

# Presentazione Progetto

Pietro Brusadelli

Luca mazza

Giona Valsecchi

Ruben Barros

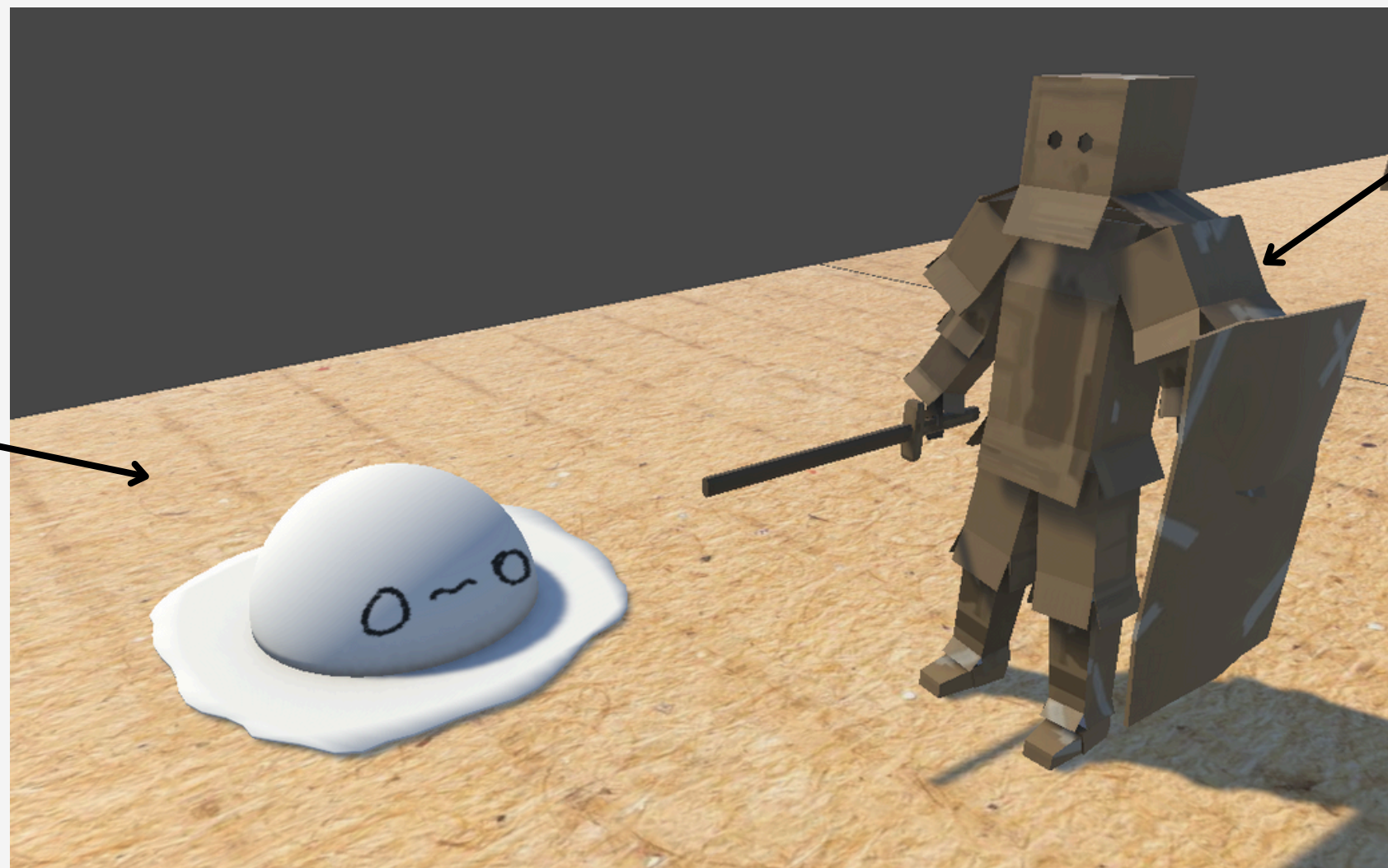


# Indice

- [Storia del gioco](#)
- [Gameplay](#)
- [Implementazione livello](#)
- [Implementazione mostri](#)
- [Implementazione coloring](#)
- [Implementazione battaglia](#)
- [Demo](#)

