

Game Design Document: Viper

1. Introduzione

Questo documento descrive il design di "Viper", un videogioco tattico a turni incentrato sull'infiltrazione e l'eliminazione silenziosa. Il giocatore assume il ruolo di Viper, un agente specializzato nell'uso di gadget tecnologici e nel combattimento corpo a corpo. L'obiettivo è completare missioni evitando il rilevamento e neutralizzando i nemici in modo silenzioso.

2. Personaggio: Viper

Viper è un agente specializzato nell'infiltrazione solitaria, nell'uso di gadget tecnologici e nel combattimento corpo a corpo, privilegiando l'elusione e l'eliminazione silenziosa.

2.1 Attributi

Gli attributi di Viper determinano le sue capacità e l'efficacia delle sue azioni. Gli attributi sono rappresentati da valori da 0 a 100.

- **Furtività:** Capacità di muoversi senza essere visti o sentiti, efficacia del camuffamento e difficoltà per i nemici di individuarlo. Valore iniziale: 55
- **Abilità di Combattimento:** Precisione con le armi da fuoco, efficacia nel Close Quarters Combat (CQC), velocità di ricarica e gestione dell'arma. Valore iniziale: 60
- **Tecnica:** Competenza nell'uso e nella manipolazione di gadget elettronici, hacking, disinnescio di trappole e interazione con sistemi complessi. Influenza anche l'efficacia di certi equipaggiamenti. Valore iniziale: 35
- **Vigilanza:** Consapevolezza dell'ambiente circostante, capacità di individuare nemici nascosti, trappole, telecamere e percorsi di pattuglia. Influenza il raggio di individuazione e la reazione alle sorprese. Valore iniziale: 70
- **Resistenza:** Salute fisica (PV), capacità di sopportare fatica (Stamina), e resistenza a effetti ambientali (freddo, caldo) o a tranquillanti/veleni. Valore iniziale: 20

2.2 Azioni

Le azioni di Viper sono influenzate dai suoi attributi e determinano il suo successo nelle missioni.

- **Movimento Furtivo / Nasconditi:** Muoversi di un certo numero di caselle/unità. L'efficacia nel non essere rilevato dipende dalla Furtività. Usare una copertura/camuffamento fornisce un bonus situazionale alla Furtività.
- **Eliminazione Silenziosa:** Tentativo di neutralizzare un nemico adiacente senza allertare altri. Probabilità di successo basata sulla Furtività di Viper contro la Vigilanza del nemico.
- **Uso Gadget Tattico:** Utilizzare un gadget dall'inventario per influenzare l'ambiente o i nemici. L'efficacia dipende dalla Tecnica.
- **Fuoco Mirato (Arma Silenziata):** Sparare un colpo con un'arma dotata di silenziatore verso un bersaglio. Il danno è basato sull'arma e sull'Abilità di Combattimento.
- **Scansione Ambientale / Uso CODEC:** Utilizzare sensori o comunicazioni per ottenere informazioni. Rivela la posizione di nemici, oggetti d'interesse e sistemi di sicurezza entro un certo raggio, determinato dalla Vigilanza.

3. Stato di Rilevamento di Viper

Lo stato di rilevamento di Viper determina come i nemici reagiscono alla sua presenza.

3.1 Stati Possibili

- **Nascosto:** Viper non è stato rilevato. I nemici seguono le loro routine normali.
- **Sospetto:** Un nemico ha percepito qualcosa, ma non ha identificato Viper. Il nemico potrebbe investigare l'area sospetta.
- **Individuato:** Un nemico ha identificato Viper e conosce la sua posizione attuale. Il nemico allerterà gli altri e inizierà il combattimento o una caccia attiva.

3.2 Transizioni di Stato

- **Da Nascosto a Sospetto:** Fallimento check Furtività durante il movimento, uso di gadget rumorosi, sparo di proiettile, nemico trova tracce.

- **Da Sospetto a Nascosto:** Viper rimane fermo e nascosto, Viper usa con successo una distrazione.
- **Da Sospetto ad Individuato:** Nemico che investiga l'area sospetta vede Viper, Viper compie un'azione palesemente visibile/rumorosa, Viper fallisce un altro check di Furtività.
- **Da Individuato a Nascosto:** Viper interrompe la linea di vista del nemico e supera un check di Furtività, Viper elimina silenziosamente e rapidamente l'unico nemico che lo aveva individuato.
- **Da Nascosto ad Individuato (Passaggio diretto):** Viper entra nel cono visivo diretto di un nemico a breve distanza, Viper compie un'azione estremamente rumorosa, Viper cade in una trappola che fa scattare un allarme.

4. Combattimento a Turni

Il gioco utilizza un sistema di combattimento a turni.

