

Progetto di corso 2023/2024 (primo anno)

Il Gladiatore

Amanda Ponziani

Descrizione del gioco	3
Caratteristiche principali	3
Regole	3
Meccaniche principali	3
Meccaniche secondarie (non implementato)	3
Altre idee (non implementato)	3
Flow	3
Progetto	4
Tempistiche	4
Tecnologia	4
Composizione del team	4
Componenti principali	5
Asset 3D	5
Il gladiatore	5
La tigre	5
L'arena	6
UI	6
Font	6
Palette	7
Componenti UI	8
Background	10
SFX	10
One-shot	10
Loop	11
VFX	11
Altri asset	12
Skybox	12
Processo	13
Creazione del MVP	13
Implementazioni (per il 24/01)	13
Implementazioni (per il 14/02)	13
Creazione del prodotto	14
Implementazioni (per il 21/02)	14
Implementazioni (per il 30/04)	14

Descrizione del gioco

Caratteristiche principali

Titolo: "Il Gladiatore"

Piattaforma: PC

Genere: action a ondate, gioco a record

Tema: storico

Regole

Il gioco consiste nel combattere le tigri all'interno dell'arena e cercare di completare più turni possibili. Si comincia, nel primo turno, a combattere contro una tigre sola e ad ogni turno successivo gli animali aumentano e la difficoltà cresce. Un turno finisce quando tutte le tigri presenti nell'arena in quel momento sono morte.

Il gladiatore può decidere se attaccare subito le tigri o scappare finché non trova il momento adatto per sferrare un colpo.

Sia le tigri che il gladiatore possiedono una barra della vita non ricaricabile.

Meccaniche principali

- corsa
- attacco
- schivata

Meccaniche secondarie (non implementato)

Nell'arena sono presenti anche dei vantaggi che possono aiutare il gladiatore se si trova in difficoltà:

- lo scudo che permette al gladiatore di evitare i danni causati dalle tigri per un periodo di tempo limitato. *lo scudo è già compreso nell'asset del gladiatore
- l'erba gatta che permette di rallentare le tigri per un periodo di tempo limitato.

Possibili caratteristiche da aggiungere:

- ostacoli?
- punti?

Altre idee (non implementato)

vedi: [analisi di mercato](#)

Flow

[core game loop](#)

Progetto

Tempistiche

4 mesi

Tecnologia

Unity3D, Blender, Reaper

La versione di Unity attualmente in uso è la 2022.3.19f1

Composizione del team

Nome	Ruolo	Lavoro (principale)
Amanda Ponziani	Programmer	- playercontroller - SM nemici - movimento oggetti e camera - gestione input giocatore - gestione barre della vita (vittoria/sconfitta) - gestione scene (i round) - gestione interfaccia
AP	Game Designer	- bilanciamento - concept generale - aumento progressivo difficoltà con parametri
Tommaso Mezzetti (UI) Susanna Maurizi (background)	Artist	- 3D model [Asset Store] - arena [Asset Store] - componenti UI (2D) - oggetti ulteriori (erba gatta, ...) - VFX [Asset Store] - sfondo
AP	altri ruoli: Sound Designer	- SFX

Componenti principali

Asset 3D

Il gladiatore

Asset gratuito dall'Asset Store
[asset store - gladiatore](#)



Package contains:

- Spartan model
- Sword model
- Shield model

The model contains 9 animations:

- Idle
- Run
- Walk
- 3 Attack animation
- 2 Getting hit
- Death

La tigre

Asset gratuito dall'Asset Store
[asset store - tigre](#)



5 Animations included: Idle, Walk, Run, Roar and Attack

L'arena

Asset gratuito dall'Asset Store

[asset store - arena](#)



UI

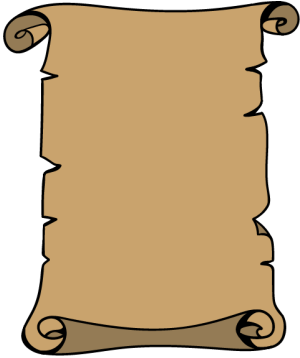
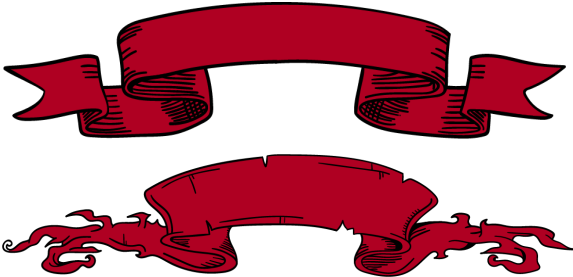
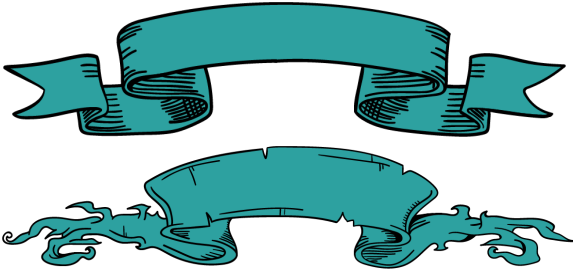
Font

nome del font	caratteristiche attribuite	dove è utilizzato
Via Appia	bordo marrone di 0.18	- HUD [bianco/giallo] - risultati [giallo]
Via Appia 1	bordo beige chiaro 0.1	- titolo dei due pannelli [beige chiaro, bold]
Roman		- testo dei bottoni [marrone o giallo, bold] - "sei sopravvissuto per" [beige chiaro] - comandi

