

TEAM *TIKI*

Repaidol

UNITY: 2019.3.0f6

AUDIO: <https://docs.google.com/spreadsheets/d/1bcAFK-RFVqCMxpFIT2gFun-p5pYnHTHrpR4mO66Aj-s/edit?usp=sharing>

Logline del gioco

Praise your gods, despise the others!

Prega i tuoi dei, disprezza gli altri!

Elevator pitch

Gioco 3D competitivo, da 2 a 4 giocatori ambientato in un mondo precolombiano che prende ispirazione da *Overcooked*, a cui vengono aggiunte modi per interferire con l'altro giocatore in stile *Tricky Towers*

Piattaforme

Svilupperemo il gioco per **PC** e supporteremo i controlli sia per **joystick**, sia per **tastiera**.

Descrizione generale

Il gioco è un party game competitivo da 2 a 4 giocatori, ambientato in un mondo pre-colombiano con grafica cartoonesca, in cui l'obiettivo è guadagnare più punti di tutti entro lo scadere del timer della partita. Le partite devono risultare brevi e intense e per questo ciascuna partita è ambientata in un'arena dalle dimensioni ridotte e durerà 3 minuti.

Ogni giocatore impersona un sacerdote dedito ad una particolare divinità e vuole riparare gli idoli rotti dandogli le sembianze del suo dio preferito. Per riparare il proprio idolo, ogni giocatore, una volta trovato un idolo roto, deve andare sul tavolo di lavoro e completare un mini-game.

Non appena lo avrà terminato, se stava riparando un idolo piccolo otterrà un idolo piccolo completo, se stava riparando un idolo grande otterrà un idolo grande incompleto e dovrà fare un altro minigame presso il tavolo di lavoro di livello 2 per ottenere l' idolo grande completo. Non appena avrà un idolo completo il giocatore potrà decidere se portare l' idolo sull'altare della preghiera per accumulare punti o portarlo sull'altare dei sacrifici per dare debuff all'avversario. Il giocatore può interferire ulteriormente con gli avversari attraverso le abilità: con lo scatto può correre velocemente in una direzione e nel caso in cui colpisca l'avversario lo stordisce; con il furto invece può tentare di scippare un idolo all'avversario attraverso un minigame in stile tiro alla fune.

Meccaniche

- **Riparare l'idolo sul tavolo di lavoro:** il giocatore una volta raggiunto il tavolo da costruzione può riparare il proprio idolo. Ci sono due tipi di idoli : idolo piccolo e idolo grande.

L'idolo piccolo si ripara con una singola serie di quick time event sul tavolo da lavoro di lv 1, l'idolo grande necessita invece di 2 serie di quick time event la prima da effettuare sul banco da lavoro di livello 1 .

I quick time event consistono nella pressione in sequenza di **X** tasti sul joystick. In caso di errore verrà aggiunto un ulteriore tasto alla sequenza.

- **Distruggere l'idolo sul tavolo da demolizione:** il giocatore una volta raggiunto il tavolo da demolizione potrà distruggere l'idolo avversario. Per distruggere un idolo il giocatore dovrà generare un **X** alto numero di input.
- **Esporre sull' altare:** il giocatore per fare punti deve esporre il proprio idolo sull'altare da esposizione. Il giocatore continua a prendere punti fino a che l' oggetto non viene sostituito da un giocatore avversario o dopo che sono passati **X** secondi quando l' oggetto verrà automaticamente distrutto. Per sostituire l'idolo sull'altare è necessario offrire un proprio idolo.
- **Scatto/ stordimento** : il giocatore avrà a disposizione uno scatto con un cooldown di **X** secondi con cui percorrerà **X** unità di distanza a una velocità di **X** unità/s. Nel caso in cui non colpisca nessuno o colpisca un muro subirà un auto-stordimento di **X** secondi, nel caso colpisca l' altro player, l'avversario subirà uno stordimento di **X** secondi.
- **Esporre idolo sull' altare dei debuff:** il giocatore potrà decidere di esporre i propri idoli su un altare di 2 unità. Questo particolare altare si attiva una volta che ci sono 2 idoli piccoli o un idolo grande dello stesso giocatore su di esso. Una volta attivato darà dei debuff all'avversario.
- **Furto** : il giocatore ogni **X** secondi potrà tentare un furto all'avversario che sta portando un' idolo. Per far partire questa interazione gli basterà avvicinarsi e premere il tasto azione. Fatto ciò partirà un mini-game in cui i due giocatori si sfideranno a chi preme più volte lo stesso tasto durante un breve intervallo di tempo. Chi vince il minigame otterrà l' oggetto

