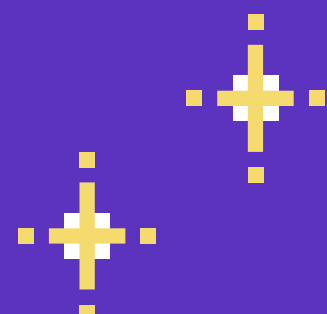
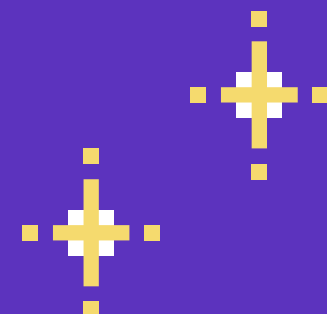


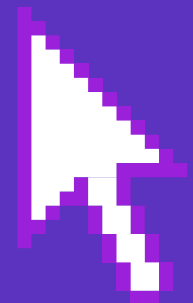
CELLABIT



ESAME DI

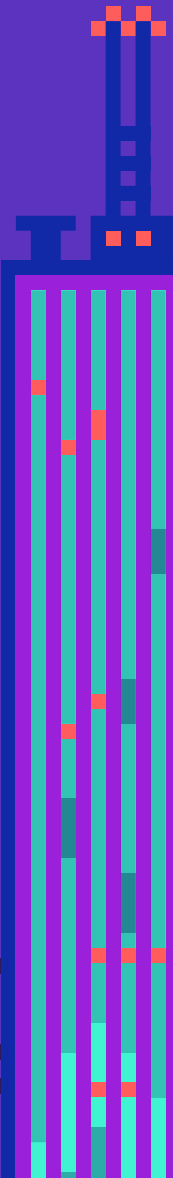
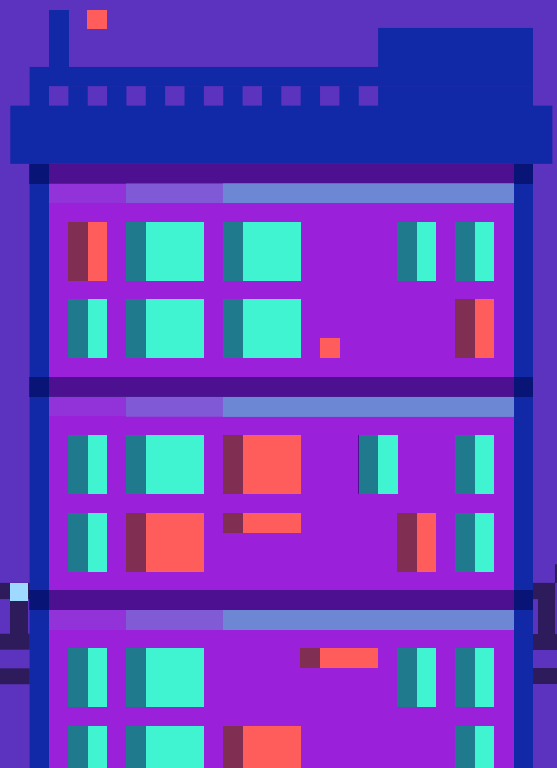
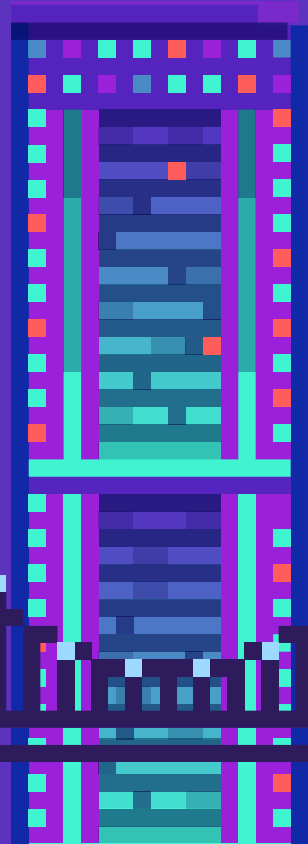
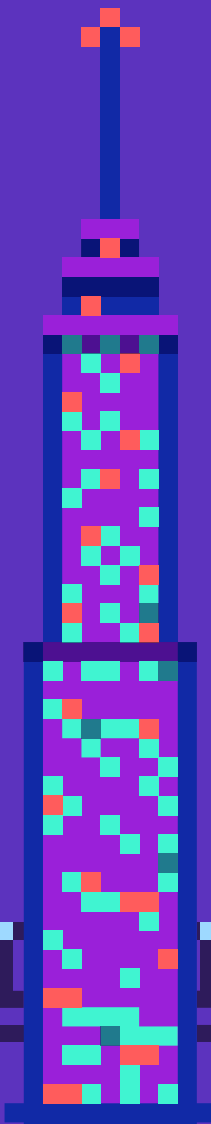
# SVILUPPO DI VIDEOGIOCHI