# Storia del Gioco:

Slime



Cardboard knight

# Gameplay:

## **ESPLORAZIONE:**

Movimento: WASD

Salto: SPACE

Corsa: SHIFT

## **INTERAZIONE:**

Parlare con nemici: E

## **Gestione Party + coloring:**

Apertura Party: P

Apertura coloring: RIGHT CLICK sul mostro  
nella schermata party

Salvataggio coloring: LEFT CLICK su SAVE

# Gameplay:

## **SCOPO DEL GIOCO:**

1. Battere i nemici
2. Raccogliere alleati
3. Colorare i propri mostri
4. trovare le leve che nascondono accesso alla boss room

# Implementazione livelli:

Sezioni parkur



Morte istantanea



Modelli ambientali personalizzati

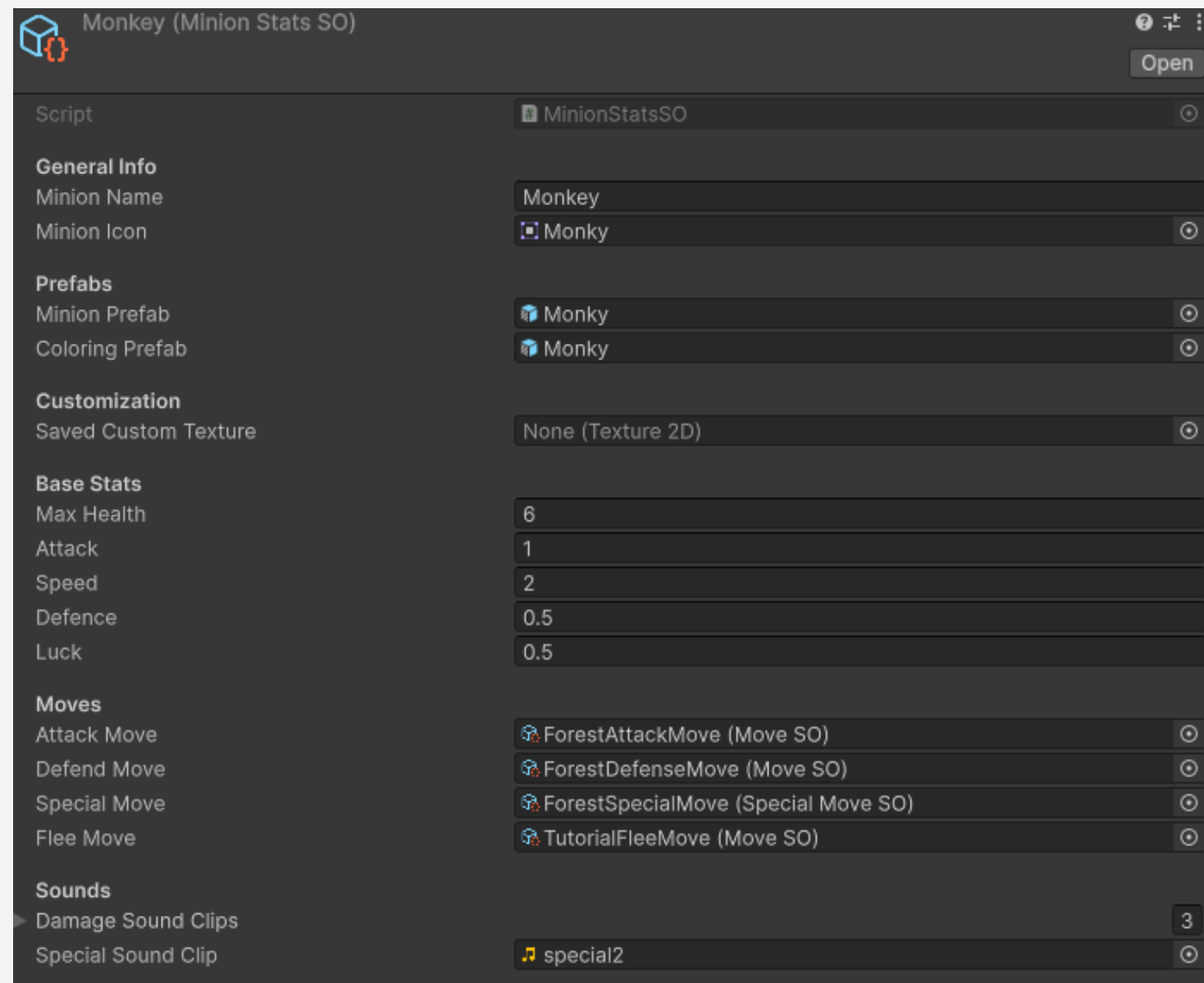


