

Mondrian

Game

TRAMA

La storia si svolge in una dimensione alternativa chiamata Chroma in cui ogni oggetto, luogo ed essere vivente esiste nella sua forma più essenziale. Non esistono altri colori oltre al blu, il giallo e il rosso che sono più che sufficienti a donare splendore ad ogni angolo.

Tuttavia, un giorno, una forza estranea iniziò a diffondere il caos in questo mondo, assorbendo e cibandosi di ogni vita e colore. Il caos si presenta sotto forma di malattia che divora lentamente la vivacità delle tinte fino a pietrificare ogni cosa. Ryan, un giovane quadrato giallo appartiene al distretto Solare è stato colpito da questa strana malattia e quindi decide di partire alla ricerca dei colori rubati per salvare la sua gente dalla distruzione.

Ryan dovrà superare ostacoli e i piccoli esseri mutevoli che popolano ormai ogni meandro, per raggiungere e sconfiggere i responsabili della scomparsa dei tre colori primari. Solo così potrà finalmente riportare pace e tranquillità.

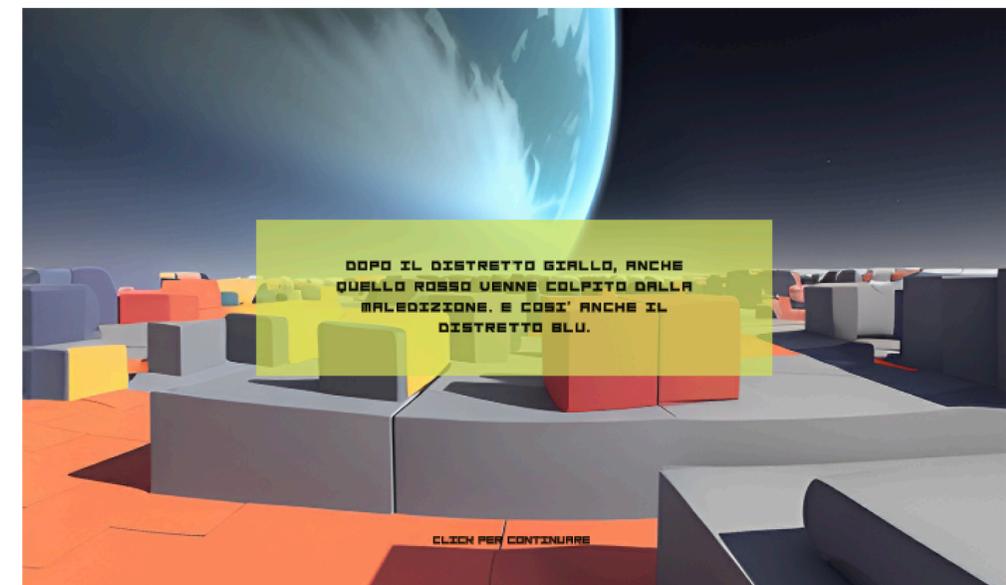
MECCANICHE DI GIOCO

1. INTERFACE

L'interfaccia di gioco introduce la fase di narrazione della storia che pone le basi per le interazioni che avverranno nel gioco. Attraverso una serie di brevi e concise frasi cerchiamo di trasportare il giocatore in una nuova dimensione.

Abbiamo creato un'interfaccia che permette di mettere in pausa il gioco premendo il tasto ESC.

Inoltre, sia alla morte del player che all'eventuale vittoria è possibile creare facilmente una nuova partita.