START



ALTAMURA MAURO PIO (MAT. 710725)

MASTRAPASQUA DANIELE (MAT. 710765)

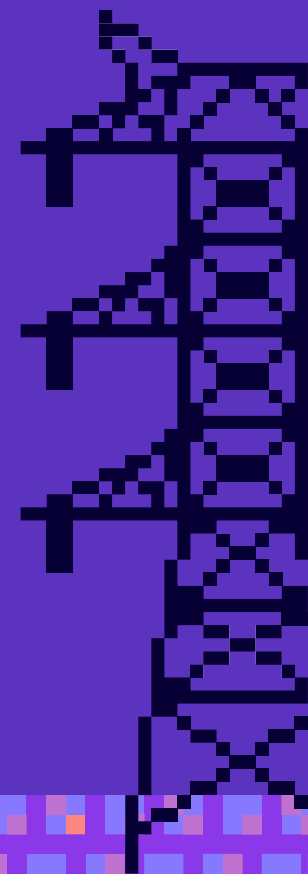
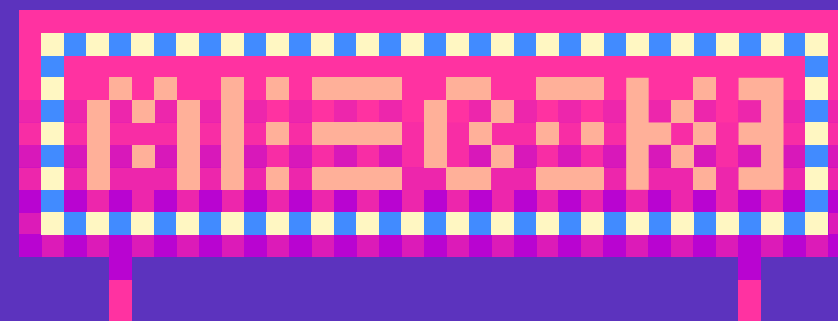
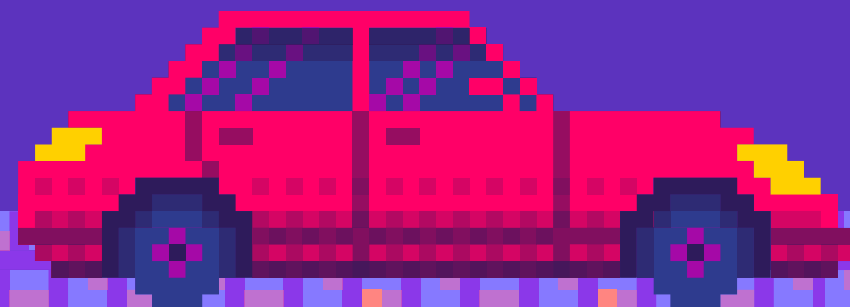


