

Monsters in the hood

Concept

Monsters in the hood è un picchiaduro a scorrimento in 2D che prende ispirazione dai principali beat'em up ma che introduce alcune varianti originali. A differenza dei titoli tradizionali il gioco presenta uno scorrimento esclusivamente in orizzontale, eliminando la profondità tipica del genere. Inoltre, aggiunge elementi gdr: il personaggio guadagna esperienza, sale di livello e può potenziare abilità e armi. La principale fonte d'ispirazione è TMNT: Shredder's Revenge, sia per le meccaniche di gioco sia per l'ambientazione urbana

Core

In ogni livello il giocatore dovrà affrontare ondate di nemici e affrontare un boss finale in combattimento corpo a corpo, sia a mani nude che con armi da mischia. Una volta sconfitto, il boss lascerà una nuova arma unica che potrà essere raccolta e potenziata tramite upgrade. Le armi possono essere selezionate e cambiate liberamente nel corso del livello.

Il protagonista sarà l'unico personaggio giocabile.

A differenza dei classici beat'em up con movimento 2.5D, il personaggio si muoverà solo orizzontalmente. Non si potrà tornare indietro ma sarà possibile esplorare anche in verticale, salendo su palazzi, scale e balconi

Plot

Il protagonista, Zaid Sebas, è un vigilante molto capace nell'uso delle armi e nel combattimento, deciso a liberare i quartieri sotterranei della metropoli dalla criminalità.

Il gioco inizia con Zaid che si ritrova a consegnare pizze ad una gang e scopre che la banda ha in ostaggio un uomo di mezza età. Dopo la consegna, Zaid decide di agire e tentare di liberare l'ostaggio ma viene sconfitto dal capo della gang. La gang fugge in moto, dando il via al primo livello del gioco. Alla fine del livello, dopo aver sconfitto la prima ondata di nemici, Zaid si trova faccia a faccia con il capo della gang. Scopre che l'ostaggio è in realtà un ingegnere, rapito per le sue capacità nella progettazione di armi.

Durante la seconda fase dello scontro con il boss, l'Ingegnere riesce a costruire un'arma da mischia che consente a Zaid di sconfiggerlo definitivamente. Da quel momento, l'ingegnere decide di affiancare Zaid, fornendogli supporto per le armi che utilizzerà d'ora in poi. Sconfitta la prima gang, infatti, Zaid scopre di essere finito in qualcosa di molto più grande: la gang faceva

parte di un'organizzazione guidata dal boss Königstiger deciso a creare un esercito di ibridi umano/animale, sfruttando le conoscenze di scienziati e ingegneri rapiti.

Setting

L'ambientazione è una metropoli contemporanea. I livelli si svolgono nei bassifondi della città, ciascuno ambientato in un quartiere diverso, con un'atmosfera unica che riflette lo stile della gang locale

Personaggi

- Zaid è un giovane ragazzo che non si è ancora realizzato nella vita e che si guadagna da vivere consegnando pizze, lavoro che però non lo appaga. A scuola non si è mai distinto in modo particolare, ma ha sempre mostrato doti fisiche fuori dal comune
- L'Ingegnere, un ex prigioniero della gang, ci supporterà per tutto il gioco e si occuperà di migliorare le armi in cambio di materiali che potremmo raccogliere nei vari livelli
- Nemici comuni: possono variare da normali essere umani ad ibridi uomo-animale non dominanti (lucertole, insetti, cani, ecc.), risultati degli esperimenti dell'organizzazione criminale
- Boss di fine livello: ibridi tra umani e animali dominanti in natura (leone, coccodrillo, serpente, aquila, ecc.) ciascuno con un moveset unico e un'arma speciale che potrà essere conquistata da Zaid una volta sconfitto
- Königstiger, il boss principale: il capo dietro l'organizzazione. Verrà affrontato tre volte, prima in forma umana, poi come ibrido umano/tigre ed infine in una forma speciale che incorpora tratti di più animali, guadagnandone le caratteristiche

Grafica

Personaggi e ambientazioni sono realizzati in pixel art. La narrazione si sviluppa attraverso dialoghi illustrati, in cui i personaggi coinvolti compaiono a schermo cambiando espressione a seconda del tono e del contenuto del discorso. Ogni azione (es. colpo inflitto e ricevuto o oggetto raccolto) è accompagnata da feedback visivi

Suoni

Suoni e musica del gioco sono ispirati ai videogiochi anni 80. Ogni azione (es. colpo inflitto e ricevuto o oggetto raccolto) è accompagnata da feedback sonori. I dialoghi sono muti ma il loro scorrimento è accompagnato da un suono ispirato al ticchettio di una macchina da scrivere

Attributi

- Abilità nel combattimento (si manifesta in danni che vengono inflitti all'avversario)
- Vita (diminuisce se si viene colpiti da un avversario, aumenta se si raccoglie un kit medico, si ristabilisce dopo essere entrati in modalità furia)
- Stamina (diminuisce se si compie un'azione di combattimento e si compie l'azione Schivata. Non viene alterata se si è in modalità furia)
- Armi (vengono danneggiate ogni volta che si colpisce un avversario con l'arma stessa)
- Collezionabili
- Monete per potenziare le armi (nella lore l'Ingegnere le utilizza per comprare i relativi upgrade)
- Materiali per riparare le armi (utilizzabili nell schermata tra un livello all'altro)
- Kit medici

Azioni

- Combattimento (diminuisce la stamina)
- Movimento destra e sinistra
- Salto
- Schivata (diminuisce la stamina)
- Utilizzo dell'arma (danneggia l'arma)
- Corsa (diminuisce la stamina)

Stati

- In salute
- In fin di vita: Il personaggio è più lento
- Furia: Abilità nel combattimento raddoppiata, il personaggio non subisce danni,

Caratteristiche del gameplay

I colpi del personaggio cambiano in base alla direzione del movimento (destra, sinistra, alto, basso) e al tipo di azione eseguita, come schivata, salto o corsa. Premendo ripetutamente il tasto dell'attacco base è possibile effettuare combo.

Ogni nemico sconfitto fornisce punti esperienza e punti furia. Riempita la barra di esperienza si ottiene un punto livello che può essere investito per migliorare le caratteristiche del personaggio: forza, vita, resistenza ai danni, abilità con le armi (aumenta il danno, diminuisce il danneggiamento durante l'utilizzo), numero di colpi in una combo. Riempita la barra furia è possibile entrare in Modalità furia che durerà 10 secondi, in cui i danni sono raddoppiati e si è temporaneamente invincibili.

Ogni arma varia in gittata, danno aggiuntivo rispetto all'attacco base, velocità di utilizzo e

dimensioni. È possibile riporre l'arma e preferire il combattimento a mani nude per preservarla. Ogni livello prevede tre vite. Alla perdita di una vita si riparte dal punto in cui si è stati sconfitti. Terminando tutte e tre le vite, il livello ricomincia da capo.

Schema mosse

Sequenza tasti	Caratteristiche
Colpo normale (o con arma)	Attacco standard, forma le combo che aumentano in base al livello del personaggio
Colpo normale + tasto giù (o con arma)	Fa cadere l'avversario leggero
Colpo normale + tasto su (o con arma)	Manda in aria l'avversario leggero
Colpo normale + tasto in direzione dell'avversario (o con arma)	L'avversario leggero viene sballottato indietro
Colpo normale + tasto in direzione opposta all'avversario (o con arma)	Il personaggio colpisce l'avversario e fa una capriola all'indietro