



PRESENTA



[GitHub](#)

Versione	Autori	Data	Note
1.00	Tommaso Perniola, Giacomo Signorile, Luca Zeverino, Ester Molinari	12/04/2022	Stesura della storia
2.00	Tommaso Perniola, Giacomo Signorile, Luca Zeverino, Ester Molinari	27/05/2022	Aggiunte meccaniche di gioco e dettagli sulla storia
3.00	Ester Molinari	29/05/2022	Aggiunta trama, sistematato documento, segnate parti da aggiungere
4.00	TP, GS	03/06/2022	Aggiunte tabelle oggetti di gioco, rifinita parte narrativa, altre piccole modifiche
5.00	TP, EM, GS, LZ	10/06/2022	Aggiunti elementi sezione musica,

			mercato e art style
6.00	TP, EM, GS, LZ	30/06/2022	Versione finale

Descrizione del progetto (elevator pitch)

Questo documento raccoglie i dettagli di **BlindSpace**, un gioco per PC realizzato in Unity di genere action-adventure ambientato nello spazio. Nel gioco si possono controllare due personaggi complementari con storie diverse destinate ad intrecciarsi. Con i due personaggi sarà possibile esplorare basi militari spaziali e combattere nello spazio contro le flotte nemiche.

Team

Il team è composto da **Tommaso Perniola**, **Giacomo Signorile**, **Luca Zeverino**, **Ester Molinari**. Ogni componente del team è specializzato in una sezione precisa della produzione (art style, programmazione, level design, UI) permettendo una gestione modulare ed indipendente del progetto in questione.

Sommario

Personaggi	3
Storia	4
Tema	5
Trama	6
Gameplay	7
Obiettivi	7
Abilità del giocatore	7
Meccaniche di gioco	7
Oggetti e power-ups	8
Progressione e sfida	9
Sconfitta	9
Demo	10
Art Style	13
Musica e Suono	14
Dettagli Tecnici	15
Mercato	16
Target	16
Piattaforma e monetizzazione	16
Localizzazione	16
Idee	17

Personaggi

Il gioco prevede due protagonisti:

1. **Apache**, un ragazzo nato sul pianeta dei futuri miliziani che viene sottoposto all'intervento per il computer neurale ma viene erroneamente scartato dalla milizia.
2. **Lucene**, una ragazza nata sullo stesso pianeta di Apache e sua migliore amica; prima di venir divisi dalla milizia, si scambiano una promessa.

Ad essi si aggiungono:

- **IntelliJ (IJ)**, computer neurale installato nel cervello di Lucene e suo mentore; a quanto dicono i report di battaglia, l'intelligenza di IJ è pari a quella di uno stratega cinese dei Tre Regni (220 d.C.).
- **Eclipse (Ez)**, computer neurale installato nel cervello di Apache e suo mentore; pare sia più potente dei computer neurali degli altri sottoposti all'intervento.
- **Spike**, tecnico dell'esercito che si occupa della manutenzione delle navicelle; per arrotondare lo stipendio gestisce un negozio al mercato nero interspaziale.
- **Ufficiale Generale Reeno**, capo dell'esercito che comunica le missioni a tutti i Capitani della milizia; un ordine impartito da lui non si può rifiutare.
- **Generali delle 111 stelle (C111S)**, coloro che ricevono gli ordini dall'Ufficiale Generale e conducono le truppe sui campi di battaglia; ognuno di loro possiede delle informazioni sulla guerra non note agli altri.
 - **Generale Reyna**, la più anziana tra tutti; ha contribuito alla creazione delle 101 stelle ed è molto affezionata ad Apache.
 - **Generale Sova**, responsabile della fanteria spaziale; tutti dicono che non abbia mai fallito una missione.
 - **Generale Brimstone**, responsabile dei pianeti artificiali per i futuri miliziani; si occupa dell'addestramento delle truppe con metodi poco ortodossi.
 - **Generale Yoru**, nipote dell'Ufficiale Generale; in realtà è il meno abile in battaglia ma nessuno ha mai osato dirglielo in faccia.
 - **Generale Lucene**, una delle poche donne al comando della milizia; possiede una agilità in battaglia impressionante e combatte spesso al fianco della sua migliore amica.
 - **Generale Jett**, migliore amica del Colonnello Lucene; per sua sorella farebbe di tutto, anche tradire l'esercito stesso.
 - **Generale Sage**, abile ingegnere spaziale fanatico dell'Italia; ha realizzato da sola Frisella, la sua nave da combattimento.

Nella base militare spaziale saranno presenti degli NPC non utili ai fini di trama.