Rules

Idoli

Quando l'idolo è stato messo sull'altare inizierà a generare dei punti che verranno dati al possessore dell'idolo in questione. Dopo n. Tempo che l'idolo rimane sull'altare viene portato via (fuori dalla scena) quando questo accade dopo un breve delay apparirà un idolo rotto randomicamente nella mappa.

Score

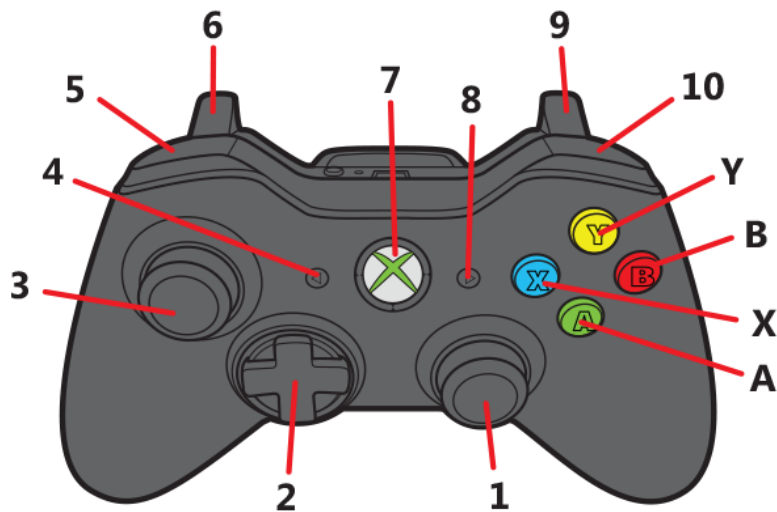
La competizione viene vinta dal giocatore che al termine del tempo è in possesso del maggior numero di punti. I punti sono ottenibili nella seguente maniera:

- Ogni secondo che l'idolo passa sull'altare il giocatore guadagna n. Punti
- Quando l'idolo viene ritirato dalla divinità il proprietario dell'idolo guadagna n. Punti

In base al tipo di idolo i punti dati al secondo e al momento del ritiro sono diversi, infatti l'idolo grande ha un moltiplicatore di **1.X** sui punti guadagnati rispetto ai punti "Standard"

Controlli

Joystick



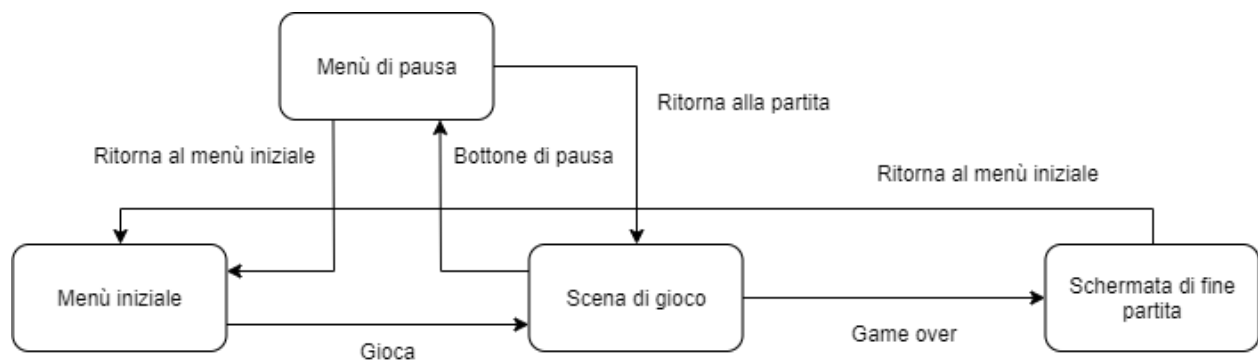
Tasto	Funzione	Tasto	Funzione
3	Movimento	8	Pausa
A	Tasto per Quick time event	X	Azione
B	Tasto per Quick time event	Y	Tasto per Quick time event
Left Shoulder		Right Shoulder	
5	Tasto per Quick time event	10	Tasto per Quick time event
6	Abilità 1	9	Abilità 2

