

## Descrizione Generale

### Descrizione

Deadundead(nome temporaneo) è un gioco picchiaduro competitivo dove ogni giocatore deve cercare di suicidarsi. Dato che i nostri personaggi sono tutti non morti(scheletri, zombi, mummie ecc) non possono morire a causa di danni fisici, ma solo tramite un **oggetto** particolare, ragion per cui se le daranno di santa ragione pur di ottenerne il possesso.

### Focus

Frenetico, violento, tetro, demenziale, semplice ed intuitivo sono le parole chiave sulle quali dobbiamo focalizzarci. Ogni singolo aspetto del gioco, dal contesto generale fino al più piccolo dettaglio deve essere studiato apposta per rafforzare questi concetti.

### Modalità di gioco

L'obiettivo del gioco è raccogliere il **"token"** e mantenerne il possesso il più a lungo possibile. Ogni secondo trascorso con questo **oggetto** tra le proprie mani si accumuleranno punti. Colui che per primo raggiunge X punti vince. Sulla mappa sarà presente un solo **"token"**.

### Personaggio

Per rendere il gioco più immediato eviterò di differenziare eccessivamente i personaggi. Le statistiche come velocità e forza saranno uguali per tutti; le uniche cose che li caratterizzeranno saranno l'aspetto e un'abilità speciale.

Ogni personaggio avrà a disposizione una barra della furia che si caricherà sia colpendo gli avversari, sia nel tempo. Questa barra sarà divisa in 3 segmenti, ogni qualvolta un segmento verrà completato il giocatore potrà utilizzare l'abilità speciale associata. Essere colpiti interrompe qualsiasi azione in corso; subire troppi danni in un'unica azione di combattimento causa confusione e cade eventualmente l'oggetto trasportato. Se i danni subiti da un colpo sono davvero molti, tipo a causa di un'esplosione o schiacciati da qualcosa di grosso, il corpo del giocatore esploderà e si ricomporrà con qualche secondo di ritardo.

### Comandi

Il Gameplay deve essere frenetico nei movimenti ma semplice nei comandi, purtroppo è difficile decidere su carta quanto basta per raggiungere l'equilibrio desiderato. Questi che qui sotto elenco sono un primo prototipo, non appena sarà possibile testarli vediamo se sarà necessario aggiungere o togliere.

Tastiera	Controller (Xbox One)	Funzione
A/D	L Stick Left/Right	Corsa

W/Space	A	Salto
J	X	Colpisci/Usa
K	B	Raccogli/Interagisci
L	Y	Usa Abilità
1/2/3/4	LB/LT/RB/RT	Emotes ?

### Ambiente

Il gioco sarà composto da diversi scenari caratterizzati dal contesto visivo e dagli oggetti che lo riempiranno.

La telecamera sarà fissa in modo tale da ricoprire tutto lo scenario.

Le entità che saranno presenti all'interno del gioco sono: personaggi, oggetti trasportabili e oggetti fissi.

I personaggi saranno soggetti alla fisica e collideranno solo con i pavimenti/muri e gli oggetti fissi.

Gli oggetti trasportabili non saranno soggetti né alla fisica né alle collisioni, in pratica saranno tutti fluttuanti nell'aria (tipo stregati), in questo modo otteniamo un sacco di vantaggi.

Gli oggetti fissi invece non necessitano di fisica ma avranno le collisioni attivate.

Ogni singolo oggetto avrà una sua funzionalità che potrebbe variare in base ad alcuni fattori, come interazioni combinate o eventi avvenuti nel corso della partita.

(per fare un esempio: il candelabro può essere raccolto ed usato per menare gli avversari, ma se passo davanti al camino ed interagisco allora avrò un candelabro acceso che oltre a fare danni brucerà gli avversari.)

Inoltre il gioco sarà strutturato su 2 piani: il primo è quello dove i giocatori si muovono e collidono, invece il secondo è dietro ed avrà oggetti fissi o trasportabili con i quali il giocatore potrà interagire per raccogliarli o attivarli, ma non colliderà con essi.

Rayman legends è un ottimo esempio per capire le proporzioni dei personaggi rispetto allo schermo e per i ritmi di gioco.