Storia

Anno 2345. La Terra ha fatto numerosi progressi tecnologici e scientifici che le hanno permesso di colonizzare la maggior parte del Sistema Solare creando dei mini ecosistemi gestiti dall'Unione Terrestre. Data l'alta corruzione interna all'Unione, l'Esercito dell'Alleanza Spaziale, il cui incarico era quello di sorvegliare le colonie, decide di creare un suo ecosistema alle spalle dell'Unione Terrestre per poter governare il Sistema Solare. Per raggiungere il loro scopo, l'Esercito crea dei pianeti satellite artificiali per "allevare" cadetti da mandare in guerra. Da questi pianeti vengono prelevati tutti i ragazzi che compiono 16 anni per poterli sottoporre ad un intervento che permette l'utilizzo di un computer neurale capace di amplificare le abilità in battaglia. Chi sopravvive all'intervento passa il resto della sua vita a lavorare per l'Esercito, mentre, chi non ce la fa, viene etichettato come *Fallimento* e spedito su un pianeta "pattumiera" creato dall'Esercito.

Al suo sedicesimo compleanno, Apache viene prelevato dal pianeta per essere sottoposto all'intervento e perde di vista la sua unica e migliore amica, Lucene. Apparentemente l'intervento fallisce e Apache viene abbandonato su un pianeta artificiale dove passa le giornate a raccogliere rottami di navicelle cadute in battaglia, cercando di costruirne una per ritrovare la sua amica e vendicarsi delle crudeltà subite, non solamente nei suoi confronti, ma verso un popolo intero volutamente dimenticato.

Nel frattempo, Lucene inizia la sua carriera nell'Esercito e decide di combattere bendata non solo per non vedere le atrocità della guerra, ma soprattutto per il costante terrore di poter ferire Apache.

A sua insaputa, però, viene installato un malware nel suo mentore, come per ogni cadetto, che limita le capacità cognitive in modo tale da non potersi mai ribellare all'Esercito.

Qualche mese dopo la non riuscita dell'intervento di Apache, il suo mentore si attiva improvvisamente, in maniera anomala, iniziando a fornire report di battaglia. Sul pianeta, intanto, era atterrata qualche anno prima una navicella spaziale dell'Esercito, semi-distrutta e senza pilota. Il mentore spiega ad Apache come ripararla e pilotarla per scappare dal pianeta.

Intanto, all'interno dell'Alleanza, si diffonde la voce di un Generale dell'Alleanza Spaziale che combatte bendato utilizzando come riferimento unicamente le informazioni del suo mentore.

Grazie alla navicella, Apache riesce ad infiltrarsi nella base spaziale militare spacciandosi per un talentuoso tecnico, e inizia a raccogliere materiali ed informazioni per riparare il suo mentore e potenziarlo. In questo modo, Apache sblocca funzionalità sconosciute anche per l'Esercito e le sfrutta per farsi strada e trovare Lucene.

Apache viene a conoscenza del Generale Bendato e inizia a cercare informazioni a riguardo, scoprendo che molto probabilmente si tratta della sua amica Lucene. Inizia quindi a prendere di mira tutti i 111 Generali dell'Esercito (che in realtà sono solo 7) sconfiggendoli in battaglia fino ad arrivare a Lucene.

Quando giunge il momento della battaglia finale, Lucene fa una domanda a cui solo Apache è in grado di rispondere: Apache, stremato, trova le forze per farlo e spiegare che è stato lui ad assassinare tutti i Generali dell'Esercito. Lucene, a quel punto, decide di rivelarsi a lui togliendosi la benda dagli occhi, e grazie al mentore di lui riesce a liberarsi dal malware e quindi dal giogo dell'Esercito. Così, insieme, vanno ad uccidere l'Ufficiale Generale riportando la pace tra le colonie e la Terra (o forse no).

Nota: per informazioni più dettagliate vedere la sezione Trama.

Tema

Il tema principale della storia è l'importanza dell'amicizia e delle promesse da mantenere, in contrasto con la bieca violenza dell'Alleanza dettata solamente da manie di potere.

Sottotema: il coraggio di voler abbattere una folle tirannia e schiavitù

Trama

[TRAMA LINEARE e RAMIFICATA SUL FINALE]

Il gioco inizia con la giornata tipica di Apache: dopo essersi preparato, Apache esce dalla sua stanza, va all'allenamento per cadetti e passa il resto del pomeriggio in officina a riparare navicelle. Mentre Apache ripara la navicella, arriva in visita Lucene che gli chiede se dopo aver finito gli possa parlare. Apache porta Lucene a fare un giro sulla navicella che ha appena finito e dopo il viaggio si scambiano una promessa:

“Scappiamo dall’Esercito e andiamo a vivere sulla Terra, ho sempre voluto vedere il colore dei fiori che sbocciano vicino al mare”

Nella notte, entrambi vengono prelevati dall'Esercito e sottoposti all'intervento. Apache si risveglia su un pianeta artificiale dove viene chiamato *Fallimento* dalla gente del posto, poiché apparentemente l'intervento non è riuscito.

Mentre Apache passa le giornate sul nuovo pianeta a raccogliere pezzi per costruire la sua navicella, Lucene, per la quale l'intervento è andato a buon fine, inizia le sue prime battaglie al fronte.

Apache si sveglia sul pianeta B4R1 e scopre che l'intervento non è andato a buon fine. Sul pianeta è costretto a raccogliere rottami e aiutare nei campi per il resto della sua vita senza essere nemmeno pagato.