Tastiera

Tasto	Funzione
WASD	Movimento
U	Tasto per Quick time event
I	Tasto per Quick time event
J	Tasto per Quick time event
Q	Abilità 1
Esc	Pausa
E	Azione
K	Tasto per Quick time event
L	Tasto per Quick time event
R	Abilità 2

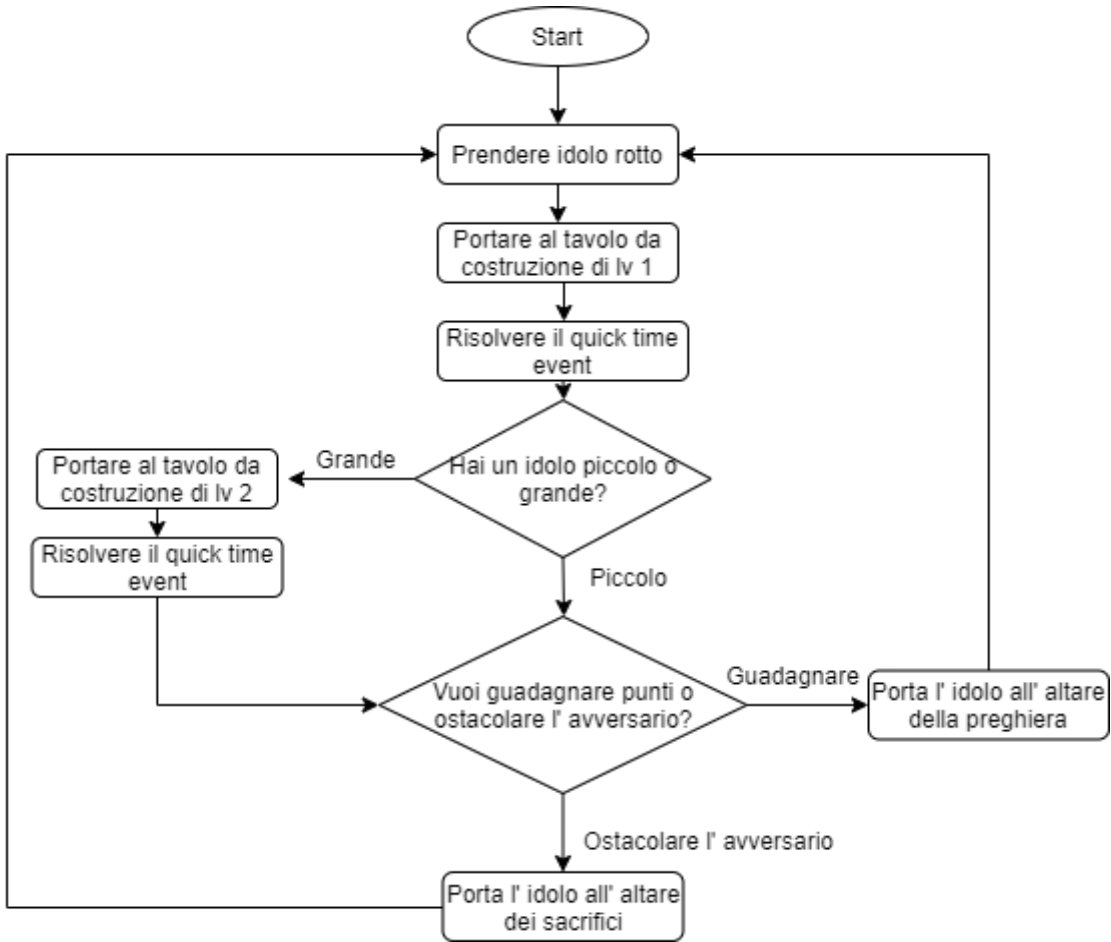
Flowchart

Scene

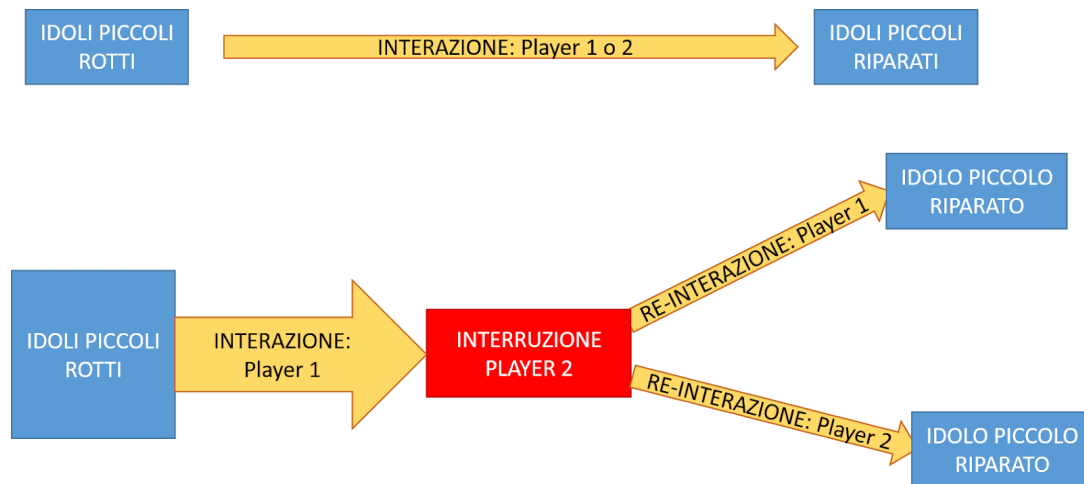


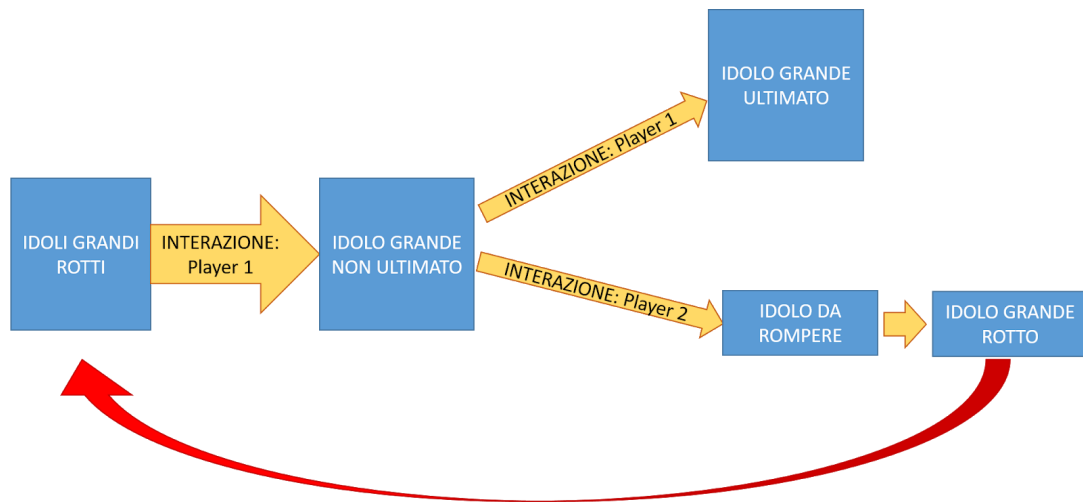
Gameplay flow

Possibile gameflow tipico



Flowchart di costruzione degli idoli





Interfacce

Menù

HUD

Componenti dei livelli

Altari e banchi

Tavolo standard: tavolo per appoggiare oggetti che non fornisce bonus/malus

Banco da lavoro di livello 1: banco per costruire idoli piccoli o per completare il primo step di costruzione degli idoli grandi

Banco da lavoro di livello 2: banco per completare il secondo step di costruzione degli idoli grandi

Altare della preghiera: altare dove posizionare gli idoli completi per guadagnare punti

Altare dei sacrifici: altare dove posizionare gli idoli depotenziare gli avversari

Debuff

Piedi ghiacciati: il giocatore scivolerà dopo aver terminato la corsa per **X** unità

Piedi infuocati: il giocatore non può rimanere fermo

Confusione: il giocatore avrà comandi invertiti per **X** secondi

Livelli

Dimensioni

I giocatori saranno alti **2 unità**, larghi **1 unità**, profondi **1 unità**.

