arciere rientra nello stato di [Caricamento](#).
- Il giocatore può comunque ruotare l'arciere secondo il comportamento descritto nello stato [Caricamento](#).

Scocco

Lo Scocco indica lo stato in cui il giocatore ha appena rilasciato il dito durante lo stato [Tensione massima](#). Durante lo Scocco, la corda si ritrae e la freccia viene scoccata.

- Al termine del **tempo di animazione dello scocco**, si entra automaticamente nello stato di [Ricarica](#).
- Non è possibile controllare l'arciere durante lo Scocco.
- La direzione dell'arco è quella del momento in cui è stato rilasciato il dito.

Ricarica

La Ricarica indica lo stato in cui l'arco è privo di freccia incoccata e il tempo necessario (**tempo di ricarica**) affinché una nuova freccia venga incoccata.

- Non è possibile controllare l'arciere durante la Ricarica.
- Al termine del tempo di ricarica, una nuova freccia viene creata e posizionata nell'arco. Quindi, l'arciere torna in [Idle](#).

Frecce

Le frecce sono i dardi scagliati dagli arcieri che permettono loro di colpire i bersagli per ottenere punti e vincere quindi la gara.

1. La freccia assume i seguenti stati:
 - a. Incoccata: la freccia è incoccata e segue i movimenti del dito che tende la corda;
 - b. In volo: la freccia è scagliata e non può più essere controllata dal giocatore;
 - c. In infilzamento: la freccia sta infilzando uno o più bersagli;
 - d. Conficcata: la freccia si è fermata conficcandosi nel fondale. I bersagli vengono trasformati in corrispettivi oggetti inanimati;

- e. Potenziata: alla freccia è stato attribuito il [potere speciale](#).
2. La freccia può essere scagliata solo una per volta;
 3. La freccia collide solo con due elementi di gioco: i [bersagli](#), che penetra e infilza, e il [fondale](#), che ferma il movimento della freccia. **Pertanto, se le frecce dei due giocatori si incrociano, si ignorano vicendevolmente.** La freccia collide inoltre solo nella punta; quindi, i bersagli attraversano il corpo della freccia quando vi collidono lateralmente.
 4. La freccia ha una determinata [velocità](#);
 5. La freccia ha un [limite massimo](#) di bersagli che può infilzare. Raggiunto tale limite, ignora tutti i bersagli che eventualmente incontra lungo il suo tragitto;
 6. I bersagli infilzati sono distribuiti in modo omogeneo lungo tutta la lunghezza della freccia;
 7. La freccia ignora i bersagli già infilzati dalla freccia scagliata dall'arciere avversario;
 8. Quando il colpo va a vuoto, viene attivato un feedback sonoro e visivo (esempio: "miss");
 9. La freccia ha un [tempo di scomparsa](#) dopo essersi conficcata nel fondale, terminato il quale sia la freccia che gli eventuali bersagli infilzati spariscono.

Poteri speciali

Il potere speciale assegna ad una freccia un effetto unico per colpire una grande quantità di bersagli. Questo varia in base al campione selezionato (vedi sezione "[Campioni](#)").

Il potere speciale:

1. è un'abilità attiva, che può essere utilizzata con un tap su un bottone;
2. viene applicato alla successiva freccia incoccata subito dopo l'attivazione.
3. ha un [tempo di ricarica](#), durante il quale il bottone del potere speciale è disattivo. Terminato il tempo di ricarica, è possibile attivare il potere speciale. Il tempo di ricarica si riavvia so/o una volta che la freccia cui è stato applicato il potere speciale viene scoccata. Il tempo di ricarica è rappresentato con una barra ad esaurimento radiale (come un orologio) posta sulla superficie del bottone di attivazione del potere speciale (vedi documento "[UI](#)").
4. non innesca le combo;
5. è possibile completare le Quest con il potere speciale.

4. IA

Nota: gli elementi in *viola* sono variabili esposte richieste.

(Proposta per simulare multiplayer, l'IA presente nella vertical spara secondo dei tempi casuali, controllabili dai designers)

In modalità single player, l'arciere avversario è gestito da un'IA. L'IA assume gli stessi [stati dell'arciere](#), ovvero Idle, Caricamento, Tensione Massima, Scocco, Ricarica.