Palette

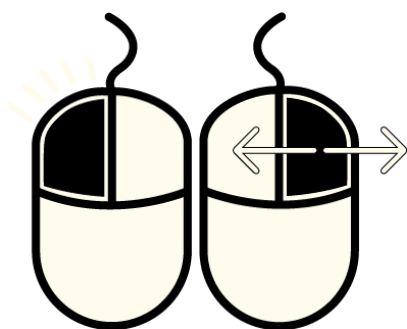
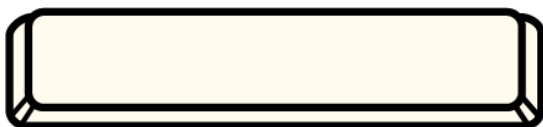
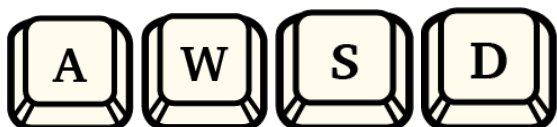
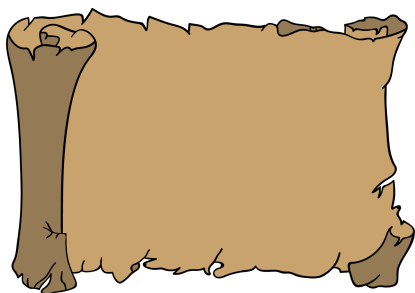
esempio				
colori	Marrone rossiccio	Giallo scuro	Beige	Vinaccia
codice	#AB2B00	#FEC800	#C9A36D	#A12D2E
esempio				
derivati da sopra	scuro	chiaro	chiaro scuro	complementare
codice	#5F1800	#FFECA7	#FFF0DD #947B55	#2DA1A0
esempio				
b/n	grigio chiaro			
codice	#BCBCBC			

Componenti UI

	Pergamena
	Bottone
	Stendardo decorativo interfaccia dei risultati
	Stendardo decorativo interfaccia della vittoria
	Titolo
	Icone - musica
[componenti di Unity]	Barre della vita

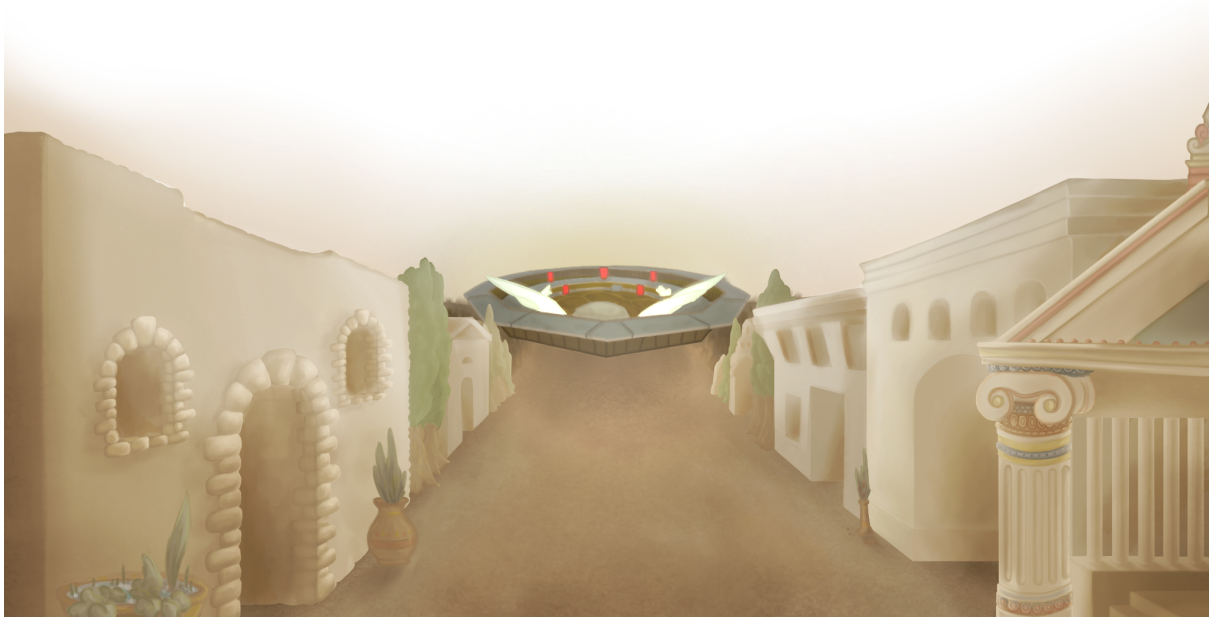
- gladiatore
- tigre

Istruzioni



Background

[versioni](#)