I livelli avranno dimensione variabile a seconda del numero di giocatori per cui è pensata.

La dimensione standard dei livelli per 2 giocatori è **9x13 unità** con una tolleranza di **2 unità** sia in eccesso, sia in difetto sia sulla larghezza sia sulla profondità

Ambientazione e personaggi

L'ambientazione è un generico mondo precolombiano in cui sono fusi elementi presi dalla cultura inca, azteca e maya. Lo stile grafico deve risultare cartonesco, comico-grottesco. I sacerdoti sono grandi maschere azteche con mani e piedi.



Esempio di maschera azteca

Gli idoli sono ispirati a statuette votive effettivamente esistite delle civiltà precolombiane, così come gli altari



Esempio di idolo azteco



Esempio di altare dei sacrifici Maya

Lista Asset



Img.1

In-game assets

NOME	DESCRIZIONE	Numero di versioni	REFERENCE (Vedi Img.1)
Player 1	Modello player	1	1
Player 2	Modello player	1	1
Pavimento	Pavimento del livello, con tiles a quadretti	1	3
Staccionata / bordo di sabbia	Staccionata-muretto per delimitare l'arena.	NO	6
Tavolini standard	Tavoli dove poggiare la roba	1	4
Banco da distruzione	Banco dove distruggere l'oggetto, con martello di sopra. Entrambi i giocatori interagiscono con quest'oggetto	1	2
Banco creazione primo livello	Banco per creare la idolo o il lv 1 dell' idolo piu grosso. Entrambi i giocatori interagiscono con quest'oggetto	1	2
Banco creazione secondo livello	Banco per creare la idolo di lv2 partendo dal lv1. Entrambi i giocatori interagiscono con quest'oggetto	1	2
Altare per disporre gli idoli completi	Altare dove mettere le statuine complete e prendere punti, hanno del divino in loro. Entrambi i giocatori interagiscono con quest'oggetto	1	
Idolo piccolo rotto	Un idolo piccolo in macerie	1	
Idolo grande rotto	Un idolo grande in	1	

	macerie		
Idolo piccolo completo	Idolo piccolo Completo (Player1 & player 2)	2	
Idolo grande incompleto	Idolo grande in costruzione (Player1 & player 2)	2	
Idolo grande completo	Idolo grande Completo (Player1 & player 2)	2	
Altare dei sacrifici	Altare dove posizionare gli idoli per avere debuff		
VFX - Particellari			
VFX Costruzione	VFX durante la costruzione dell'idolo		
VFX Distruzione	VFX durante la distruzione dell'idolo (possono essere uguali a VFX costruzione)		
VFX Altare punteggio player 1	VFX sull'altare mentre il player 1 sta guadagnando punti		
VFX Altare punteggio player 2	VFX sull'altare mentre il player 2 sta guadagnando punti		
VFX Despawn oggetto	VFX per far sparire l'oggetto dall'altare		
VFX Camminata	Nuvoletta di polvere durante la camminata		
VFX Stordimento			
VFX Spawn oggetto	VFX per far apparire l'oggetto sull' altare		

UI

NOME	DESCRIZIONE	REFERENCE (Vedi Img.1)
Punteggi	Punteggi numerici dei giocatori	
Icona Idolo asceso	Icona che indica il punteggio	
Cooldown per l'abilità di furto	Elemento di HUD per mostrare il cooldown rimasto per l' abilità	
Icone dei personaggi	Icone da usare come portrait di fianco ai punteggi	
Icone degli dei	Icone da usare per indicare debuff	
Splash art dello start screen	Splash art iniziale con bottoni di Play, Credits e Quit con simboli - No scritte, per mantenere indipendenza dalla lingua	
Splash art per fine partita	Vittoria/sconfitta	
Icona per tutti i bottoni di tastiera/joystick		
Icona per suggerire tavolo da lavoro di livello 1		
Icona per suggerire tavolo da lavoro di livello 2		
Icona per suggerire tavolo da distruzione		
Icona per suggerire altare del punteggio		