- **Turno di Viper:** Le azioni di Viper hanno una probabilità di causare una transizione da Nascosto a Sospetto o Individuato. L'obiettivo è mantenere lo stato Nascosto o tornare rapidamente a Nascosto da Sospetto/Individuato mentre si cerca di pulire la stanza dai nemici.
- **Turno dei Nemici:** Se Viper è Nascosto, i nemici eseguono le loro routine. Se è Sospetto, il nemico potrebbe muoversi per investigare. Se è Individuato, i nemici passano a una logica di combattimento, cercando attivamente di uccidere Viper.

5. Tabella degli Attributi e Azioni

Azione	Attributo Primario	Attributi Secondari	Meccanica Principale / Check	Fattori Influenzanti Chiave (Esempi)	Note / Effetti Collaterali
Movimento Furtivo	Furtività	(Resistenza)	Muoversi in un'area. Check di Furtività per ogni "passo" o movimento significativo, contrapposto alla Vigilanza dei nemici nel raggio di percezione (uditiva/visiva).	Tipo di Terreno/Copertura: Aperto (-%), Normale (0%), Ombre/Moquette (+%), Erba Alta/Buio (++%). Distanza dal nemico. Linea di Vista.	Un fallimento può portare allo stato Sospetto o Individuato. Muoversi consuma Stamina (influenzata da Resistenza).

Nasconditi	Furtività	-	Azione di fine turno (finisce la stamina del turno). Fornisce un bonus significativo alla Furtività per i check di rilevamento passivo dei nemici e/o al prossimo check se si resta fermi.	Qualità della Copertura/Terreno: Deve essere in una casella/area idonea (es. ombra, erba alta, dietro un oggetto). Bonus variabile (+X% a +Y% in base alla copertura).	Mantenere la posizione può essere necessario per massimizzare il bonus. Interrompe il movimento per quel turno.
Eliminazione Silenziosa (CQC)	Abilità Comb.	Furtività	Tentativo di neutralizzare un nemico adiacente. Check: (Abilità Comb. + Bonus Posizione) vs (Difesa/Resistenza Nemico). Check secondario di Furtività per il rumore prodotto.	Posizione Relativa: Alle spalle (bonus elevato), di fianco (bonus medio), frontale (impossibile senza alert???).Stato di Allerta Nemico: Ignaro (più facile) vs Sospettoso (più difficile).	Successo: Nemico neutralizzato silenziosamente. Fallimento: Rumore (allerta Sospetto), contrattacco nemico, possibile transizione a Individuato. Potrebbe consumare Stamina.
Uso Gadget Tattico	Tecnica	-	Attivare un gadget. L'efficacia (durata, raggio, intensità) o la possibilità di usi avanzati (es. hacking complesso) dipendono dalla Tecnica. Check di Tecnica solo per usi complessi.	Livello di Tecnica: Determina efficacia base, sblocca usi avanzati.Tipo di Gadget: Effetti specifici.Contromisure Nemiche: Sistemi anti-hacking, jammer.	L'uso di alcuni gadget (es. esplosivi sonori, EMP) può essere rumoroso o visibile, richiedendo un check di Furtività per non essere rilevati durante l'uso. Consuma cariche del gadget.
Fuoco Mirato (Arma Silenziata)	Abilità Comb.	(Vigilanza)	Sparare a un bersaglio. Check di Abilità Combattimento per colpire (influenzato da distanza, copertura nemico). Danno basato su arma e Abilità Comb.	Distanza dal bersaglio.Copertura del bersaglio.Tipo di Arma/Silenziatore: Precisione, danno, riduzione rumore.Stabilità/Mira: (Potrebbe dipendere da Vigilanza o da un'abilità specifica).	Rumore: Anche silenziato, un colpo può generare rumore a breve distanza (check Furtività).Impatto /Caduta: Bersaglio colpito o proiettile mancato possono fare

					rumore. Consuma munizioni.
Scansione Ambientale / Uso CODEC	Vigilanza	(Tecnica)	Rivelare informazioni tattiche (nemici, oggetti, sistemi) entro un raggio. L'ampiezza e il dettaglio delle informazioni dipendono dalla Vigilanza.	<p>Livello di Vigilanza: Determina raggio e qualità delle info. Ostacoli Ambientali: Muri spessi, disturbi elettronici. Tecnica: Potrebbe influenzare l'hacking di terminali per ottenere dati via CODEC.</p>	Potrebbe richiedere Punti Azione o tempo. L'uso attivo di scanner potenti potrebbe avere un rischio minimo di essere rilevato elettronicamente da specifici nemici/sistemi (check Tecnica?).
Interagisci	Tecnica / Varie	-	Interagire con oggetti ambientali (porte, computer, trappole). L'attributo richiesto dipende dall'oggetto (es. Tecnica per hacking, Forza/Ab. Comb. per forzare una porta).	<p>Tipo di Interazione: Hacking, scasso, disinnescamento. Complessità: Livello di sicurezza del sistema, tipo di trappola.</p>	Fallire un'interazione (es. hacking) può far scattare allarmi (Individuato). Alcune interazioni possono essere rumorose (check Furtività).

