

Progetto Game Development

2025/2026

HUE

Indice generale

Implementazioni particolari:.....	3
Livelli semplici e interattivi.....	3
Descrizione:.....	3
Particolari:.....	3
Utilizzo di scriptableObjects per i mostri:.....	4
Descrizione:.....	4
Particolari:.....	4
Utilizzo di modelli personalizzati:.....	5
Descrizione:.....	5
Particolari:.....	5
Poter personalizzare i propri mostri:.....	6
Descrizione:.....	6
Particolari:.....	6
Sistema di battaglia semplice e comprensibile:.....	7
Descrizione:.....	7
Particolari:.....	7
Storia del gioco:.....	8
Gameplay:.....	8
Link al repository:.....	8

Implementazioni particolari:

Livelli semplici e interattivi



Descrizione:

I livelli implementati sono interamente fabbricati da noi, utilizzano modelli personalizzati e fanno in modo che il giocatore venga guidato, ma senza toglierli il piacere dell'esplorazione.

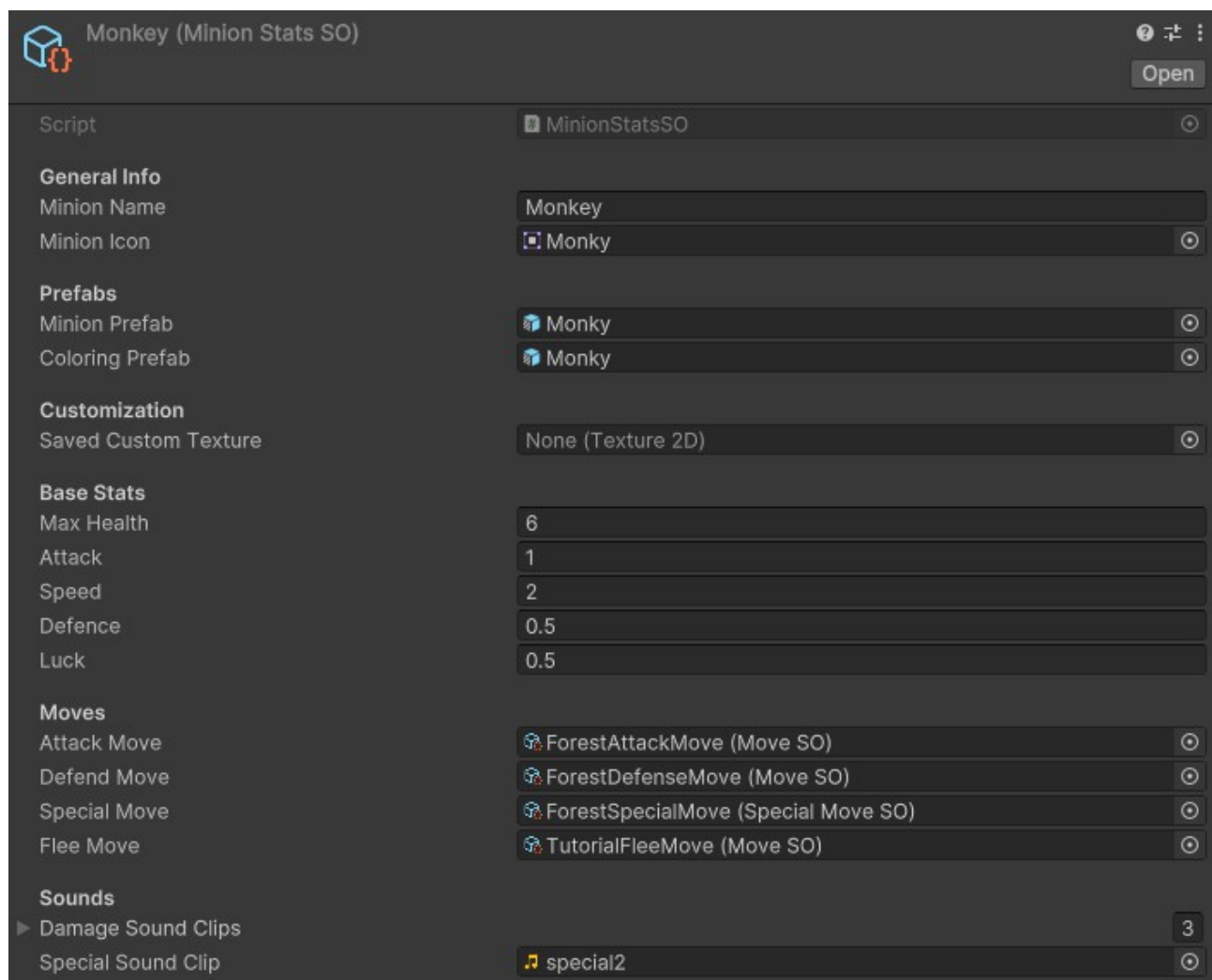
Particolari:

