

# Slipper Parade



## Concept

Due giocatori hanno il controllo di due sposi infelici, che dopo una litigata finale si sfidano in un combattimento mortale a suon di ciabatte. Lo scontro non va come previsto ed i due sposini si ritrovano costretti a collaborare per uscire dal luogo in cui si trovano.

## Narrative

## Game Info

Main Mood	Main Emotion
	<b>Challenge</b> <b>Fiero</b> <b>Fellowship</b> <b>Tactical</b>
Must Do	Must Not
2 - 5 minutes experience for each level Level 1 - Combat Level 2 - Collaboration	Over Complexity Hard

Features List	Objects
<b>Core:</b> Movimento, Vite Personaggio, Morte Personaggio, Lancio Oggetto, Picking Object <b>NTH:</b> Start Menu, Start Game Anticipation	<b>Core:</b> Livello, Ciabatta, Oggetti Difesa <b>NTH:</b> Mollette, Secchio,

## Feature Functionality - Level One

### Movement Character Female

Movement	Attivazione	Si attiva ad inizio di ogni livello. Appare a sinistra sul Ground. Ogni Input permette una differente posizione sul Ground. Gli Input sono: <ul style="list-style-type: none"> <li>W: Movimento Verso l'alto</li> <li>S: Movimento verso il basso</li> <li>A: Movimento Sinistra</li> <li>D: Movimento Destra</li> </ul>
	Meccanica	Permette di muoversi all'interno del livello in quattro direzioni
	Interazione	<a href="#">Picking Object</a>

### Movement Character Male

Movement	Attivazione	Si attiva ad inizio di ogni livello. Appare a destra sul Ground. Ogni Input permette una differente posizione sul Ground. Gli Input sono: <ul style="list-style-type: none"> <li>Freccia in Alto: Movimento Verso l'alto</li> <li>Freccia in Basso: Movimento verso il basso</li> <li>Freccia Sinistra: Movimento Sinistra</li> <li>Freccia Destra: Movimento Destra</li> </ul>
	Meccanica	Permette di muoversi all'interno del livello in quattro direzioni
	Interazione	<a href="#">Picking Object</a>

### Life Points

Life Points	Descrizione	Ogni Character ha dei Punti Vita
	Attivazione	Quando il gioco inizia tutti e due i giocatori hanno tutti i Punti Vita
	Meccanica	Quando un Character viene colpito da una Ciabatta questo toglie 1 vita al Character colpito.
	Interazione	<a href="#">Ciabatta</a> ; Raggiunto 0 Life Points avviene <a href="#">Death</a>

---

## Death

Death	Descrizione	Quando uno dei due player perde tutti i Life Points
	Attivazione	Quando uno dei due Character raggiunge 0 Life Points
	Meccanica	I giocatori dopo essere colpiti raggiungono 0 Punti Vita accade Morte
	Interazione	Dopo che un giocatore muore inizia: Cutscene Death

## Launching Object

Launching Object	Descrizione	è possibile lanciare Oggetti in una determinata direzione
	Attivazione	Dopo che viene raccolto un Oggetto è possibile lanciarlo Per lanciarlo è necessario premere: P1= Space Bar P2= Control
	Meccanica	Dopo l'ottenimento di un Oggetto è possibile lanciare premendo l'input dedicato
	Interazione	<a href="#">Picking Object</a> ; <a href="#">Ciabatta</a>

## Picking Object

Picking Object	Descrizione	Per ottenere un oggetto a terra è necessario che il Character ci passi sopra
	Attivazione	Quando un Character passa sopra Object questa viene automaticamente presa dal esso.
	Meccanica	<ul style="list-style-type: none"><li>• Ogni Character può avere solo un Oggetto alla volta.</li><li>• [LEVEL_1] L'Oggetto viene tenuto dal Character fino a quando non viene lanciato.</li><li>• [LEVEL_2_2] L'Oggetto viene tenuto fino a quando i giocatori non si trovano su una determinata superficie</li></ul>
	Interazione	<a href="#">Ciabatta</a>

## Interaction Object

Interaction Object	Descrizione	Per attivare Oggetti è necessario interagire
	Attivazione	Input: P1= Left Shift P2=Right Shift
	Meccanica	Quando i Characters sono vicini all'Oggetto premendo input è possibile interagire con esso. Questo viene raccolto e può essere trasportato. Può essere trasportato solo un oggetto alla volta.
	Interazione	<a href="#">Molletta</a> ; <a href="#">Panni</a> ; <a href="#">Pulsante</a>