colore: #FFFAE7

SFX

One-shot

*eccetto i suoni scaricati dall'asset store collegati ai VFX del fuoco e dei fuochi d'artificio

fonte	suono	implementazione	file
player	footsteps	✓	step1 - step6
	sword swing	✓	swing1 - swing3
	damage	✓	hit1a18 - hit3a18
	death	✓	playerDeath18
ambience	victory	✓	victoryDissolve24shorter
	failure	✓	failure24
	results	✓	trumpet18
enemy	footsteps	✓	cartelle: shortStep, walkStep
	roars		
	attack	✓	cartella: attacks

	damage	✓	damage18
	death (roar)	✓	tigerDeath_18
UI	button-click	✓	click24
	button-overlay	✓	overlay24alt

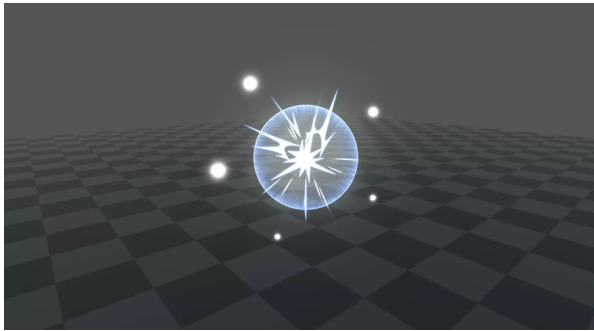
Loop

fonte	suono	implementazione	file
menu	<i>"Olympus Coliseum" - Kingdom Hearts 3 original soundtrack</i>	✓	ostMenuStart23 + ostMenuLoop23
partita	<i>"Go for it!" - Kingdom Hearts 3 original soundtrack</i>	✓	ostStart23 + ostLoop23
ambience	crowd	✓	crowd23

VFX

- lo slash della spada [asset store - slash](#)
- il fuoco delle torce [asset store - fuoco](#)
- l'impatto sul nemico [asset store - impatto](#)
- i fuochi d'artificio [asset store - fuochi d'artificio](#)





Altri asset

Skybox

Asset gratuito dall'Asset Store

[asset store - skybox](#)



Processo

Creazione del MVP

Legenda: **completato** - **in sviluppo** - mancante - assente nell'MVP

Nome	Ruolo	Lavoro (principale)
Amanda Ponziani	Programmer	- playercontroller - SM nemici - movimento oggetti e camera - gestione input giocatore - gestione barre della vita (vittoria/sconfitta) - gestione scene (i round) - gestione interfaccia
AP	Game Designer	- <u>bilanciamento</u> - concept generale - <u>aumento progressivo difficoltà con parametri</u>
Tommaso Mezzetti (UI) Susanna Maurizi (background)	Artist	- 3D model [Asset Store] - arena [Asset Store] - <u>componenti UI (2D)</u> - <u>oggetti ulteriori (erba gatta, ...)</u> - VFX [Asset Store] - <u>sfondo</u>
AP	altri ruoli: Sound Designer	- SFX

Implementazioni (per il 24/01)

- movimento dell'asset "gladiatore"
- gestione dell'input del giocatore (SM): corsa, attacco
- movimento nemici (GO *sphere*) e continua apparizione
- arena (GO *plane*)
- sparizione dei nemici al colpo del giocatore

Implementazioni (per il 14/02)

- game loop (vedi: [core game loop](#))
- SFX
- VFX
- skybox (e lightning)
- arena (asset)

Creazione del prodotto

Legenda: **completato** - **in sviluppo** - mancante - MVP

Nome	Ruolo	Lavoro (principale)
Amanda Ponziani	Programmer	- playercontroller - SM nemici - movimento oggetti e camera - gestione input giocatore - gestione barre della vita (vittoria/sconfitta) - gestione scene (i round) - gestione interfaccia
AP	Game Designer	- bilanciamento - concept generale - aumento progressivo difficoltà con parametri
Tommaso Mezzetti (UI) Susanna Maurizi (background)	Artist	- 3D Model [Asset Store] - arena [Asset Store] - componenti UI (2D) - oggetti ulteriori (erba gatta, ...) - VFX [Asset Store] - sfondo
AP	altri ruoli: sound Designer	- SFX

Implementazioni (per il 21/02)

- miglioramento UI con componenti creati ad hoc

Implementazioni (per il 30/04)

TIGRI:

- SM
- HP
- animazione di Damage() VFX SFX
- animazione di Death() SFX
- Attack() VFX
- AI

PLAYER:

- HP
- animazione di Damage() VFX SFX
- animazione Death() SFX

GAME LOOP:

- menu di pausa
- istruzioni

ALTRO:

- ulteriori SFX + implementazione “spegni musica”
- barre della vita (componente UI di Unity)
- disegno 2D per il background del menu
- camera che ruota
- NavMesh