Leve



# Mostri:

Scriptable object



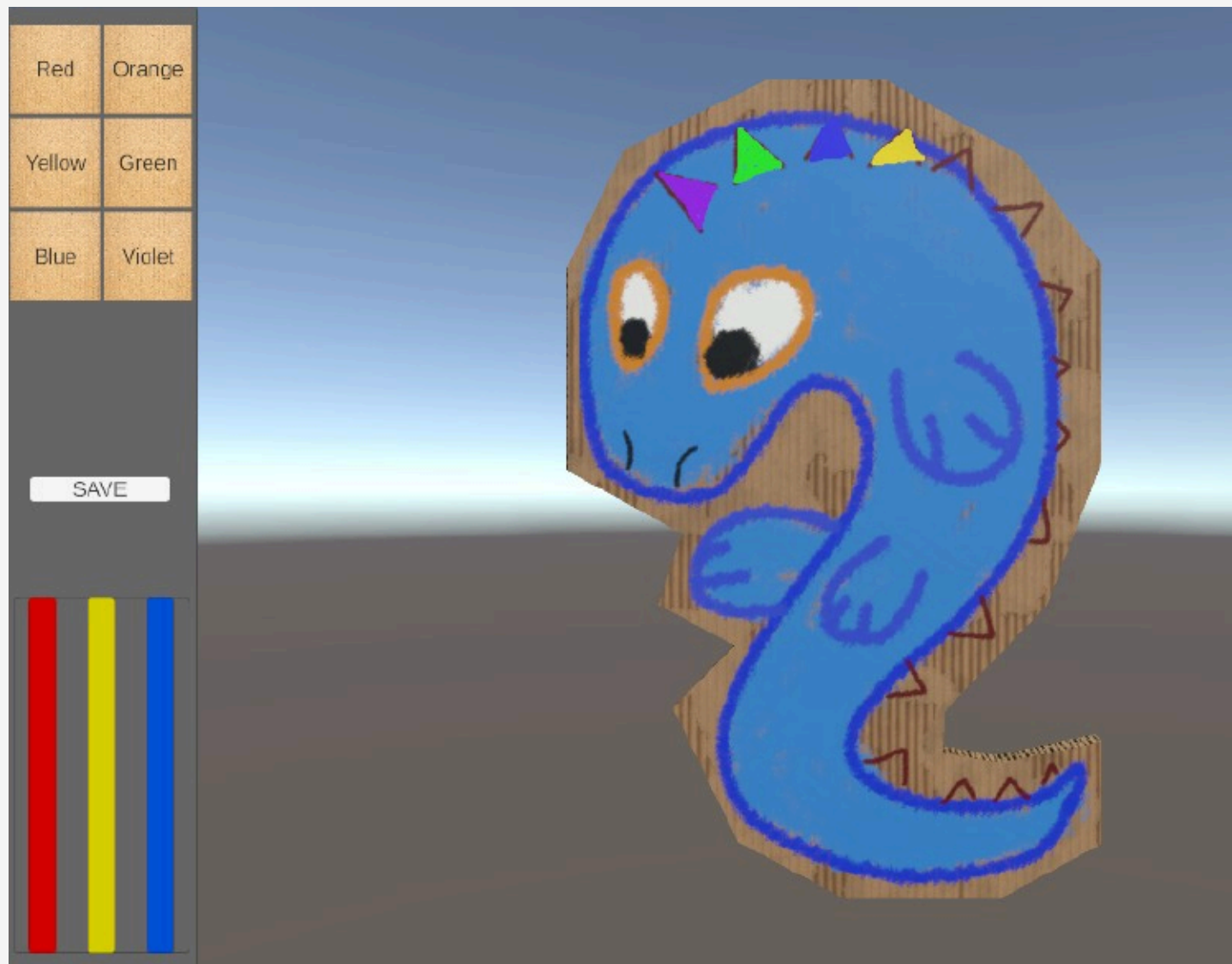
Modello 3D





# Coloring:

Visuale

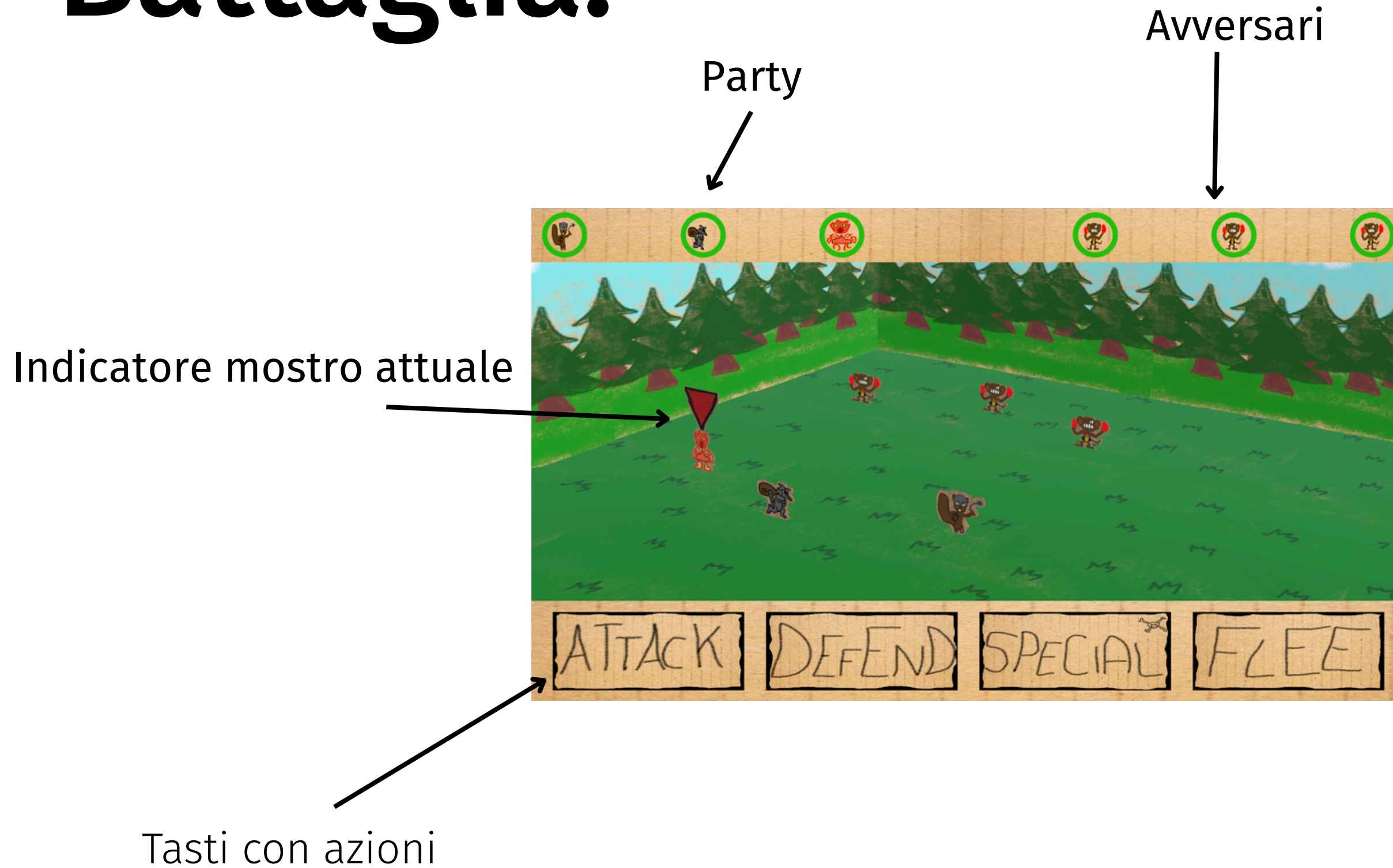


Sistema:

1. Player clicca mostro party
2. ColoringManager spawnna il mostro
3. ColoringUI ci permette di colorare il mostro



# Battaglia:



**DEMO**