I livelli contengono delle piccole sezioni di parkour per aggiungere un pizzico di sfida, 4 mostri che andranno sconfitti per poter essere sbloccati e in seguito utilizzati dal giocatore e un mostro Boss. Per poter accedere alla stanza del Boss si dovrà trovare una leva nascosta nel livello. Una volta che abbiamo interagito con essa, si sbloccherà l'accesso alla stanza del mostro finale, che una volta battuto permetterà l'accesso al prossimo livello.



Figura 1: Leva che consente l'accesso alla sala del boss

Utilizzo di scriptableObjects per i mostri:



The image shows the Unity Inspector window for a scriptable object named "Monkey (Minion Stats SO)". The window has a dark theme and an "Open" button in the top right corner. The script assigned is "MinionStatsSO". The inspector is divided into several sections: "General Info" with fields for "Minion Name" (Monkey) and "Minion Icon" (a monkey icon); "Prefabs" with "Minion Prefab" and "Coloring Prefab" both set to a "Monkey" prefab; "Customization" with "Saved Custom Texture" set to "None (Texture 2D)"; "Base Stats" with numerical values for "Max Health" (6), "Attack" (1), "Speed" (2), "Defence" (0.5), and "Luck" (0.5); "Moves" with four slots for "Attack Move", "Defend Move", "Special Move", and "Flee Move", each assigned a specific move scriptable object; and "Sounds" with "Damage Sound Clips" set to 3 and "Special Sound Clip" set to "special2".

Section	Property	Value
General Info	Minion Name	Monkey
	Minion Icon	Monkey
Prefabs	Minion Prefab	Monkey
	Coloring Prefab	Monkey
Customization	Saved Custom Texture	None (Texture 2D)
Base Stats	Max Health	6
	Attack	1
	Speed	2
	Defence	0.5
	Luck	0.5
Moves	Attack Move	ForestAttackMove (Move SO)
	Defend Move	ForestDefenseMove (Move SO)
	Special Move	ForestSpecialMove (Special Move SO)
	Flee Move	TutorialFleeMove (Move SO)
Sounds	Damage Sound Clips	3
	Special Sound Clip	special2

Descrizione:

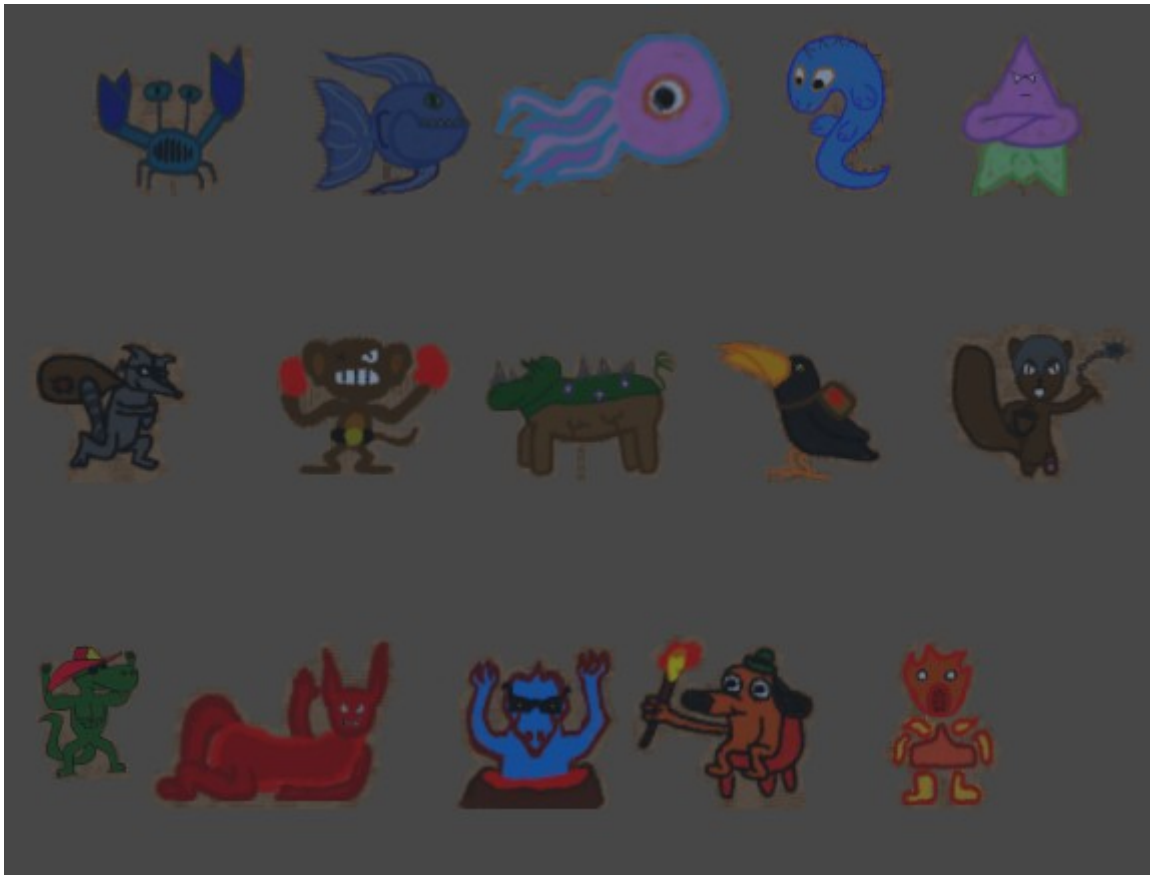
Grazie all'utilizzo degli scriptable objects, risulta semplice strutturare un nuovo mostro con tutte le informazioni che gli servono, come statistiche, mosse eccetera.