L'IA è caratterizzata da tre parametri principali:

1. [Percezione](#);
2. [Prestazione](#);
3. [Precisione](#);

Percezione

La Percezione indica in che modo e con che *grado di dettaglio* l'IA scandaglia lo spazio al fine di individuare i bersagli.

- l'IA può vedere i bersagli solo all'interno di un *cono di visione*, che ha per vertice l'arciere controllato dall'IA;

Prestazione

La Prestazione indica secondo quali criteri l'IA sceglie che bersaglio colpire e quanto fedelmente adotta tali criteri. I criteri sono i seguenti:

- l'IA cerca di svolgere la Quest attiva colpendo i bersagli che mancano per completarla. Se non viene individuato alcun bersaglio richiesto dalla Quest attiva, l'IA seleziona un bersaglio casuale;
- l'IA cerca di eseguire più combo possibili.
- Un *valore percentuale* determina se nell'eseguire un'azione l'IA segue i criteri sopracitati oppure seleziona un bersaglio casuale.

Precisione

La Precisione descrive il grado di accuratezza dell'IA nel colpire i bersagli.

1. Un **valore percentuale** esprime con che probabilità il colpo deve andare a segno con successo o mancare il bersaglio che avrebbe dovuto colpire (v. [Prestazione](#));

5. Monetizzazione

Oro

L'oro è la soft currency di gioco e serve per acquistare determinati oggetti nello Shop.

Gemme

Le gemme sono l'hard currency di gioco. Permettono l'ottenimento di determinati oggetti nello Shop e sono acquistabili tramite valuta reale.

Shop

Nello Shop il giocatore può:

1. acquistare gli oggetti in cambio di oro e gemme;
2. acquistare gemme in cambio di valuta reale.

Gli oggetti venduti nello Shop si dividono in:

1. Periodici: sono contenuti che hanno una disponibilità limitata nel tempo e sono caratteristici di una Season.

In base al tempo di permanenza nello Shop, gli oggetti periodici si distinguono in:

a. *Mensili*:

Campione del mese: è un campione a tema ed è disponibile nello Shop per tutta la durata della Season. Lo si acquista con oro o gemme;

b. *Settimanali*:

- i. Skin tematiche dei campioni;
- ii. Icone;
- iii. Emote;
- iv. Boost XP;

2. Permanenti: sono oggetti sempre presenti in ogni Season e non hanno una disponibilità limitata.

Gli oggetti permanenti acquistabili sono:

- a. [Pozioni](#);
- b. [Gemme](#).

Season

La season è una leaderboard a tempo determinato, allo scadere del quale i giocatori acquisiscono un reward proporzionale ai punti esperienza ottenuti durante la stagione.

Ogni Season ha i seguenti elementi:

- [Tema](#);
- [Durata](#);
- [Caselle](#);
- [Esperienza](#);
- [Oggetti](#)
- [Ranking system](#);

Tema

Ogni Season presenta un tema, che determina:

1. quali e quanti nuovi tipi di oggetti e campioni è possibile ottenere, in tema con la Season;
2. quali e quanti nuovi scenari di gioco sono disponibili per le gare.

Durata

La Season ha una durata limitata.

Al termine della season, i punti esperienza e i punti ranking che i giocatori hanno accumulato fino a quel punto vengono resettati secondo un sistema di percentuale, mentre tutti i contenuti sbloccati durante la season restano permanenti.

Inoltre, in base ai risultati ottenuti, vengono assegnati i reward di fine season, che potranno essere utilizzati fin da subito nella season successiva.

Piñatta

La Season è strutturata in caselle che si succedono in sequenza, le caselle sono:

1. Per avanzare di casella in casella, il giocatore deve raggiungere la quantità di punti esperienza richiesti dalla casella successiva;
2. Una casella, quando viene raggiunta, offre in premio un oggetto o una quantità di oro al giocatore;
3. Il giocatore parte dalla prima casella della Season.
4. Le caselle sono rappresentate da un Pin a forma di Pinatta che una volta sbloccate, devono essere tappate tre volte per essere rotte e consegnare il reward al giocatore.