01

# STORIA



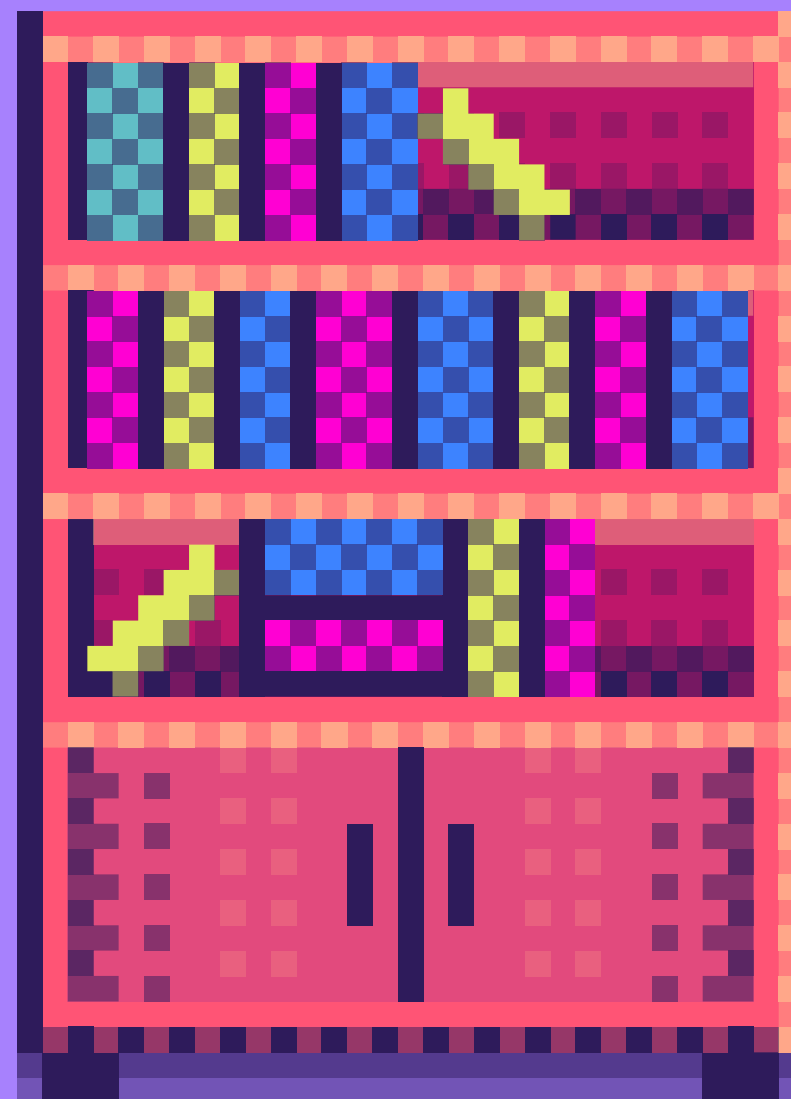
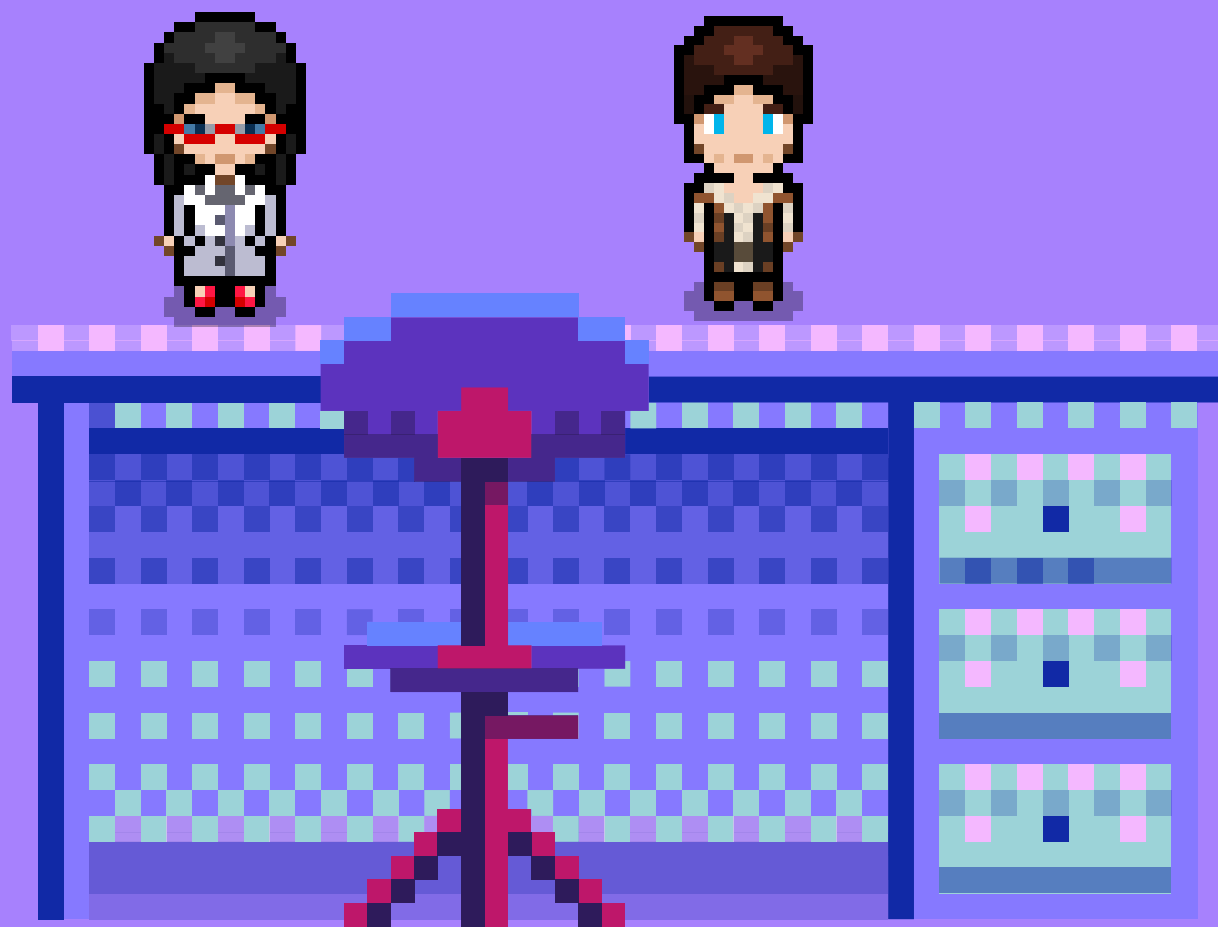
PIRELLA