6. Nemici e Intelligenza Artificiale (IA)

L'idea è che i nemici si modifichino anche in base alle situazioni e agli oggetti che possono recuperare durante i loro turni (il giocatore può anche prevenire queste situazioni con trappole o distruggendo le scorte nemiche)

6.1 Principi Generali dell'IA Nemica

- **Stati Comportamentali:** I nemici operano principalmente in tre stati, simili a quelli di rilevamento di Viper:
 - **Ignaro (Default):** Il nemico non è a conoscenza della presenza di Viper. Segue routine predefinite (pattugliamenti su percorsi specifici, sorveglianza di aree, interazioni ambientali minori). La sua Vigilanza è al livello base.
 - **Sospettoso:** Il nemico ha percepito un evento anomalo (rumore, vista fugace, compagno scomparso) ma non ha localizzato Viper. Si muoverà per investigare l'origine del sospetto, la sua

Vigilanza aumenta temporaneamente e potrebbe comunicare lo stato di sospetto ai compagni vicini.

- **Allertato (Individuato):** Il nemico ha localizzato Viper o è stato allertato da un compagno/allarme generale. In questo stato:
 - Comunica attivamente la posizione di Viper agli altri nemici (via radio se disponibile, o a voce a corto raggio).
 - Passa a tattiche di combattimento: cerca copertura, spara a Viper, può tentare manovre di accerchiamento (soprattutto gli Elite).
 - **Comportamento di Rifornimento:** Se in stato **Allertato** e non ingaggiato direttamente, un nemico può decidere di dirigersi verso una **Stanza/Armadio di Rifornimento** noto nelle vicinanze per recuperare equipaggiamento aggiuntivo (vedi 6.3).
- **Percezione:**
 - **Vista:** Campo visivo conico (portata e ampiezza definite per tipo di nemico). Influenzato da condizioni di luce (a meno che non abbiano visori notturni). Ostacoli bloccano la linea di vista.
 - **Udito:** Raggio di percezione per suoni di diversa intensità (passi su diverse superfici, uso gadget, spari silenziati/normali).
- **Comunicazione:** I nemici possono allertarsi a vicenda. Un nemico **Allertato** può chiamare rinforzi o mettere in stato di **Allerta** altri nemici nel raggio di comunicazione (radio/voce).

6.2 Tipi di Nemici

A. Soldato Semplice

- **Descrizione:** Truppa di base, rappresenta la maggior parte delle forze nemiche.
- **Aspetto Visivo:** Uniforme standard, equipaggiamento leggero. Nessun segno distintivo particolare.
- **Attributi (Relativi):**
 - Salute: Bassa
 - Vigilanza: Standard (cono visivo e udito base)
 - Abilità di Combattimento: Bassa (precisione media, tattiche semplici)
 - Resistenza: Bassa
 - **Morale: Medio/Basso (da definire)**
- **Equipaggiamento Standard:** Arma primaria leggera (es. pistola, mitra leggero).
- **Comportamento Specifico:**

- Segue percorsi di pattuglia semplici o guarda postazioni fisse.
- In stato **Sospettoso**, investiga in modo diretto ma non troppo approfondito.
- In stato **Allertato**, cerca la copertura più vicina e ingaggia Viper. Può usare la meccanica di Rifornimento se non sotto fuoco diretto.
- **Presenza:** Comune in tutti i livelli.

B. Soldato d'Elite

- **Descrizione:** Unità più addestrata ed esperta, molto più pericolosa del soldato semplice.
- **Aspetto Visivo:** Uniforme simile ma con un **elemento distintivo chiaro (es. un berretto/cappello rosso, spallaccio colorato)**. Potrebbe avere equipaggiamento visibilmente migliore o più pesante.
- **Attributi (Relativi):**
 - Salute: Media/Alta
 - Vigilanza: Alta (cono visivo più ampio/lungo, udito più sensibile)
 - Abilità di Combattimento: Alta (precisione elevata, uso efficace della copertura, potenziali abilità speciali come lancio granate o fuoco di soppressione)
 - Resistenza: Media/Alta
 - Morale: Alto (difficilmente va in panico)
- **Equipaggiamento Standard:** Arma primaria migliore (es. fucile d'assalto), possibile arma secondaria, a volte armatura leggera.
- **Comportamento Specifico:**
 - Può avere percorsi di pattuglia più complessi o supervisionare aree critiche.
 - In stato **Sospettoso**, investiga in modo più metodico e potenzialmente più ampio.
 - In stato **Allertato**, utilizza tattiche avanzate (accerchiamento, fuoco di copertura), comunica efficacemente con gli altri e dà priorità all'eliminazione di Viper. Molto propenso a usare la meccanica di Rifornimento se vantaggioso.
- **Presenza:** Raro nei primi livelli/difficoltà più basse (magari 1 per mappa come mini-boss/sfida chiave). La loro frequenza e numero aumentano progressivamente nei livelli successivi o a difficoltà più elevate.

6.3 Meccanica di Rifornimento Nemico

- **Attivazione:** Disponibile per i nemici in stato **Allertato**.
- **Condizioni:** Il nemico deve conoscere la posizione di un punto di rifornimento accessibile e non essere immediatamente minacciato (es.

non sotto fuoco diretto).