## Pulsante

---

Interaction Object	Descrizione	Permette di aprire porte per
	Attivazione	Input: P1= Left Shift P2=Right Shift
	Meccanica	Quando vicini al Pulsante è possibile interagire con esso. Se si interagisce apre la porta chiusa che rimane aperta per 2 sec.
	Interazione	Interaction Object; Porta

## Score System

Score System	Description	Nell'angolo in alto a destra viene mostrato il punteggio
	Activation	Il punteggio si attiva all'inizio del secondo livello
	Mechanic	Il Punteggio si basa sul numero di Ciabatte lanciate dai giocatori nel punto giusto. LEVEL 2_1 - Per completare il livello è necessario che si lancino nella lava 30 ciabatte. LEVEL 2_2 - Per completare il livello è necessario che si facciano asciugare 20 panni
	Interazione	<a href="#">Launching Object</a> ; <a href="#">Picking Object</a> ; <a href="#">Ciabatta</a> ;

## Game Object

### Ciabatta

Ciabatta	Descrizione	Arma utilizzata per combattere
	Attivazione	Appare appena il livello inizia
	Meccanica	Quando colpisce un Character toglie 1 Punto Vita
	Interazione	<a href="#">Picking Object</a> ; Life Points
	Reference	

### Molletta

<b>Molletta</b>	<b>Descrizione</b>	Permette di tenere fermi i panni sui
	<b>Attivazione</b>	Quando si interagisce con il Cesto il giocatore raccoglie una molletta. Input: P1= Left Shift P2=Right Shift
	<b>Meccanica</b>	Può essere utilizzato solo sull'Oggetto Panni
	<b>Interaction</b>	<a href="#">Interaction Object</a> ; <a href="#">Panni</a>

## Cesto Mollette

<b>Cesto Mollette</b>	<b>Descrizione</b>	Contiene un numero specifico di Mollette
	<b>Attivazione</b>	Appaiono allo startare del livello
	<b>Meccanica</b>	Dopo che un cesto viene raccolto nella stanza ne appare uno nuovo che prende il suo posto <ul style="list-style-type: none"> <li>• Ogni cesto contiene 5 Mollette</li> <li>• Quando viene posizionato nel suo spot il giocatore può interagire con esso e prelevare una Molletta alla volta.</li> <li>• Finite le Mollette il Cesto viene distrutto</li> </ul>
	<b>Interaction</b>	<a href="#">Picking Object</a> ; <a href="#">Interaction Object</a>
	<b>Reference</b>	

## Tappeto

<b>Tappeto</b>	<b>Attivazione</b>	Appare allo startare del livello
	<b>Meccanica</b>	Se il giocatore ha con sé il Cesto Mollette e entra nel trigger del Tappeto, il Cesto viene lasciati lì. Se il giocatore non ha con sé il Cesto non accade nulla.
	<b>Reference</b>	

## Panni

<b>Panni</b>	<b>Attivazione</b>	Appaiono all'inizio del LIVELLO 2_2
	<b>Meccanica</b>	Appaiono randomicamente sul Filo. 3 a Filo <ul style="list-style-type: none"> <li>• Se non ha nessuna Molletta entro 5 secondi viene distrutto</li> <li>• Se una Molletta è presente dopo 2 secondi 1 punto viene aggiunto allo Score System e contemporaneamente viene distrutto</li> </ul>
	<b>Interaction</b>	<a href="#">Molletta</a> ; <a href="#">Interaction Object</a> ; <a href="#">Score System</a>
	<b>Reference</b>	

## Porta

<b>Porta</b>	<b>Descrizione</b>	Un passaggio che permette al giocatore di entrare in una zona
	<b>Attivazione</b>	Appare all'inizio del LIVELLO 2_2

	<b>Meccanica</b>	Quando spawn è chiusa. Quando si preme il Pulsante questa rimane aperta per 2 secondi per poi richiudersi.
	<b>Interaction</b>	Pulsante
	<b>Reference</b>	

Ground Objects		
Ground Objects	<b>Descrizione</b>	Oggetti utilizzati come difesa dalle Mollette che vengono lanciate
	<b>Attivazione</b>	Se presenti appaiono
	<b>Meccanica</b>	Se un Oggetto lanciato colpisce un Ground Object questo
	<b>Reference</b>	

UI		
Menu Start		
Menu Start	<b>Description</b>	Quando viene lanciato .exe appare in background i due personaggi
	<b>Activation</b>	
	<b>Mechanic</b>	
	<b>Reference</b>	
Retry Menu		
Retry Menu	<b>Description</b>	
	<b>Activation</b>	
	<b>Mechanic</b>	-
	<b>Reference</b>	