# PERSONAGGI

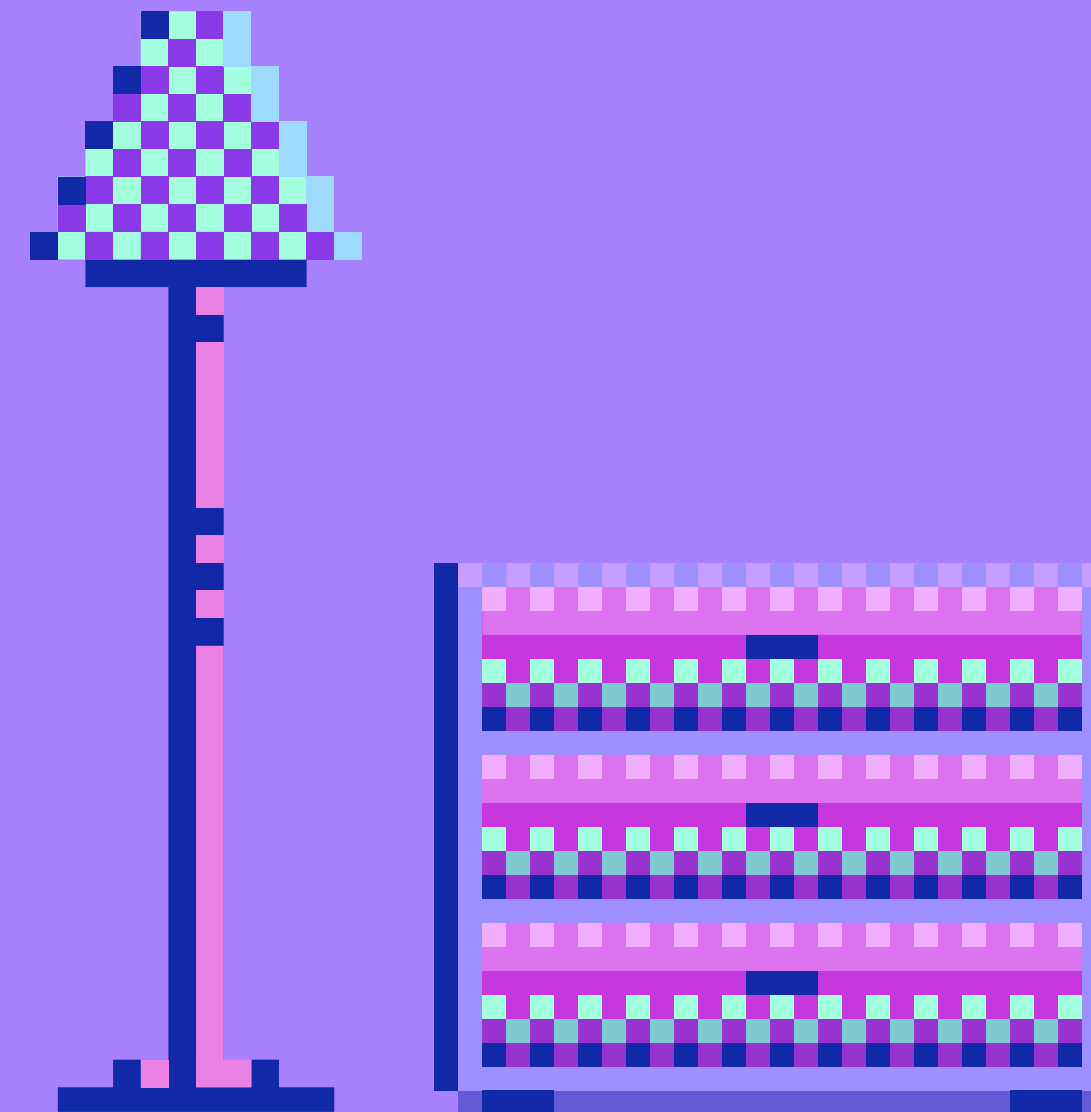
Il gioco racconta la storia di due protagonisti:

- **Ser Mor Highwall:** un principe medievale in attesa del trono;
- **Istera Keski:** una scienziata dei tempi moderni in procinto di fare un'importante scoperta.



# STORIA

I due protagonisti, dopo un'avvenimento anomalo, si trovano a dover scoprire perché i loro destini sono collegati, attraverso numerose missioni che li porteranno sempre più vicini ad una risposta.