Trascorso 1 mese dall'inizio della sua nuova vita, gli torna in mente la promessa fatta a Lucene e inizia a raccogliere informazioni di nascosto su come scappare dal pianeta frequentando il mercato nero. Qui inizia ad ottenere informazioni sui Generali dell'Esercito e inizia a progettare la sua vendetta.

Durante la sua giornata di lavoro, Apache trova i rottami di una navicella militare e scopre che al suo interno c'è ancora intatto un Drone Militare Avanzato (DMA) che si allaccia al suo computer neurale, scoprendo che in realtà l'intervento era andato a buon fine.

Il Drone si presenta ad Apache e dice di chiamarsi Eclipse, EZ per gli amici, e avendo raccolto tutti i dati dal momento dell'intervento a quel giorno lo aiuta nella sua fuga. Eclipse inizia a suggerire quali pezzi raccogliere per riparare la navicella e renderla funzionante, spacciarsi per il pilota "scomparso" e arrivare nella Base Militare più vicina.

Apache si identifica subito come meccanico militare dopo esser stato interrogato dal Generale della nave, che rimane stupefatto delle sue qualità ingegneristiche e di infiltrazione. Gli viene assegnato il Dormitorio B e mangia il suo primo pasto alla mensa della sua nuova casa.

Lucene è al fronte mentre conduce la sua 34ma battaglia contro le forze nemiche. Prima di ogni battaglia Lucene mette sugli occhi la sua benda rossa e si lascia guidare dal suo Mentore mentre ripensa ad Apache. Inizia a pensare cosa può fare adesso che ha raggiunto un grado così alto nell'Esercito per trovarlo e come scappare sulla Terra. Durante l'ultima battaglia ha una conversazione con il Generale nemico e scopre che nell'Esercito si è infiltrato un certo meccanico dalle abilità impressionanti. Non fidandosi delle parole del nemico, Lucene fa finta di niente e gli dà il colpo di grazia.

Apache combatte contro un totale di 6 Generali vincendo in ogni battaglia e scoprendo sempre più informazioni sull'ultimo Generale. Dopo aver sconfitto l'ultimo Generale, gli viene rivelata la posizione del suo ultimo obiettivo, il pianeta F0GG14.

Arrivato sul pianeta, Apache trova un Generale bendato impossibile da sconfiggere che lo riduce in fin di vita. Poco prima di perdere coscienza, il Generale gli fa una domanda:

"Di che colore sono i fiori che sbocciano vicino al mare?"

A questo punto Apache capisce che il Generale non è altro che Lucene e risponde alla domanda:

"Non lo so, dobbiamo andarli a vedere insieme."

Apache e Lucene ora riconquistati, raggiungono la Base Militare di Apache per sconfiggere l'Ufficiale Generale Reeno.

Durante la battaglia Apache cerca in tutti i modi di proteggere Lucene e viceversa.

> GOOD ENDING: Apache e Lucene sconfiggono l'Ufficiale e vanno sulla Terra con la navicella di Apache, atterrano su una spiaggia e vissero felici e contenti.

> NEUTRAL ENDING: dopo aver sconfitto l'Ufficiale, Apache sceglie di diventare il nuovo Ufficiale Generale riorganizzando l'Alleanza dall'interno.

> BAD ENDING: dopo aver sconfitto l'Ufficiale, Apache decide che è meglio se Lucene diventi il nuovo Ufficiale Generale, ma lei, accecata dal potere, porta la distruzione nel mondo.

> EMOTIONAL ENDING: in seguito alla battaglia, Apache/Lucene, ferito/a gravemente, muore appena dopo l'arrivo sulla Terra tra le braccia dell'altro.

Retroscena

Inizialmente, al giocatore viene mostrato che il **conflitto** si basa unicamente su una storia di amicizia interrotta brutalmente da un'entità esterna, l'Alleanza. Il giocatore così è convinto che la motivazione che muova all'azione il protagonista sia solamente quella di mantenere un'ingenua promessa, fatta da bambini, con la sua amica Lucene.

In realtà, durante il gioco, viene svelato il motivo per cui l'Alleanza ha portato con sé Lucene, rivelando passo dopo passo il background alla base del conflitto...

L'Alleanza ha infatti internamente organizzato una rivolta verso l'Unione, e per compierla, si serve di soldati plasmati ad hoc per questo obiettivo, cresciuti sin da bambini su pianeti artificiali.

Gameplay

Questa è la sezione fornisce tutti i dettagli del sistema di regole previste dal gioco.

Obiettivi

L'obiettivo del gioco è sconfiggere tutti i generali dell'Esercito per trovare Lucene raccogliendo le informazioni possedute da tutti i generali e nella base militare.

Abilità del giocatore

Le abilità del giocatore si differenziano in base al campo di battaglia:

1. **Terreno:** le abilità dipendono dalla capacità di saper mirare ai bersagli con armi da fuoco classiche (SMG, fucile d'assalto)
2. **Spazio:** le abilità dipendono dalla capacità di saper pilotare una navicella e distruggere le navicelle nemiche

Durante il combattimento sul terreno, il giocatore può camminare, correre, accovacciarsi, mirare, sparare, lanciare e raccogliere oggetti che possono alterare lo status.