Particolari:

Il Minion Prefab e il Coloring Prefab sono lo stesso prefab, ma è buono tenerli separati in caso in futuro servisse un'implementazione dove ad esempio in battaglia serve il prefab originale e non quello modificato.

Ogni minion ha il suo slot di statistiche personali e il set di mosse. La mossa special è a sua volta uno scriptable object che può essere modificato.

Utilizzo di modelli personalizzati:



Descrizione:

La maggior parte dei modelli utilizzati nel nostro gioco sono stati creati da zero grazie all'utilizzo di Blender e Gimp.

Particolari:

La scelta di uno stile «cartonato» non è stata casuale: Infatti, dopo aver concluso che su 4 componenti solo due avevano conoscenze molto basilari di Blender, e a livello di disegno nessuno di noi ha talento, abbiamo deciso di optare per uno stile «simpatico e semplice», pur mantenendo una coerenza tra tutti i componenti del gioco. Il risultato è stato più che soddisfacente e ha superato di molto le nostre aspettative iniziali.

Poter personalizzare i propri mostri:



Descrizione:

Quella che inizialmente doveva essere una meccanica di gioco è stata riadattata a scena per sfogare la propria creatività sui mostri.

Particolari:

Inizialmente l'idea del team era di poter applicare dopo ogni battaglia del colore a un mostro, per fargli crescere le statistiche. Questa è stata scartata dopo aver visto la complessità che stava dietro alla suddetta meccanica. La scena tuttavia non è stata scartata, ma semplicemente lasciata per poter personalizzare e colorare i propri mostri.

Sistema di battaglia semplice e comprensibile:



Descrizione:

Il sistema di battaglia è stato progettato per poter essere il più familiare possibile con l'utente. Un indicatore aiuta a capire che minion è selezionato, così da poter effettuare la mossa.

Particolari:

Il sistema comunica con il manager del party, che alla creazione della battaglia va a inserire i minions personali che sono stati modificati (a livello estetico).

Storia del gioco:

La storia del gioco HUE segue un piccolo slime bianco e il suo amico Cardboard Knight, che vivendo in un mondo di cartone, sono molto annoiati da ciò che li circonda. Decidono quindi di intraprendere un'avventura che li porterà a scoprire nuovi mondi, nuovi amici e a esprimere la propria creatività colorando quanto più possibile le creature che decideranno di unirsi.

Gameplay:

Il personaggio potrà muoversi per i livelli, muovendosi con WASD, correndo con SHIFT e saltando con SPACE. Le interazioni con i nemici avvengono con il tasto E, mentre il tasto P porterà alla schermata party, dove premendo tasto destro del mouse su uno dei minions verremo portati alla finestra di coloring del minion in questione.

In battaglia si potrà interagire con mouse e tastiera. Con il mouse si seleziona la azione che si vuole effettuare in quel momento, in seguito con le freccette e enter si potrà selezionare il bersaglio.

Una volta battuto il minion avversario, si andrà a sbloccarlo. In caso il minion è un boss, in caso di vittoria si passa al prossimo livello.

Per sbloccare la stanza segreta del boss, bisognerà interagire con la leva nascosta nel livello.

Link al repository:

<https://gitlab-edu.supsi.ch/dti-isin/masiar.babazadeh/game-development/game-development-25-26/hue/-/tree/8ddfc15605f998efae2fd926be8af0b8a5ba5e95/>