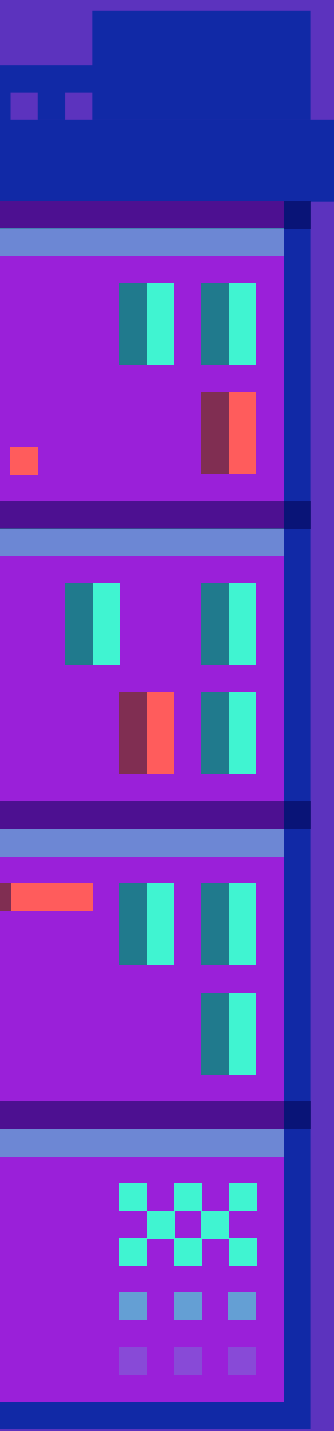
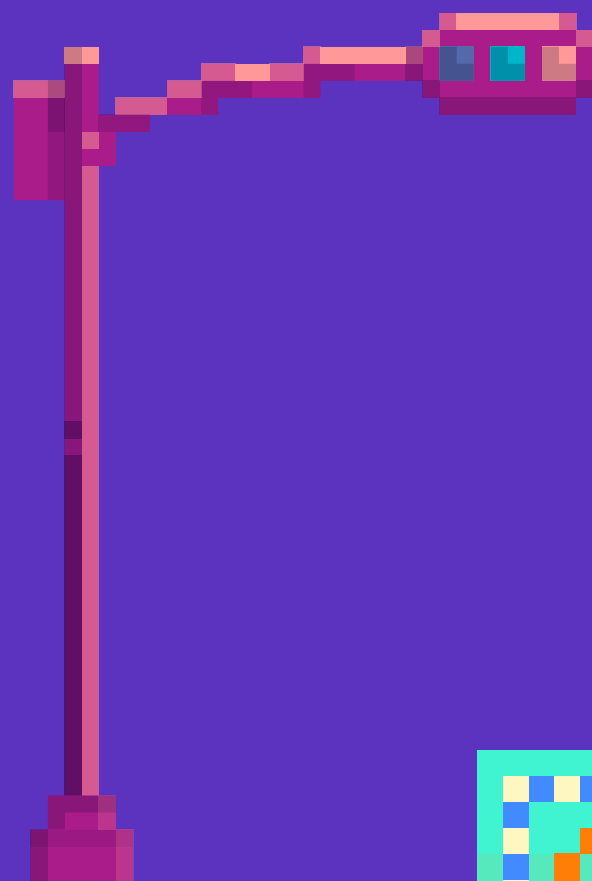
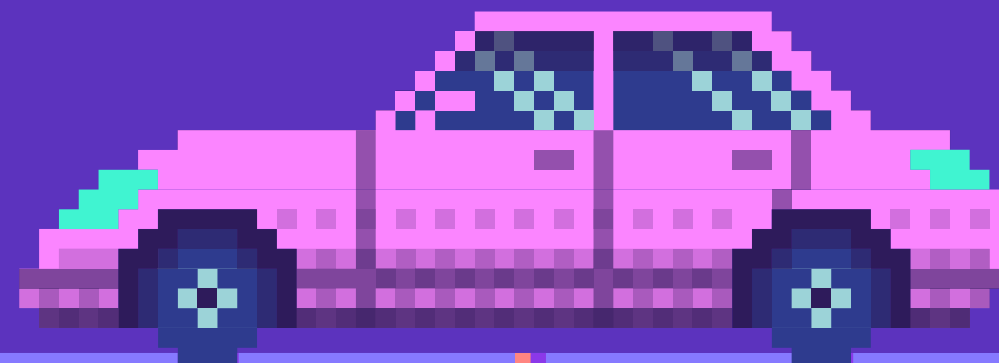


02

# IL GIOCO

100% 100%

100% 100%



# NOME

Il nome del gioco è **TimeBound**:

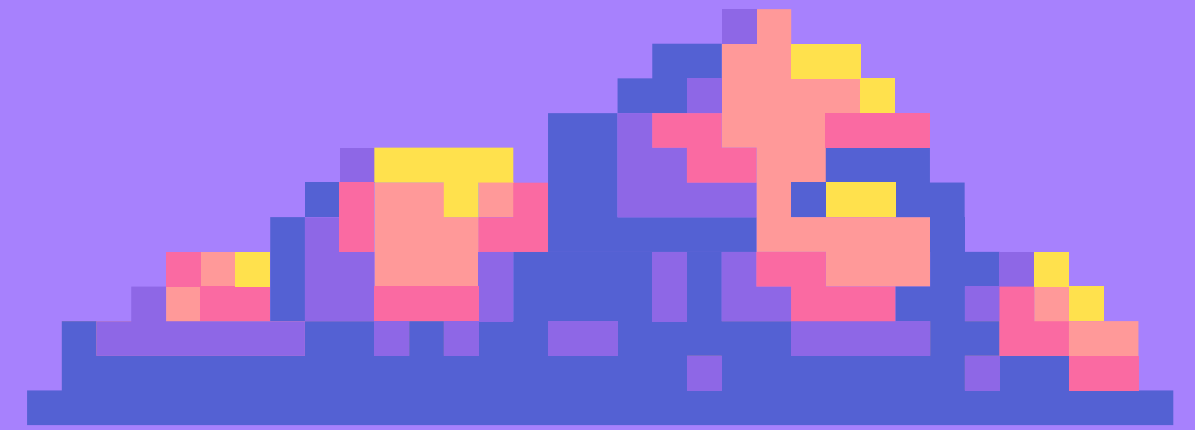
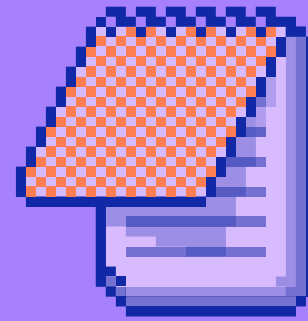
- Nome scelto per ricordare il collegamento degli universi dei due personaggi.

# GENERE

TimeBound è un **Adventure-Puzzle** in cui il giocatore può:

- Muovere i protagonisti all'interno del loro mondo;
- Interagire con NPC e oggetti all'interno dello spazio;
- Risolvere missioni, date dagli NPC, che hanno come ricompensa un oggetto o lo sbloccaggio di una parte del mondo.

# OBIETTIVO

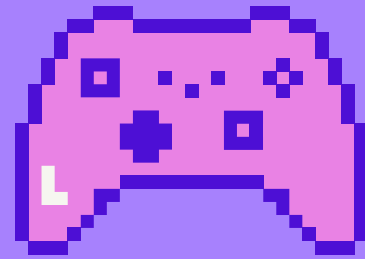


- L'obiettivo del gioco è la ricerca delle **pagine/chiavette USB** che vengono inserite nel **Diario** del giocatore, e contengono informazioni sulla storia dei due protagonisti;
- Entrambi gli universi hanno uno sprite diverso per distinguere gli oggetti, ma il contenuto all'interno del Diario è lo stesso per entrambi.

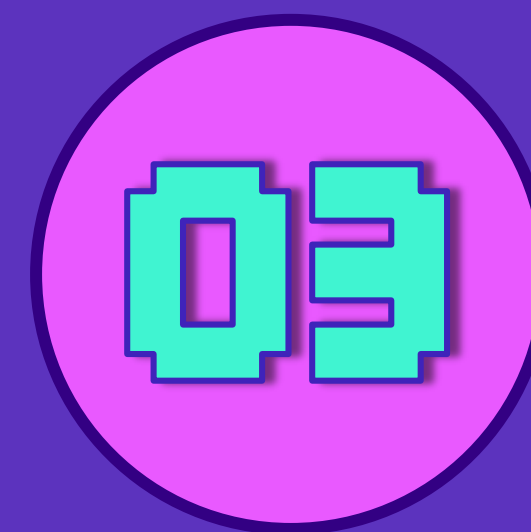
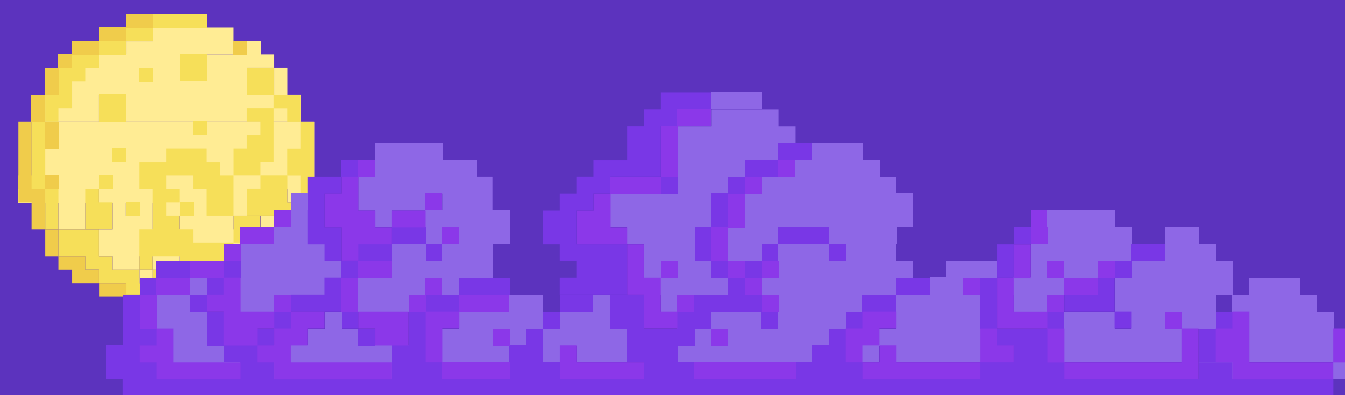