Nella tabella sottostante viene riportato un esempio di come si sviluppa una Season:

Casella	Punti EXP Richiesti	Premio
1	300	Gold
2	600	Emote
3	1000	Campione Stagionale
4	2000	Boost XP
5	3500	Skin
6	5250	Gold
7	7500	Pozione
8	10000	Icona
9	12750	Boost XP
10	15750	Gold
11	20000	Skin

Esperienza

L'esperienza descrive lo stato di avanzamento del giocatore in una Season ed è espressa in termini numerici, i *punti esperienza*.

I punti esperienza, per essere acquisiti, devono soddisfare due condizioni:

1. il giocatore deve terminare una gara;
2. il giocatore deve disporre di sufficiente energia.

Oggetti

Esistono due tipi di oggetti:

1. Consumabili: oggetti con un numero di utilizzi limitato che possono essere ottenuti più volte.

Gli oggetti consumabili sono:

- a. *Boost XP*: consente di ottenere più punti esperienza alla fine della partita;
 - b. *Pozione*: ricarica l'energia. Esistono diversi tipi di pozioni, che ricaricano un quantitativo di energia in proporzione al loro valore;
2. Unici: oggetti che rimangono sempre a disposizione del giocatore ma possono essere ottenuti solo una volta.

Gli oggetti unici sono:


- a. *Icone*: immagini rappresentative di ciascun giocatore, visibili nella schermata pre-partita;
- b. *Skin dei campioni*: le estetiche dei campioni;
- c. *Emote*: speciali esultanze o messaggi che il giocatore può utilizzare durante la gara;
- d. *Campioni*: gli arcieri sbloccabili, con i rispettivi poteri speciali.





Campioni

I Campioni, sono i personaggi ottenibili dai giocatori tramite la monetizzazione e lo sblocco dei contenuti stagionali.

Ogni campione differisce per aspetto estetico e potere speciale.

Nella tabella seguente vengono descritti i campioni presenti nella Vertical:

Nome	Sprite	Potere Speciale	Effetto
Rico		<u>Thunder</u> "Shoot an electric arrow that destroy everything on it's path"	L'arciere scaglia un dardo elettrico che ha un'area ad effetto e una durata di tempo entro cui disintegra tutti i bersagli che vengono a contatto.

			
Lyr	 	<u>Necrobomb</u> “The Necrobomb can drag in the bowels of the heart everything it spear”	<p>Il giocatore scaglia un proiettile speciale che esplode all’impatto con il primo bersaglio colpito. Viene generata un’esplosione che si espande progressivamente entro un certo raggio.</p>
Arden		<u>Eruption</u> “The Eruption create a wall of fire wich vaporize what it touch”	<p>La freccia rilascia una scia dalla quale, dopo un tempo di attesa, eruttano in sequenza delle colonne di fuoco che inceneriscono i bersagli al contatto.</p>

Daily Missions

Ogni giorno sono presenti degli eventi.

- La prima vittoria del giorno dona un bonus di punti esperienza;
- Quotidianamente al giocatore viene assegnata una Daily Mission che rimane attiva fino a quando non viene completata. Non sarà possibile avere più di 3 Daily Mission attive al giorno.

Le Daily Mission sono suddivise per tipologia di obiettivo e difficoltà di completamento:

Esempio Daily Mission
Colpisci 40 bersagli
Colpisci 100 bersagli
Vinci 3 partite con il campione X
Vinci 7 partite con il campione X
Esegui 5 combo da 3 bersagli
Esegui 10 combo da 3 bersagli
Esegui 10 combo da 2 bersagli
Esegui 20 combo da 2 bersagli
Completa 5 quest partita
Completa 10 quest partita

6. Energia

L'energia indica il numero limitato di gare che garantiscono al giocatore il guadagno di punti esperienza per quel giorno.

- Una volta raggiunta la soglia giornaliera di partite giocabili per ottenere punti esperienza, il giocatore può ottenere dalle gare solo oro e punti ranking (a condizioni di vittoria).
- L'energia si ricarica ogni 24 ore.
- Comprando dallo Shop le pozioni ed utilizzandole, il giocatore può ricaricare l'energia e ricominciare a guadagnare punti esperienza dalle gare.

