

Presentazione Progetto

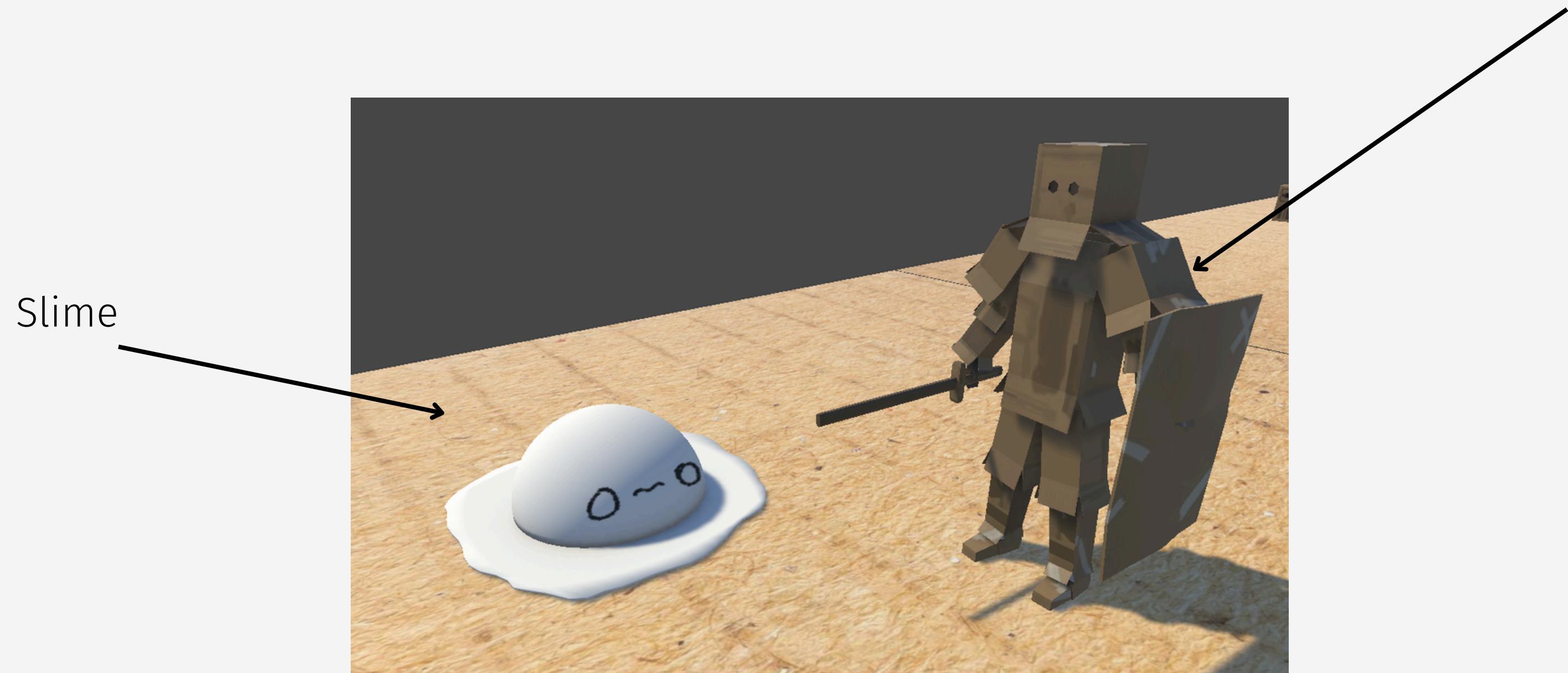
Pietro Brusadelli
Luca mazza
Giona Valsecchi
Ruben Barros



Indice

- Storia del gioco
- Gameplay
- Implementazione livello
- Implementazione mostri
- Implementazione coloring
- Implementazione battaglia
- Demo

Storia del Gioco:



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

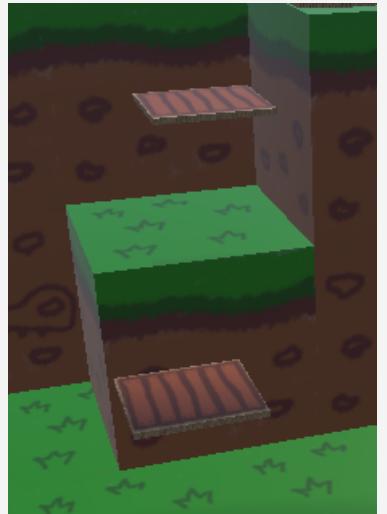
Gameplay:

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

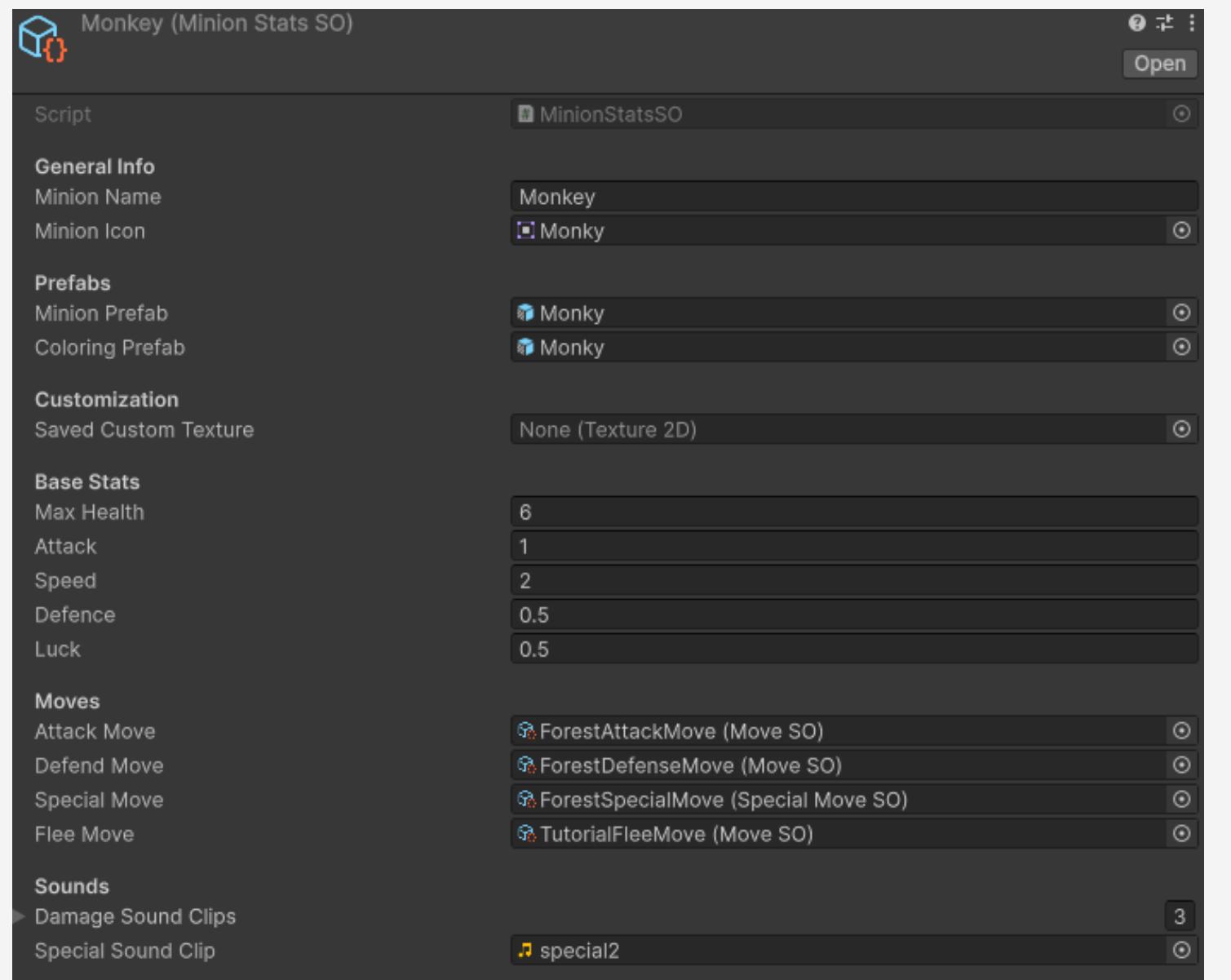


Leve



Mostri:

Scriptable object

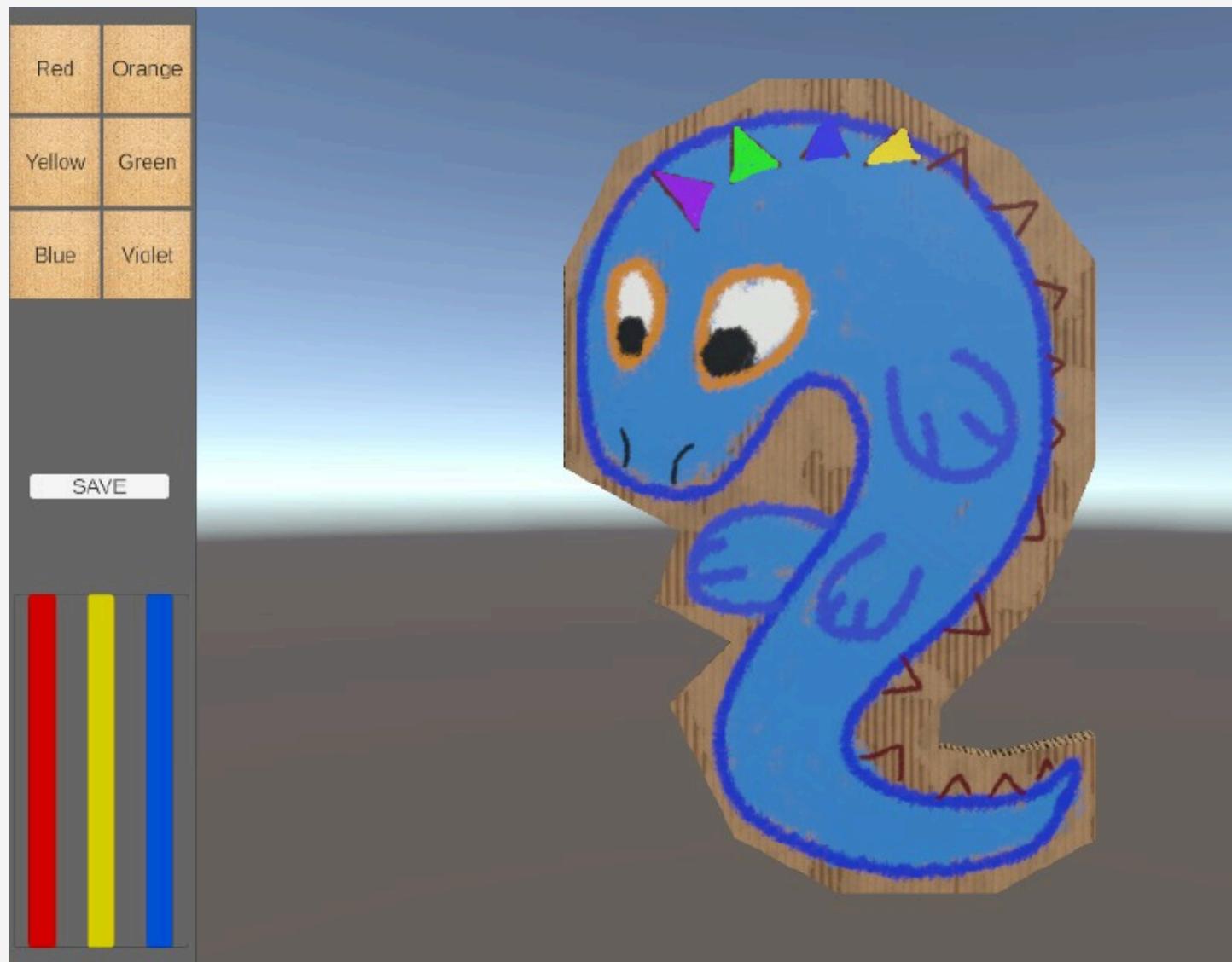


Modello 3D



Coloring:

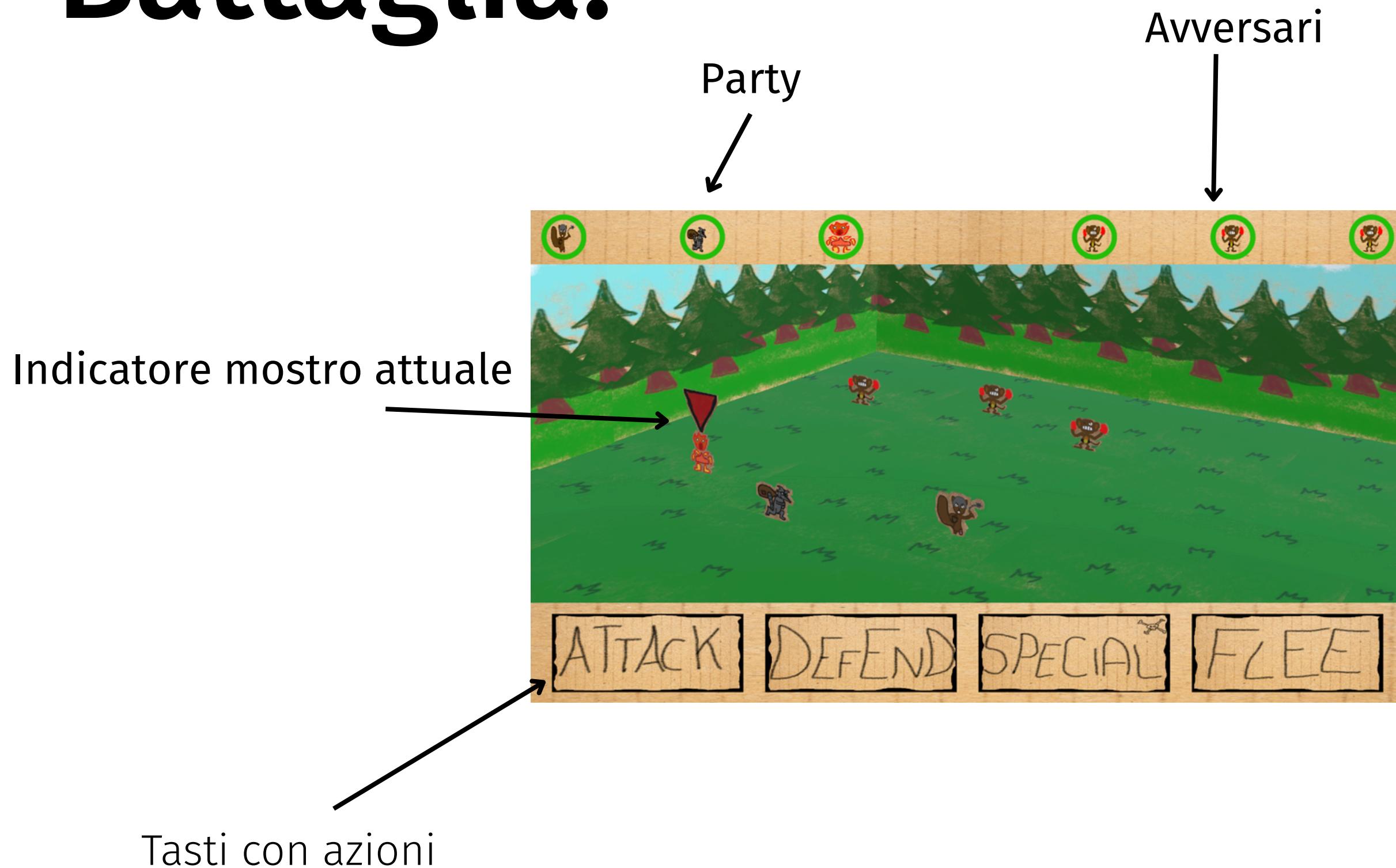
Visuale



Sistema:

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

Battaglia:



DEMO