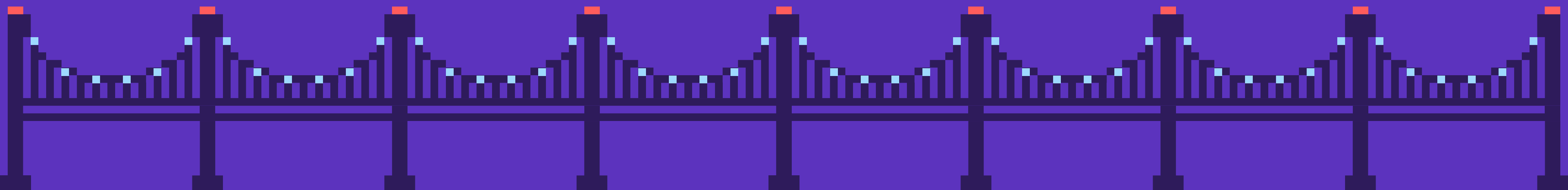
# MECCANICHE DI GIOCO



- I due protagonisti sono forniti di un'abilità, necessaria per il proseguimento nel gioco:
  - La possibilità di addormentarsi e, in quel momento, vedere con gli occhi dell'altro;
- Questa abilità sarà loro necessaria per:
  - Sbloccare passaggi;
  - Raccogliere gli elementi del Diario in entrambi gli universi.



# LA GRAFICA





# AMBIENTE

I tileset per la creazione dell'ambiente circostante (il pavimento esterno, i blocchi non attraversabili, ecc...) sono stati **creati manualmente su Photoshop**.

# PERSONAGGI

Gli sprite dei due protagonisti e degli NPC sono stati **creati manualmente su Photoshop**.

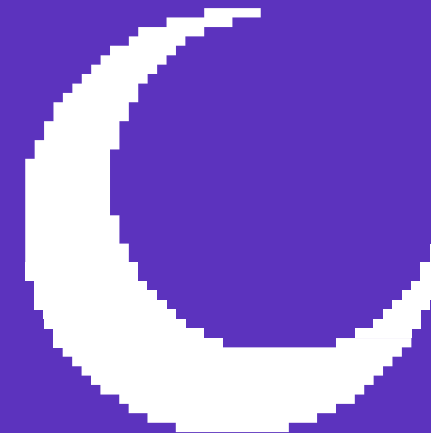
# EDIFICI

I tileset per la costruzione degli edifici (case, laboratorio e castello) sono stati **creati manualmente su Photoshop**.

# INTERNI

Gli sprite per la decorazione degli interni, invece, sono stati scaricati gratuitamente da **DeviantArt**.





# SCRIPT



**Il codice del gioco presenta numerosi script, per ogni funzionalità all'interno del gioco.**

## **AUDIO**

Gestione delle  
musiche e degli  
effetti sonori.

## **CHARACTERS**

Controllo e gestione  
dei protagonisti e  
gestione degli NPC.

## **CORE**

Gestione degli  
elementi principali del  
gioco.

## **DATA**

Gestione del  
database delle quest e  
degli oggetti.

## **DIALOG**

Gestione dei dialoghi.

## **GAMEPLAY**

Gestione degli elementi di  
controllo del gioco (azioni,  
movimento, ecc...)

## **INVENTORY**

Gestione degli  
elementi all'interno del  
Diario e della loro  
raccolta.

## **QUEST**

Gestione delle quest e  
degli oggetti quest.

## **SAVING**

Gestione dei metodi di  
salvataggio e  
caricamento nel gioco.

## **SCENEMANAGEMENT**

Gestione del cambio di  
scena e oggetti  
portale.

## **UI**

Gestione degli elementi  
grafici, del Menu e dei  
suoi controlli.

## **UTIL**

Gestione degli elementi  
ScriptableObject e  
SpriteAnimator.

