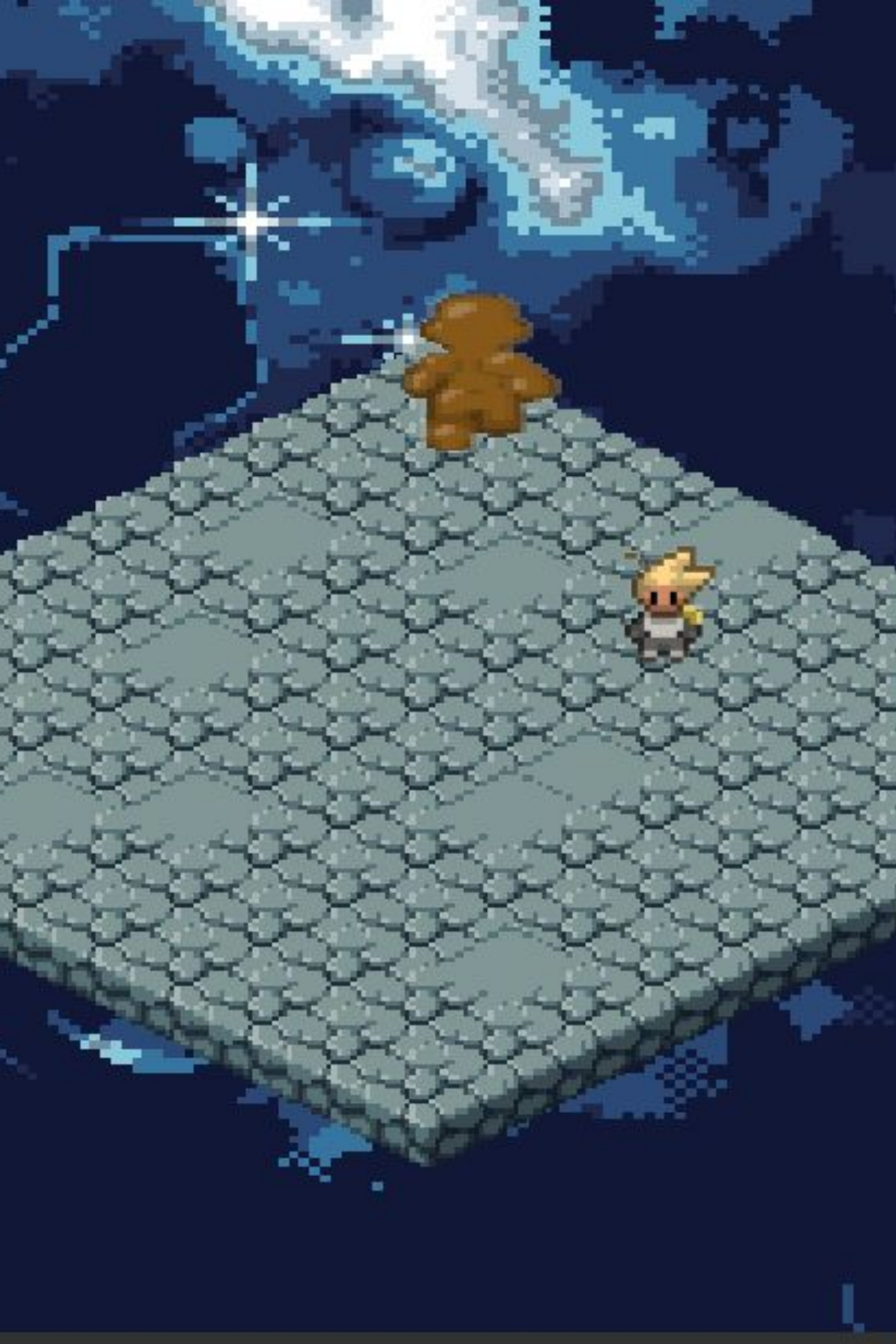




# NEMICI MIEI

**L'avventura GDR satirica in stile medievale con grafiche pixel art e retrò.**

Il nostro gioco unisce nostalgia cinematografica e cultura dei meme moderni per intrattenerti in un viaggio multiproposta.



# Esperienza

**1**

## **Esplorazione**

Ambienti isometrici pieni di oggetti e decorazioni selezionate e posizionate randomicamente.

**2**

## **Dialoghi**

Conversazioni brillanti con la famosa tecnica della "supercazzola" di Tognazzi.

**3**

## **Collezionabili**

Raccogli e usa oggetti ispirate ai meme per proseguire nel gioco.



# Caratteristiche



## Stile Visivo

La rappresentazione isometrica permette una visualizzazione in 3D.



## Combat

Stile di combattimento con cooldown e mobs aventi trasformazioni.



## Dialoghi

Personaggi ed NPC aventi riferimenti della cultura meme e cinematografica.



## Audio

Colonne sonore e effetti musicali realizzati dal team di ingegneria del suono.



## Valute

Aggiunta di sistema di EXP e Monete.



## Ottimizzazione

Codice ottimizzato per una performance adatta a tutti i PC.





# Audio

**1**

## **Colonna Sonora**

Musiche originali che catturano l'essenza della commedia italiana classica.

**2**

## **Effetti Sonori**

Tutti gli effetti sonori creati internamente dal nostro team audio.

**3**

## **Voci Autentiche**

Doppiaggio che include autentiche "supercazzole" in omaggio a Ugo Tognazzi.

# STORIA

## **Lore**

In questo gioco, Michele Palazzo si ritrova intrappolato in un universo parallelo creato dal suo subconscio. Per fuggire, deve affrontare e sconfiggere vari nemici che rappresentano le sue paure e i suoi dubbi.

## **Viaggio**

Durante il suo viaggio, incontrerà personaggi che rappresentano amici reali, i quali lo guideranno attraverso i diversi livelli della mente, aiutandolo a risolvere rompicapo e superare sfide. L'obiettivo finale è sconfiggere la sua coscienza, l'ostacolo più grande per uscire dal sogno e tornare alla realtà.



# SVOLGIMENTO

## ESPLICAZIONE

- Ogni decisione è stata attuata dopo aver fatto un sondaggio per garantire maggiore democraticità nelle features.
- Durante lo sviluppo, abbiamo utilizzato un sistema di condivisione (GITHUB) per gestire il codice e le risorse, assicurandoci che tutti i membri del team fossero allineati e che collaborassero al meglio.
- Abbiamo organizzato incontri online regolari per monitorare i progressi e risolvere eventuali problemi in tempo reale.

# Perché Scegliere Nemici Miei?



# Crediti

## **Team di Sviluppo**

Sdino Raffaele, Cestié Augusto, Allocca Vincenzo Cristiano.

## **Direzione Artistica**

Prisco Carmine, Cerciello Antonio, Pellegrino Andrea.

## **Design Audio**

Sdino Raffaele, Cerciello Antonio.