Durante il combattimento nello spazio, il giocatore può muovere la navicella in tutte le direzioni (asse x, asse y, asse z), sparare con la navicella ed entrare nelle basi nemiche, evitare o distruggere ostacoli come asteroidi.

Il giocatore può migliorare le prestazioni della navicella o delle armi da fuoco mediante potenziamenti sul campo e fuori, effettuando le modifiche nella base spaziale.

In particolare, nella base il giocatore può trovare dei "moduli" installabili nel proprio mentore che consentono di potenziarlo, favorendo il giocatore sia in battaglia che durante l'esplorazione.

Il giocatore possiede diverse abilità in base alla situazione in cui si trova:

1. **Base militare spaziale:** manomissione e modifica item, raccogli oggetti
2. **Combattimento (base nemica):** armi, esoscheletro (jetpack), raccogli oggetti
3. **Combattimento (spazio):** sparare, guidare

Per poter sconfiggere i boss si entra in una modalità di gioco che richiede di schivare tutti i colpi per un certo periodo di tempo (variabile, da 1 min a 5 min) per far analizzare al computer neurale il punto debole del boss ed effettuare **una** combo. Verranno richieste sia le abilità sul terreno che quelle sullo spazio, in quanto il combattimento è un mix tra le due cose: al concludersi della prima fase, inizierà un classico combattimento TPS contro il boss per sconfiggerlo definitivamente.

Il protagonista può appropriarsi della navicella del boss presente nella base nemica conquistata dopo averlo sconfitto per portarla nella propria base, potenziarla e ripararla.

Meccaniche di gioco

Le due meccaniche fondamentali del gioco sono:

1. Esplorazione e raccolta di oggetti
2. Combattimento ranged/mounted

Tra le meccaniche secondarie, invece, ci sono:

- Conversazione con NPC
- Gestione dell'inventario
- Potenziamento dell'equipaggiamento mediante crafting
- Interazione con navicelle spaziali nel dock
- Sistema di monitoraggio risorse

Descrizione meccaniche

Esplorazione e raccolta oggetti

Il giocatore può muoversi con i tasti WASD durante la fase di esplorazione. Avvicinandosi ad alcuni oggetti compariranno delle informazioni fornite dal Mentore sotto forma di breve dialogo. Il giocatore può anche saltare premendo SPACE, può correre premendo il tasto SHIFT e può accovacciarsi premendo il tasto CTRL sinistro. Per la raccolta degli oggetti va invece premuto il tasto F ove compaia l'indicazione di premere il tasto. Gli oggetti raccolti, tra cui le armi, verranno raccolte nell'inventario accessibile premendo il tasto M che farà apparire un menu proiettato dal Mentore. L'inventario è organizzato in varie sezioni, tra cui quella degli oggetti equipaggiani.

Combattimento ranged/mounted

Il giocatore può muoversi con gli stessi comandi dell'esplorazione ma questa volta può usare le armi mirando (click destro) e sparando (click sinistro).

Il giocatore può muoversi con i tasti WASD, Q ed E per manovrare la navicella nel combattimento mounted. Anche con la navicella, il sistema per sparare è uguale a quello del combattimento ranged però presenta un sistema di mira automatica.

Meccaniche secondarie

Conversazione con NPC

Il giocatore può interagire con gli NPC per ottenere informazioni da aggiungere nel Diario oppure oggetti da aggiungere nell'Inventario.

Gestione dell'inventario

L'inventario viene gestito dal menu del Mentore accessibile premendo il tasto M e presenta una sezione per le Armi, una sezione per gli Oggetti, una sezione Diario con oggetti collezionabili e informazioni ottenute nel gioco.

Potenziamento dell'equipaggiamento mediante crafting

Il giocatore può migliorare la navicella e le armi nell'officina della Base Militare interagendo con essa. Compariranno delle opzioni che permettono, ad esempio, di aumentare la velocità della navicella, aumentare il danno delle armi, ...

Interazione con navicelle spaziali nel dock

Il giocatore può personalizzare la propria navicella e quelle rubate ai nemici a suo piacimento, modificando il colore, aggiungendo elementi estetici, migliorando le prestazioni e riparandole nel caso in cui siano danneggiate.

Sistema monitoraggio risorse

Il giocatore deve tener conto del fatto che il proprio mentore ha bisogno di **assistenza** continua, essendosi riattivato in ritardo in seguito ad una misteriosa anomalia.