05

# SVILUPPI FUTURI

# LINGUA

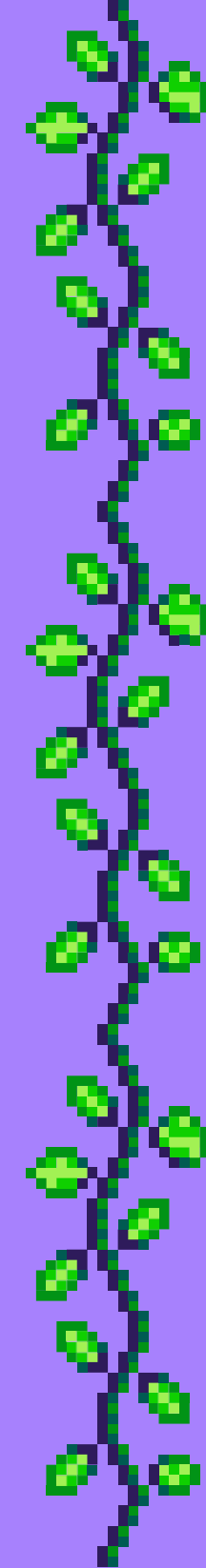
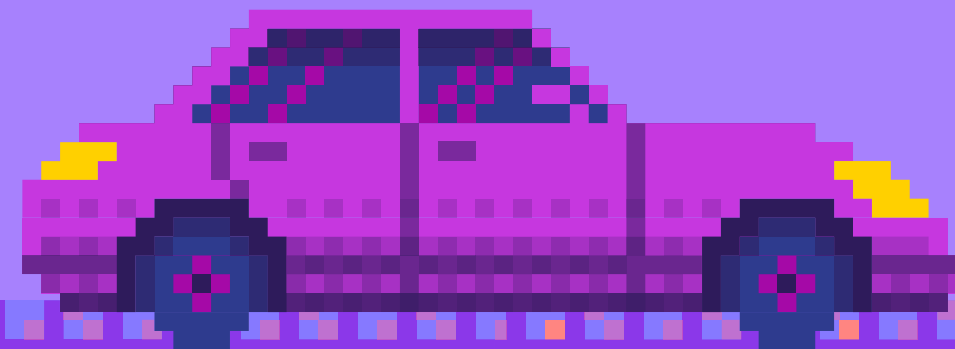
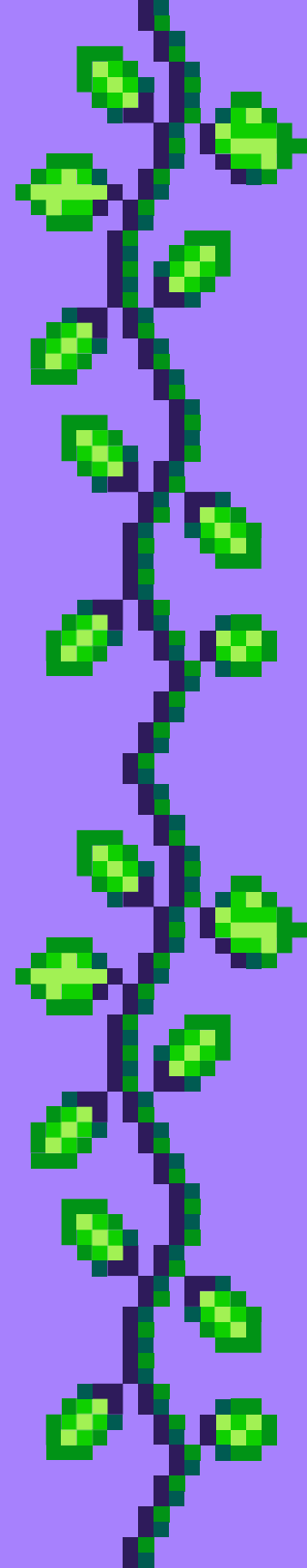
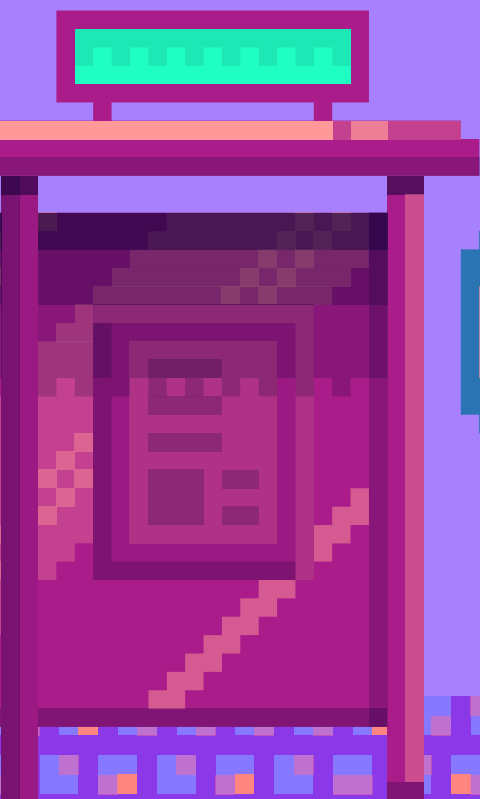
Il gioco è attualmente solo in Italiano.  
In futuro sarà possibile implementare anche la lingua Inglese.

# ROMPICAPI

Non è attualmente presente un'elevata difficoltà all'interno del gioco/il gioco non richiede elevate capacità di pensiero per proseguire nella storia.  
In futuro sarà possibile aumentare il livello di difficoltà del gioco aggiungendo rompicapi più difficili.

# NEMICI

Non sono attualmente presenti dei nemici all'interno del gioco, rendendolo una demo molto semplice.  
In futuro sarà possibile aggiungere dei nemici che aumenteranno la difficoltà del gioco.



**GRAZIE PER  
L'ATTENZIONE**