- **Processo:** L'IA valuta se raggiungere il punto di rifornimento è tatticamente utile. Se sì, il nemico si muove verso l'armadio/stanza e impiega un'azione (o un turno) per equipaggiarsi.
- **Equipaggiamento Ottenibile (Esempi):**
 - **Scudo Anti-Sommossa:** Aumenta drasticamente la difesa frontale, richiede al giocatore strategie alternative (aggiramento, esplosivi, gadget specifici). Cambia visivamente il nemico.
 - **Visore Notturno/Termico:** Annulla i malus alla Vigilanza dovuti al buio o al fumo. Può rendere più difficile nascondersi. Visibile sul modello del nemico.
 - Granate (Flashbang, Fumo, Frammentazione).
 - Kit Medico (per curarsi parzialmente).
 - Armi migliori (se disponibili nel punto di rifornimento).

Questa meccanica aggiunge un livello di dinamismo: il giocatore non solo deve gestire i nemici presenti, ma anche prevenire che si potenzino ulteriormente se l'allarme viene dato.

7. Equipaggiamento e Gadget di Viper

Viper può portare un numero limitato di gadget diversi in ogni missione. I gadget vengono selezionati prima di iniziare la missione (se previsto un sistema di loadout) o trovati durante il gioco. L'uso di molti gadget consuma cariche e richiede un'azione durante il turno di Viper. L'efficacia di alcuni gadget è influenzata dall'attributo Tecnica.

7.1 Lista Gadget Disponibili

- **Granata Chaff (Disturbo Elettronico)**
 - **Descrizione:** Dispositivo lanciabile che rilascia una nuvola di particelle metalliche, accecando temporaneamente i sistemi elettronici.
 - **Meccanica d'Uso:** Lanciata (azione a turno). Area d'effetto.
 - **Effetto:** Disabilita telecamere, laser, sensori e droni nell'area per N turni. Può interrompere brevemente le comunicazioni radio nemiche. Produce un rumore moderato all'attivazione. L'efficacia (durata/raggio) può scalare con la Tecnica.
 - **Limitazioni:** Cariche limitate.

- **Granata Stordente (Flashbang)**

- **Descrizione:** Esplode generando un lampo accecante e un suono assordante per disorientare i bersagli biologici.
- **Meccanica d'Uso:** Lanciata (azione a turno). Area d'effetto.
- **Effetto:** I nemici nell'area subiscono uno stato di "Stordimento" per N turni (riduzione drastica di **Vigilanza** e **Abilità Comb.**, potrebbero saltare il loro turno). È molto rumorosa e attira l'attenzione da lontano.
- **Limitazioni:** Cariche limitate. Inefficace contro droni o nemici con protezioni specifiche.

- **Granata a Frammentazione (Frag Grenade)**

- **Descrizione:** Granata anti-uomo standard, letale ed esplosiva.
- **Meccanica d'Uso:** Lanciata (azione a turno). Area d'effetto.
- **Effetto:** Infligge danni fisici elevati a tutto ciò che si trova nell'area d'esplosione. Distrugge coperture leggere/medie. Estremamente rumorosa, causa stato **Allertato** istantaneo a tutti i nemici nel raggio uditivo.
- **Limitazioni:** Cariche limitate. Compromette totalmente la furtività.

- **Esplosivo Plastico (TNT/C4)**

- **Descrizione:** Carica esplosiva ad alto potenziale, piazzabile su superfici o oggetti. Può essere dotata di detonatore remoto o timer.
- **Meccanica d'Uso:** Piazzare la carica (azione a turno). Detonazione (azione separata/trigger). La Tecnica potrebbe influenzare la velocità di piazzamento o la possibilità di creare trappole più complesse.
- **Effetto:** Danno enorme in un'area concentrata. Ideale per distruggere obiettivi specifici, creare brecce in muri designati o eliminare nemici raggruppati. Molto rumorosa.
- **Limitazioni:** Cariche limitate.

- **Dispositivo di Hacking**

- **Descrizione:** Un multi-tool elettronico per interagire con sistemi informatici e di sicurezza.
- **Meccanica d'Uso:** Usato su terminali, pannelli di controllo, serrature elettroniche (azione a turno). Potrebbe essere usato anche su nemici neutralizzati per scaricare dati dai loro palmari/cellulari. Richiede un check di **Tecnica** contro la difficoltà del sistema.
- **Effetto:** Permette di disattivare telecamere, aprire porte, bypassare sensori, ottenere informazioni (mappe, codici, log), o creare diversivi (es. sovraccaricare un sistema, far suonare un dispositivo). L'hacking dei palmari può fornire intel o sbloccare obiettivi secondari.
- **Limitazioni:** Il successo e la velocità dipendono dalla **Tecnica**. Fallire può attivare allarmi o bloccare temporaneamente il sistema.