È una meccanica importante perché costringe l'utente a muoversi diversamente, **influenzando** notevolmente il proprio **comportamento**: se la situazione non viene gestita in tempo, il giocatore non potrà beneficiare dei potenti bonus disponibili grazie all'ausilio del suo mentore, che rischia, in fase di esplorazione e battaglia:

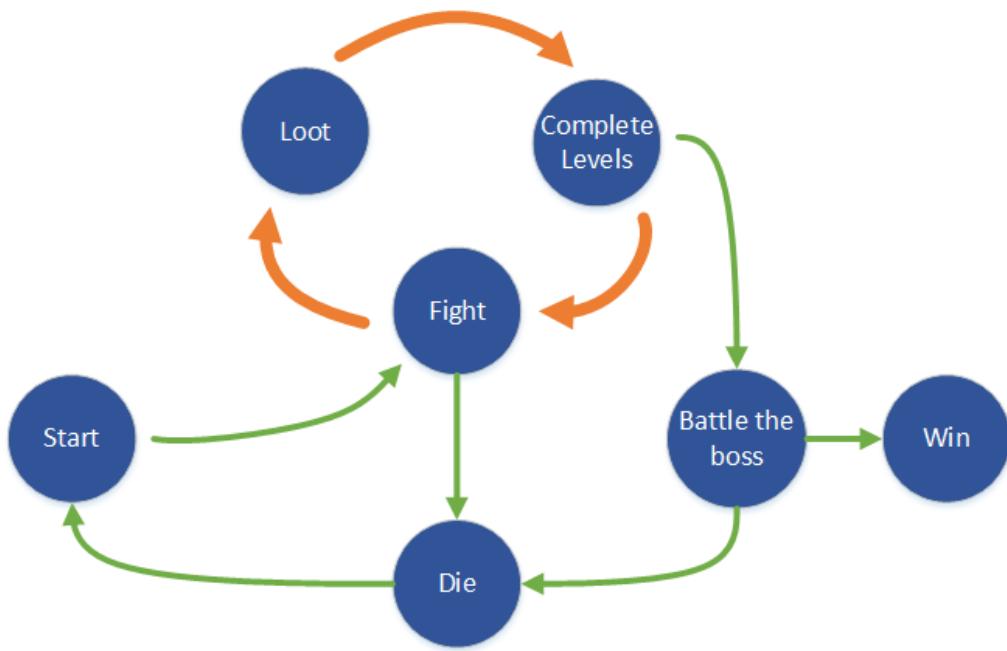
- Disattivarsi per X tempo (variabile da 2 a 5 secondi)
- Non assistere più il giocatore
- Non fornire più informazioni di battaglia (scomparsa mirino)

Parallelamente, si potrebbe far corrispondere alla piena potenza del mentore un power-up molto più potente, e viceversa ad una bassa "potenza" un malfunzionamento delle funzionalità del mentore, fino a diventare un vero e proprio **malus** per il giocatore:

- Fornire consigli errati (sottostimare il numero di nemici sul campo)
- Indicare pattern sbagliati dei nemici (prevedere troppo in fretta le mosse del nemico)
- Mostrare più munizioni infinite

Questo sistema di monitoraggio potrebbe essere rappresentato visivamente con delle barre "vitali" ben visibili sul Mentore.

Core Loop



Le fasi di esplorazione e raccolta oggetti/informazioni sono un preludio, una preparazione necessaria per le varie battaglie, ma soprattutto per i combattimenti contro i boss.

Si può accedere alla battaglia contro il boss solamente dopo aver raccolto le informazioni necessarie e dopo aver raggiunto dei mini obiettivi.

Oggetti e power-ups

Durante la progressione nei livelli, il giocatore dovrà raccogliere degli oggetti sul campo di battaglia e nella stazione spaziale.

Si possono utilizzare le **armi da fuoco** raccolte dal campo di battaglia con le seguenti caratteristiche:

\ CARATT. ARMA \	Danno %	Ammo/sec	Ammo tot	Run&Gun	Distanza	Craftabile	Reperibile
Revolver al plasma	70%	0.7	Media	Sì	Media	No	Default
Fucile di precisione	90%	0.5	Bassa	No	Lunga	Sì	Da soldati cecchini
Carabina	40%	3	Alta	Sì	Media	No	Da soldati semplici
Shotgun	80%	2	Bassa	No	Corta	Sì	NaN
Cannone	400%	NaN	Usa e	No	Lunga	No	Boss

Laser			getta				
Cannone al plasma (per navicella)	200%	10	Alta	NaN	Lunga	No	Da altre navicelle
Mitragliatrice di base (per navicella)	100%	20	Infinita	NaN	Lunga	No	Default

Sono disponibili dei **power-ups**, grazie all'installazione di **moduli**, reperibili sia sul campo di battaglia che craftabili:

\ CARATT. MODULI \	Craftabilità	Luogo dove è reperibile
Velocità	Sì	Qualsiasi base
Resistenza aumentata	Sì	Pianeta M4T3R4
Previsione movimenti	Sì	Pianeta TUR1
Wallhack	No	Base nemica
Aumento danni	Sì	Qualsiasi base
Immunità danni	No	Base nemica
Scudo anti plasma	No	Pianeta L3CC3

Si possono trovare anche altri **oggetti** di gioco, equipaggiabili e/o inseribili nell'inventario:

\ CARATT. OGGETTO \	Equipaggiabile (su giocatore o nave)	Craftabilità	Reperibilità
Jetpack	Sì	No	Mercato nero
Registrazioni conversazioni	No	No	Diario
Pass (battaglia)	No	No	Da nemici di un certo rango
Pezzi navicella	Sì	Sì	Da altre navicelle
Protesi meccanica	Sì	Sì	Capo officina
Esoscheletro	Sì	No	Mercato nero
Ferraglia varia (bulloni, lamine, ...)	No	No	In tutta la mappa

Personalizzazioni	Sì	Sì	In tutta la mappa
Collezionabili vari ...	No	No	In tutta la mappa

Progressione e sfida

Ogni livello prevede un boss di fine livello che corrisponde ad un Generale dell'Esercito.