OGGETTO	Tipo	Ricariche	Costo €
Pozione	lv.1	3 Partite	1,49
	lv.3	6 Partite	2,79

	Max	Tutte le Partite	5,00
--	-----	------------------	------

7. Online

Ranking System

Per progredire nel sistema di Leghe del gioco, il giocatore otterrà dei punti LEAGUE ad ogni vittoria. Fino a che il giocatore è in una determinata LEAGUE, potrà vincere i punti, ma anche perderli venendo sconfitto.

il giocatore può scendere da una League all'altra.

Il giocatore appena iscritto al gioco, comincerà dalla LEAGUE 1, e potrà arrivare fino alla LEAGUE 5.

Alla fine di ogni season, vengono assegnati dei reward ai giocatori che avranno ottenuto un piazzamento migliore all'interno del sistema di leghe.

A seconda della lega in cui il giocatore si è piazzato, a fine season gli verranno scalati in percentuale i punti rank ottenuti fino a quel momento.

LEAGUE	Reward Items	Reset Rank Points
I.	Gold	N/A
II.	Gold+	- 5% Rank Points
III.	Gold++	- 10% Rank Points
IV.	Gold + Emote	- 20% Rank Points
V.	Gold + Skin + Emote	- 40% Rank Points

Matchmaking

L'ELO di Pinchery, è calcolato in base ad una serie di fattori:

Piazzamento Primo Ingresso

Il giocatore che entra per la prima volta in Pinchery ha a disposizione un numero finito di partite, il cui rapporto vittorie/sconfitte determina la league in cui il giocatore comincerà a giocare. Vincere tutte le partite del sistema di piazzamento, pone il giocatore all'inizio della Lega 3. Da lì in poi, le successive vittorie o sconfitte, determinano l'ascesa o discesa del giocatore nelle Leghe.

Il giocatore che ha accesso ad una Lega per la prima volta, ha numero finito di partite entro cui non è possibile perdere punti.

Lega di Appartenenza

Il Matchmaking prevede che i giocatori possano sfidarsi solo con giocatori della stessa lega.

Tempo permanenza nella Lega

Il matchmaking per i giocatori è calcolato sulla base del tempo di permanenza in quella lega. Il giocatore che ha a disposizione le partite dove non è possibile perdere punti, incontrerà solo giocatori nelle medesime condizioni.

Media Punteggio

Il Matchmaking si basa sul calcolo della media punti partita di ogni giocatore.

I due giocatori che vengono accoppiati dal sistema di matchmaking hanno la media punti partita in uno stesso range di punteggio stabilito.

Vittorie/Sconfitte

Una volta esaurite le partite “bonus” all’interno di una lega, il matchmaking si basa in base al rapporto vittorie/sconfitte totali del giocatore. Inoltre se i giocatori sono in una win streak, incontreranno solo giocatori che sono anche loro in streak di vittorie, indifferentemente dal valore della streak.

Calcolo Punti Rank Point

Si calcolano in base a:

- Punteggio ottenuto;
- win streak;
- loss steak;
- La prima vittoria ranked del giocatore conferisce un numero bonus di punti.

N vittoria/Sconfitta	Punti Rank Ottenuti	Punti Rank Sottratti
1	10	5
2	10	5
3	30	10
4	30	15
5	50	20

6	50	20
7	50	20
8	50	20
9	50	20
10	100	20

Integrazione Social

I giocatori possono registrarsi attraverso l'account Facebook, o connettere il proprio profilo all'account di Pinchery.

Connettere il proprio account social al gioco, fa sì che il sistema controlli la lista amici del social network, andando a suggerire all'utente gli amici che possiedono un account del gioco, e fornendo la possibilità ad entrambi di invitarsi e sfidarsi in una partita.

8. UI

Per le schematics consultare il documento "[Schematics Menu](#)".

Per l'UI consultare il documento "UI".

Per il flowchart consultare il documento "[Flowchart mobile](#)".