- **Scatola di Cartone (Cardboard Box)**

- **Descrizione:** Una comune scatola di cartone... o forse no? Utilizzata dal leggendario soldato che tutti amiamo. Un'icona della furtività tattica.
- **Meccanica d'Uso:** Equipaggiare/Nascondersi nella scatola (azione a turno). Permette movimento lento mentre si è all'interno.
- **Effetto:** Fornisce un elevatissimo bonus alla Furtività statica. I nemici **Ignari** la ignorano a meno che non ci sia un motivo per sospettare (es. una scatola dove prima non c'era nulla in un'area sorvegliata). I nemici **Sospettosi** o **Allertati** la noteranno e investigheranno (o le spariranno direttamente). Muoversi attira l'attenzione più facilmente.
- **Limitazioni:** Limita le azioni di Viper (non può attaccare o usare altri gadget dall'interno?). Occupa uno slot gadget. Può essere distrutta da danni. Entrare/uscire può generare rumore.

- **Decoy (Esca Elettronica)**

- **Descrizione:** Dispositivo piazzabile che emette un segnale audio (o visivo) per attirare l'attenzione.
- **Meccanica d'Uso:** Piazzato (azione a turno). Attivazione (timer,

remota, o automatica dopo N turni).

- **Effetto:** Genera un "rumore" in un punto specifico, attirando i nemici **Ignari** o **Sospettosi** che andranno a investigare l'origine del suono.
- **Limitazioni:** Cariche limitate. I nemici **Allertati** potrebbero essere più scettici o ignorarla. Durata dell'effetto limitata.

- **Visore Notturmo/Termico (NVG / Thermal)**

- **Descrizione:** Equipaggiamento che migliora la percezione sensoriale di Viper in condizioni avverse.
- **Meccanica d'Uso:** Attivazione/Disattivazione (azione rapida/gratuita). Effetto passivo finché attivo.
- **Effetto:**
 - *NVG:* Annulla le penalità alla visibilità dovute al buio.
 - *Termico:* Permette di vedere il calore (nemici, macchinari attivi) attraverso fumo, buio pesto.
- **Limitazioni:** Potrebbe consumare una batteria/energia (la cui durata scala con Tecnica). Il visore termico potrebbe non distinguere bene tra fonti di calore diverse. Gli NVG possono essere accecati da fonti di luce intensa (flashbang nemici ad esempio).

8. Level Design e Ambiente di Gioco

Il level design di "Viper" mira a creare ambienti credibili e complessi che supportino il gameplay tattico stealth. Le mappe devono offrire molteplici percorsi, sfide basate sull'osservazione e l'uso intelligente dei gadget, premiando la pianificazione e l'esecuzione silenziosa. Ogni mappa è un piccolo puzzle ambientale da risolvere.

8.1 Struttura delle Mappe

Le mappe sono costruite su una **griglia di caselle (tiles)**, che regola il movimento e il posizionamento. Questa griglia non è necessariamente visibile al giocatore in modo predefinito, ma può essere evidenziata con una modalità tattica. Le mappe includono un mix di **aree interne ed esterne** per creare varietà e sfide specifiche (es. ampi spazi aperti vs corridoi stretti).

8.2 Sistema a Griglia e Movimento

- **Movimento Basato su Caselle:** Viper si muove da una casella all'altra.
- **Costo in Stamina:** Ogni casella percorsa consuma **1 punto Stamina**. La Stamina massima e la sua rigenerazione sono determinate dall'attributo Resistenza. Esaurire la Stamina potrebbe impedire ulteriori movimenti o azioni faticose per quel turno. (Potremmo considerare azioni come "correre" che coprono più caselle ma costano più Stamina per casella).
- **Interazione con il Turno:** Il numero di caselle percorribili in un turno dipende dalla Stamina disponibile e/o da un sistema di Punti Azione (da definire).

8.3 Tipi di Terreno e Interazioni

Ogni casella della mappa ha un tipo di terreno che influenza direttamente il gameplay:

- **Visibilità/Copertura:** Alcuni terreni offrono copertura dalla linea di vista nemica (es. erba alta, casse, angoli bui), fornendo bonus ai check di Furtività o rendendo Viper impossibile da bersagliare direttamente.
- **Rumore:** Il tipo di terreno influenza il rumore generato dal movimento, impattando i check di Furtività contro la Vigilanza uditiva dei nemici:
 - **Silenzioso:** (es. moquette, terra morbida, erba alta) Nessun malus, possibile bonus leggero.
 - **Normale:** (es. cemento, asfalto, piastrelle pulite) Riferimento base per il rumore.
 - **Rumoroso:** (es. ghiaia, pavimento metallico, pozzanghere, detriti) Malus significativo ai check di Furtività, aumenta il raggio uditivo.
- **Altri Effetti:** Alcuni terreni potrebbero avere effetti aggiuntivi (es. neve/fango che lasciano tracce visibili per un po', acqua che rende più visibili gli spostamenti).