Ogni livello segue un pattern di meccaniche fondamentali:

Fase di esplorazione	<ul style="list-style-type: none"> • Esplorazione della base militare • Conversazione con NPC • Raccogli oggetti/power-ups/info • Inizia una missione nello spazio
Fase di combattimento (terra)	<ul style="list-style-type: none"> • Combattimento TPS • Raccolta materiali (missione principale)
Fase di combattimento (boss)	<ul style="list-style-type: none"> • Fase 1 boss (schivata + combo nello spazio) • Fase 2 boss (TPS sulla terra)

Dopo ogni boss sconfitto, aumenta la vita del boss successivo e cambiano:

- il timer necessario per l'analisi del punto debole del nemico
- la combo da utilizzare per fare danno al boss
- il pattern degli attacchi del boss

Il gioco supporta 15 pattern casuali che vengono selezionati randomicamente al momento della battaglia. In questo modo, ogni boss avrà sempre un combattimento diverso rendendo la sfida più eccitante. All'inizio di ogni combattimento, il sistema selezionerà un pattern tra quelli memorizzati e lo applicherà al campo di battaglia per la fase iniziale. La fase secondaria del combattimento si svolge come un semplice combattimento TPS, con un nemico che presenta molta più vita rispetto agli NPC classici.

Sconfitta

Esistono due modi per raggiungere il Game Over:

1. Venire sconfitti dagli NPC nel combattimento su terreno mediante armi da fuoco
2. Venire sconfitti dal boss sbagliando le combo o prendendo troppi colpi da esso

Dopo la sconfitta il giocatore ripartirà dalla base perdendo tutti gli oggetti raccolti sul campo di battaglia e dovrà riparare la sua nave prima di ripartire.

Demo

- 1 livello esplorativo base militare (2 piani completamente esplorabili)
- 1 livello TPS nello spazio (infinte navicelle)
- 1 livello TPS nella base nemica (2 piani completamente esplorabili)
- 1 livello mini-boss (combattimento nella base nemica)

Demo implementata

Livello Esplorativo: il giocatore si risveglia nel proprio dormitorio e deve dirigersi verso l'officina per iniziare la propria missione.

Livello Spazio: gli Alti Ranghi sono stati avvisati dell'"ammutinamento" del giocatore che deve arrivare alla base nemica districandosi tra delle navicelle ostili, schivando i colpi o distruggendole [*combattimento mounted*].

Livello TPS: una volta arrivato nella base nemica, il giocatore deve occuparsi di droni e soldati [*combattimento ranged*].

Idea iniziale per la demo

Livello esplorativo: 5 oggetti da raccogliere (trama), 5 navi da riparare (quest principale + secondaria per personalizzare la nave), 5 pezzi per costruire la tua nave (telaio, motore, propulsori, armi, interni) da rubare dalle navi della base militare [si accettano personalizzazioni] [M: oggetti rimanenti da raccogliere e consigli su altri oggetti opzionali]

[a questo punto si può accedere al menu del mentore per le quest di combattimento]

Livello FPS: 15 item da raccogliere dai nemici morti, 40 NPC da sconfiggere con armi da fuoco (limite di tempo) [M: consigli sulla battaglia, oggetti rimanenti da raccogliere]

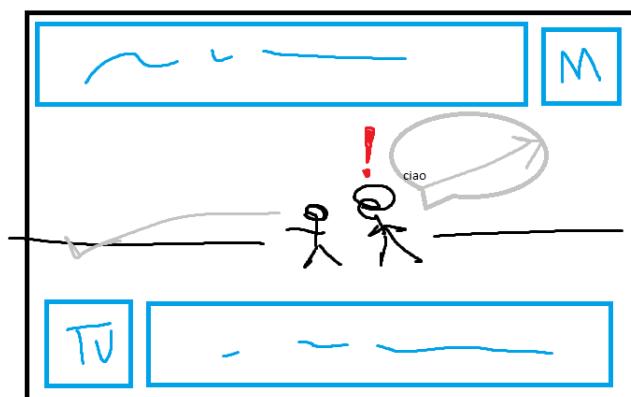
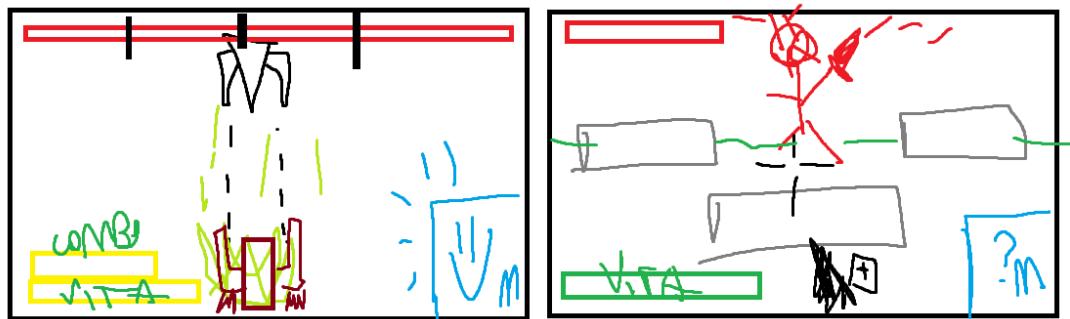
[raggiunti gli obiettivi ha inizio la battaglia con il miniboss]

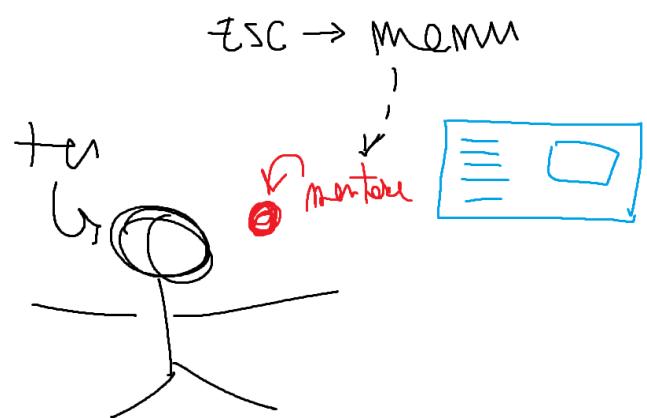
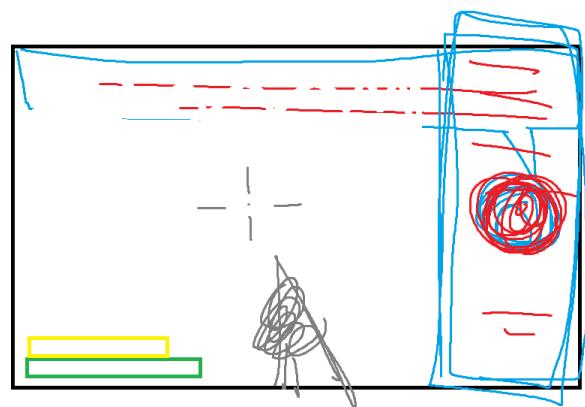
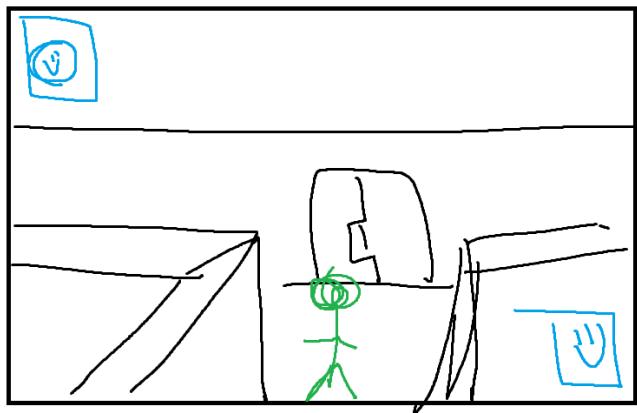
Livello boss: [navicella] 1min schivata, combo, 1min30 schivata, combo, 30s schivata, [terra] uguale ma con il fucile

[il boss sconfitto spiega i veri piani della milizia di cui fa parte il protagonista e inizia la "vera" storia]

Oggetti: parti di navicelle, munizioni, armi, protesi, kit di potenziamento, informazioni (collezione)

Sketch





Art Style

Il gioco è in 3D, stile simil-Poly.

Verranno usati asset 3D (Unity Asset Store, Sketchfab, ...) per gli elementi di gioco. L'obiettivo è quello di creare un ambiente spaziale minimale con elementi caratteristici quali computer di bordo, portelloni sci-fi, tecnologia avanzata.

Per la UI verranno usati elementi 2D (Unity Asset Store, Sprite classiche, ...) a tema sci-fi con effetti olografici o al neon. La UI in-game verrà proiettata dal mentore senza aprire finestre 2D.

Saranno presenti elementi VFX in seguito a colpi di arma da fuoco classica/futuristica, raggi laser, esplosioni, propulsori delle astronavi.

Musica e Suono

L'audio per il gioco è stato trovato durante la prima stesura del documento ed è stato fortemente ispirante per il completamento del progetto. La musica di background in questione è: [▶ SynthWave Music Pack \(Game Music Asset\)](#)

Il giocatore avrà diversi suoni per i passi, il raccoglimento degli oggetti, l'interazione con gli NPC, l'interazione con le navicelle, colpi di arma da fuoco.

Le navicelle pilotabili avranno un suono per i propulsori, per i raggi laser, per lo sprint, per la schivata, per l'atterraggio nella base nemica o nella base militare.