8.4 Elementi Interattivi e Ostacoli

Le mappe sono popolate da elementi con cui Viper può interagire:

- **Porte:** (Chiuse a chiave, elettroniche, normali) Richiedono chiavi, hacking (Tecnica), forza bruta (rumoroso, se possibile) o esplosivi per essere aperte.
- **Luci:** Interruttori per spegnere le luci e creare zone d'ombra (bonus

Furtività).

- **Terminali/Pannelli:** Interfacce per l'hacking (Tecnica) per controllare sistemi di sicurezza, ottenere informazioni o creare diversivi.
- **Coperture Distruttibili:** Alcune coperture possono essere danneggiate o distrutte da esplosioni o fuoco pesante.

8.5 Sistemi di Sicurezza

Man mano che si procede, le mappe presentano sistemi di sicurezza più complessi:

- **Telecamere:** Fisse o rotanti, con con visivi specifici. Rilevano Viper e attivano allarmi. Possono essere evitate, distrutte (rumore), disabilitate temporaneamente (Chaff, Hacking) o permanentemente (Hacking via pannello).
- **Barriere Laser:** Raggi che attraversano corridoi o porte. Interromperli attiva un allarme. Possono essere disattivati via Hacking (Tecnica).
- **Sensori (Movimento/Pressione):** Caselle specifiche che attivano un allarme se attraversate. Rilevabili con alta Vigilanza, disattivabili con Tecnica.
- **Trappole:** Mine, elettrificazione a pavimento, ecc. Infliggono danni o status negativi e possono attivare allarmi. Rilevabili con Vigilanza, disarmabili con Tecnica.

8.6 Difficoltà Progressiva e Posizionamento Nemici

La difficoltà aumenta **all'interno della stessa mappa** man mano che Viper si avvicina all'obiettivo principale:

- **Densità Nemica:** Più nemici nelle aree cruciali.
- **Tipologia Nemica:** Presenza crescente di 'Soldati d'Elite' e potenziali altri tipi specializzati.
- **Complessità IA:** Pattugliamenti più fitti e imprevedibili, migliore copertura reciproca.
- **Densità Sistemi di Sicurezza:** Maggiore presenza e sovrapposizione di telecamere, laser, sensori e trappole.

8.7 Punti di Interesse (POI)

Oltre agli elementi interattivi standard, le mappe contengono POI specifici:

- **Punti di Rifornimento Nemici:** (Già descritti) Luoghi designati (armerie,

stanze di sicurezza) dove i nemici Allertati possono recuperare equipaggiamento aggiuntivo (scudi, visori, ecc.). Visibili al giocatore sulla mappa tattica?

- **Punti di Interesse "Lore":** Luoghi o oggetti che forniscono contesto narrativo, dettagli sul mondo di gioco, o indizi. Esempi:
 - Computer/Palmari con email o log (richiedono check di Tecnica per accedervi?).
 - Note cartacee, diari, registrazioni audio.
 - Oggetti ambientali unici con descrizioni.
 - Trovare questi punti è opzionale ma arricchisce l'esperienza e potrebbe fornire vantaggi tattici minori o sbloccare obiettivi secondari.

9. Core Gameplay Loop

Il Ciclo Furtività-Allerta Il gameplay di "Viper" si basa su un ciclo principale che si adatta dinamicamente allo stato di rilevamento del giocatore.

Distinguiamo due fasi operative principali: il Loop Furtivo, caratterizzato da osservazione e pianificazione metodica (simile a un puzzle tattico), e il Loop Allertato, una fase di combattimento a turni più frenetica e reattiva, attivata quando Viper viene individuato.

9.1 Loop Furtivo (Stati di Rilevamento: Nascosto, Sospetto)

Questo è il ciclo di gioco primario quando Viper non è stato identificato come una minaccia diretta.

1. Fase di Osservazione:

- Il giocatore analizza l'ambiente: posizioni dei nemici, pattern di movimento, con visivi, tipi di terreno, coperture, sistemi di sicurezza, punti di interesse (Lore/Rifornimenti).
- **Utilizzo Strumenti:** Si usano la Scansione Ambientale (basata su Vigilanza) e l'osservazione diretta.
- **Vista Tattica (Griglia):** Il giocatore può attivare una visualizzazione tattica che mostra la griglia della mappa, il raggio di movimento di Viper (influenzato dalla Stamina/Punti Azione), le aree di rilevamento nemico (vista/udito), il potenziale rumore delle azioni pianificate e le linee di tiro. Questo è fondamentale per la natura "puzzle" del gioco.

2. Fase di Pianificazione:

- Basandosi sull'osservazione, il giocatore decide la prossima mossa o sequenza di mosse (es. muoversi in copertura, usare un gadget, tentare un'eliminazione silenziosa, hackerare un terminale).
- Il sistema fornisce un'anteprima dell'azione selezionata (es. percorso di movimento, area d'effetto del gadget, probabilità di successo/rilevamento).
- **Conferma/Annullamento:** Il giocatore può visualizzare l'esito previsto dell'azione **prima di confermarla**, potendo annullare e ripianificare se necessario. Questo rinforza l'aspetto riflessivo e tattico.

3. Fase di Esecuzione:

- Il giocatore conferma l'azione pianificata.
- L'azione viene eseguita nell'ambiente di gioco. Vengono consumate le risorse (Stamina, cariche gadget, munizioni, Punti Azione se usati). Vengono effettuati i check necessari (Furtività, Tecnica, Abilità Combattimento).
- Lo stato di rilevamento di Viper può cambiare in base all'esito dell'azione (es. un fallimento in Furtività può portare a Sospetto).

4. Fase di Risoluzione Turno Nemico:

- Se Viper è **Nascosto**, i nemici eseguono le loro routine predefinite (pattuglia, guardia).
- Se Viper è **Sospetto**, i nemici coinvolti modificano il loro comportamento per investigare l'area o l'evento sospetto.
- Il ciclo poi ricomincia dalla Fase di Osservazione, tenendo conto della nuova situazione.

9.2 Loop Allertato (Stato di Rilevamento: Individuato)

Questo ciclo si attiva quando un nemico identifica Viper, trasformando il gioco in un combattimento a turni sotto pressione.

1. Attivazione e Pressione Temporale:

- Lo stato di Viper passa a **Individuato**. Potrebbero suonare allarmi.

- Viene introdotto un **Timer per il Turno del Giocatore** (es. 15-30 secondi). Il giocatore deve decidere ed eseguire le sue azioni **entro questo limite di tempo**.
- **Riduzione della Pianificazione:** La possibilità di pianificazione dettagliata tramite Vista Tattica potrebbe essere limitata o rimossa. L'enfasi si sposta sulla reazione rapida alla situazione immediata piuttosto che sull'analisi meticolosa.

2. Fase di Azione Reattiva:

- Sotto la pressione del timer, il giocatore sceglie le azioni più urgenti: rispondere al fuoco (Fuoco Mirato), cercare copertura, usare gadget difensivi/offensivi (Stun/Frag Grenades), tentare di rompere la linea di vista per fuggire.
- Le opzioni furtive come "Eliminazione Silenziosa" potrebbero diventare impraticabili o avere una probabilità di successo bassissima.

3. Fase di Esecuzione:

- Il giocatore conferma le azioni prima dello scadere del timer.
- Le azioni vengono eseguite e risolte.

4. Fase di Risoluzione Turno Nemico (Combattimento):

- I nemici in stato **Allertato** eseguono azioni di combattimento: cercano attivamente Viper, sparano, usano abilità speciali, si muovono tatticamente (copertura, accerchiamento), comunicano posizioni e potrebbero dirigersi verso i Punti di Rifornimento se possibile.

5. Continuazione/Uscita dal Loop: Il Loop Allertato continua ogni turno finché Viper rimane **Individuato**. L'obiettivo del giocatore in questa fase è solitamente sopravvivere, eliminare le minacce immediate, e creare un'opportunità per tornare nascosto.

9.3 Transizione tra i Loop

- **Da Furtivo ad Allertato:** Avviene quando un check di Furtività fallisce criticamente (Viper visto/sentito chiaramente), un'azione rumorosa viene compiuta, o un allarme viene attivato.
- **Da Allertato a Furtivo:** È la sfida chiave durante il combattimento. Viper

deve:

1. **Interrompere la Linea di Vista:** Nascondersi dietro una copertura solida, usare fumo (gadget), o muoversi rapidamente fuori dal campo visivo nemico.
2. **Evitare il Rilevamento Immediato:** Superare un check di Furtività più difficile del normale mentre i nemici sono ancora in allerta e cercano attivamente.
3. Se riesce, lo stato può tornare a **Sospetto** (i nemici cercheranno nell'ultima posizione nota) o, se particolarmente efficace e fortunato, direttamente a **Nascosto** (molto difficile). Raggiungere lo stato **Nascosto** disattiva il timer e ripristina il Loop Furtivo.

Questo sistema a doppio loop dovrebbe creare una dinamica interessante, dove il giocatore è fortemente incentivato a rimanere furtivo, ma ha comunque strumenti per gestire (anche se con difficoltà e pressione) le situazioni in cui viene scoperto.

10. Narrativa e Progressione del Personaggio

Il Mondo Mentale Il gioco non si svolge in una realtà oggettiva, ma **all'interno della mente di un giovane ragazzo** caduto in coma a seguito di un grave incidente in moto. Appassionato di film di spionaggio e videogiochi stealth classici (come Metal Gear Solid e Splinter Cell), il suo subconscio ha costruito un mondo mentale dove lui è "Viper", un agente d'élite impegnato in missioni di infiltrazione. Queste missioni sono una **manifestazione della sua lotta interiore per la sopravvivenza e il recupero**. Gli ambienti, i nemici e le sfide riflettono le sue paure, i suoi ricordi e le influenze della sua cultura pop preferita. *(Nota: D'idea è che il giocatore attento che cerca i POI di Lore abbia un sospetto crescente prima di arrivare alla rivelazione finale e sarebbe carino anche inserire dei frammenti, indizi inizialmente irriconoscibili forniti nell'intro del gioco).*