Nella base nemica i droni avranno dei suoni caratteristici robotici rispetto ai soldati normali. Inoltre, i droni alla loro morte esplodono con un effetto audio caratteristico mentre gli NPC normali muoiono, anche loro con un effetto audio diverso.

I computer della base militare avranno un suono per comunicare lo stato di accensione, rottura o spegnimento. Le porte della base avranno un suono all'apertura e uno alla chiusura, lo stesso vale per i portelli più grandi per l'entrata e l'uscita delle navicelle. La base militare presenterà anche suoni di propulsori e allarmi in caso di attacco nemico.

Il mentore avrà un suo pacchetto di suoni per l'apertura e la chiusura del menu in-game, per la selezione delle voci del menu e per il drop degli oggetti.

Il menu generale del gioco avrà dei suoni per la conferma e l'annullamento delle operazioni che saranno uguali per tutto il gioco.

Il gioco non prevede dialoghi doppiati.

Il livello del volume della musica e degli effetti sonori sarà regolabile dal menu generale del gioco in qualsiasi momento.

Dettagli Tecnici

Per realizzare il gioco è stato usato **Unity** (2020.3.32f1) ed è reperibile nella repository GitHub al seguente link: [t-perniola/SVG-Project](https://github.com/t-perniola/SVG-Project)

Il progetto è attualmente **open source** e chiunque può contribuire al suo miglioramento/modifica.

Essendo realizzato in Unity, il gioco funziona su ogni sistema operativo (Linux, Windows, MacOS). Potrebbe seguire una versione mobile del gioco con comandi rivisitati per il dispositivo.

Il gioco **non presenta supporto completo per controller** ma è giocabile completamente da tastiera e mouse.

L'organizzazione completa del progetto e altri dettagli tecnici sono presenti nel README della repository al link precedente.

Funzionamento delle AI dei nemici

La navicella nemica usa un Vector3 per trovare la posizione della navicella del giocatore mediante `transform.position` combinato con un metodo `pathfinding`. La navicella nemica si sposta fino ad una certa distanza dalla navicella del giocatore ed una volta entrata in un determinato range, spara alla navicella nel momento in cui trova una linea di attacco.

I droni nella base nemica e i boss utilizzano un `navcastagent` per seguire la posizione del giocatore sul piano calpestabile della base.

Interazioni con oggetti/NPC

Nella demo, l'interazione con gli NPC viene attivata quando il giocatore entra in una zona triggerabile invisibile mostrando la UI con il dialogo dell'NPC. Lo stesso tipo di interazione è presente per le porte della base per l'apertura (`OnTriggerEnter()`) e la chiusura (`OnTriggerExit()`).

Visualizzazione mentore in-game

Prima di comparire su schermo, il mentore confronta il vettore della direzione del giocatore con il vettore del mentore. Quando sono entro una certa distanza, si visualizza su schermo il menu con una certa angolazione.

Mercato

Target

Il gioco è rivolto ad un pubblico giovane, dai 12 anni in su, con competenza nell'uso degli strumenti di input classici (tastiera, mouse, controller). Non sono previste opzioni di accessibilità per pubblico disabile.

Piattaforma e monetizzazione

La demo del gioco è stata realizzata unicamente per PC ed è free-to-play. Durante lo sviluppo è stata proposta anche una versione mobile che potrebbe essere realizzata per il gioco completo.

Localizzazione

La demo è interamente in italiano e non sono presenti né traduzioni in altre lingue né doppiaggio in lingua madre. Il gioco completo dovrebbe supportare l'italiano e l'inglese, rimanendo senza doppiaggio.

Idee e ispirazioni

Le seguenti **idee** sono emerse durante i meeting del gruppo di lavoro:

1. Aggiungere mecha nella base e anche come nemici
2. Il mentore deve dire al giocatore qualche barzelletta (possibilmente di Totti per la localizzazione italiana), nei tempi morti
3. Il mentore deve avere un comportamento molto più invadente del normale, rendendolo quasi umano (tipo Ciuchino di *Shrek*)
4. Aggiungere dei pianeti esplorabili fuori dalle missioni
5. Poter pilotare la base militare e dirottare la base nemica
6. Esplorazioni "notturne" senza farsi scoprire dai militari della base
7. Creare una funzione "hobby" per Apache (crescere piantine spaziali, realizzare modellini di navi, creare mini computer, curare il giardino della nave)
8. Cambiare base militare per attività di svago o ricreative

I seguenti elementi sono stati presi **da altre opere**:

1. Il funzionamento del mentore è fortemente ispirato a *Destiny*
2. Lo stile grafico si ispira a *Dead Space*
3. Le meccaniche di gioco e la UI prende ispirazione da *Metroid Prime*
4. Alcune parti della trama e l'ambientazione prende spunto anche da alcune vicende di *Mobile Suit Gundam: Iron Blooded Orphans*
5. Per la documentazione abbiamo preso spunto dai GDD di *Silent Hill*, *Doom*, *Fallout*, *GTA*