10.1 Il Simbolismo di Viper e del Gioco

- **Viper:** Rappresenta l'idealizzazione di sé del ragazzo – forte, capace, in controllo – l'avatar attraverso cui combatte la sua battaglia mentre è in coma. Le sue abilità (Furtività, Tecnica, ecc.) sono versioni potenziate delle capacità che ammira nei suoi eroi.
- **Le Missioni:** Simboleggiano le tappe del percorso di guarigione o le sfide interne che deve superare. Gli obiettivi potrebbero rappresentare il superamento di ostacoli psicologici o fisici nel mondo reale.

- **I Nemici:** Possono rappresentare la sua malattia, le sue paure, i dubbi, o persino personale medico percepito come ostile nel suo stato alterato. I Soldati d'Elite potrebbero simboleggiare ostacoli particolarmente difficili.

10.2 Meccanica di Progressione: Stimoli Esterni ("Frammenti di Realtà")

La progressione di Viper (il miglioramento delle sue capacità) non avviene tramite punti esperienza tradizionali, ma è **innescata da stimoli provenienti dal mondo reale** che filtrano nella mente del ragazzo in coma. Questi "Frammenti di Realtà" rappresentano momenti di connessione con l'esterno o picchi nella sua attività cerebrale.

- **Trigger:** Questi stimoli possono verificarsi in momenti specifici del gioco:
 - Raggiungimento di punti chiave nelle missioni (meno espliciti ma fondamentali per la trama principale).
 - Interazione con specifici **Punti di Interesse "Lore"** che risuonano con un ricordo reale (es. trovare una foto sfocata, un oggetto familiare nel mondo onirico, questi sono per i più attenti e possono arrivare a far dubitare il giocatore).
 - Eventi semi-casuali che rappresentano il flusso della coscienza e gli stimoli esterni non prevedibili.
- **Manifestazione in Gioco:** Quando uno stimolo si verifica, il giocatore percepisce:
 - **Audio:** Brevi frammenti sonori distorti dal mondo reale (voci ovattate di familiari/amici, note di una musica conosciuta, un suono iconico di MGS/Splinter Cell, il bip di un macchinario ospedaliero). L'audio design qui è cruciale.
 - **Visivo :** Un leggero effetto visivo (flicker dello schermo, un'immagine sovrapposta per un istante, distorsione cromatica) per accompagnare il suono.

10.3 Tipi di Power-Up e Miglioramenti

Gli stimoli sbloccano miglioramenti per Viper, simboleggiando un passo avanti nel recupero del ragazzo:

- **Incrementi Permanenti agli Attributi:** +1 a Furtività, Abilità Comb., Tecnica, Vigilanza, o Resistenza. Rappresenta un rafforzamento stabile della sua volontà o lucidità.
- **Sblocco Abilità Passive/Perk:** Nuove capacità legate agli attributi (es. "Movimento Silenzioso Migliorato" - Furtività, "Hacking Veloce" -

Tecnica, "Recupero Stamina Rapido" - Resistenza). Rappresenta l'apprendimento di nuove "strategie" mentali.

- **Miglioramenti Gadget:** Aumento delle cariche massime, sblocco di versioni potenziate, o ottenimento di nuovi progetti/gadget. Simboleggia l'acquisizione di nuovi "strumenti" per affrontare la situazione.
- **Boost Temporanei (Meno Frequenti):** Un breve ma significativo aumento di un attributo per qualche turno dopo uno stimolo particolarmente forte. Rappresenta un picco momentaneo di energia/consapevolezza.

Possibile Connessione Stimolo-Ricompensa (Esempi):

- Voce Familiare → Bonus a Resistenza (volontà di vivere) o Vigilanza (connessione).
- Suono iconico MGS → Bonus Abilità Comb. (CQC) o sblocco Scatola di Cartone.
- Suono iconico Splinter Cell → Bonus Furtività o Tecnica (hacking/gadget).
- Musica Preferita → Recupero Stamina/Morale (se implementato).

10.4 Rappresentazione in Gioco

La progressione deve essere comunicata chiaramente:

- **Notifica UI:** Un messaggio chiaro tipo "Frammento di Memoria: +1 Tecnica" o "Ricordo Riemerso: Cariche Granate Stordenti Aumentate".
- **Feedback Audio/Visivo:** L'effetto dello stimolo stesso deve essere riconoscibile.
- **Scheda Personaggio:** Aggiornamento visibile degli attributi e delle abilità di Viper.

10.5 Impatto sulla Difficoltà

La progressione di Viper attraverso questi stimoli serve a bilanciare la difficoltà crescente all'interno delle mappe e tra le missioni. Man mano che le sfide diventano più ardue (più nemici Elite, sistemi di sicurezza complessi), Viper diventa più capace, riflettendo la resilienza e l'adattamento del ragazzo.