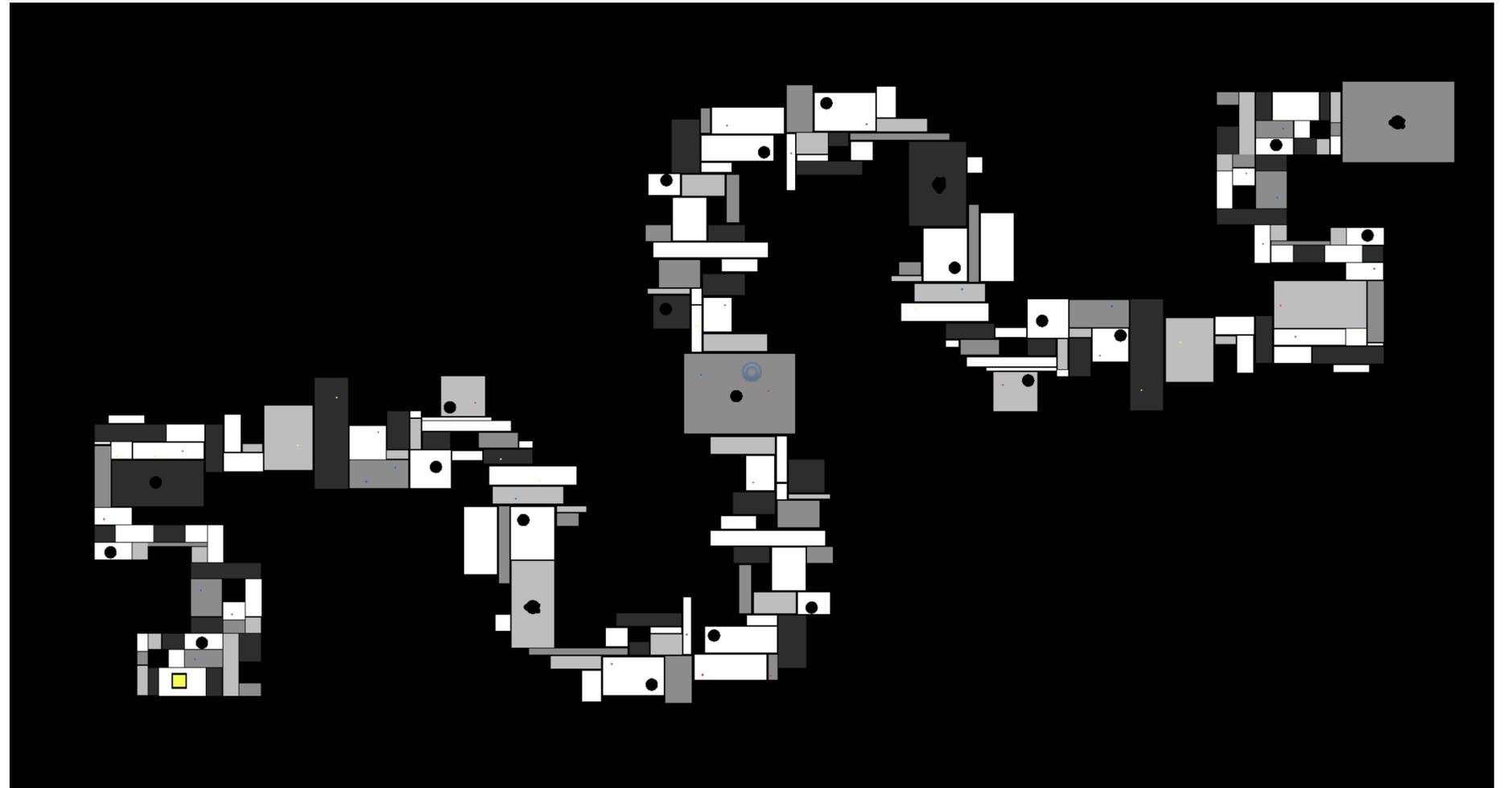


MECCANICHE DI GIOCO

2. GAME MAP

La mappa di gioco segue una forma serpentina costellata da piattaforme rettangolari che riprendono l'estetica dei quadri di Mondrian.

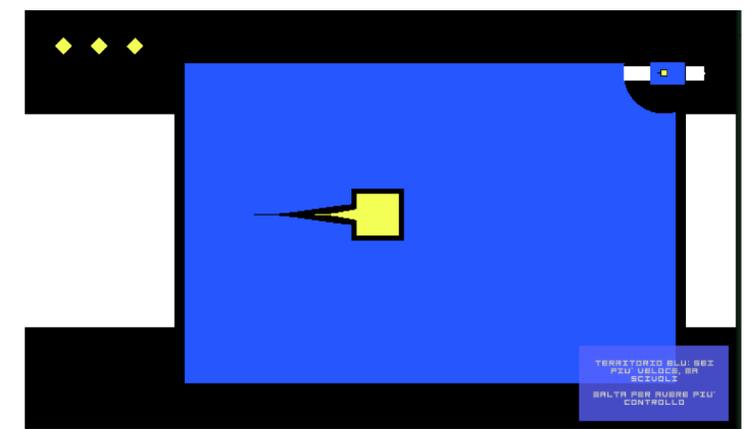
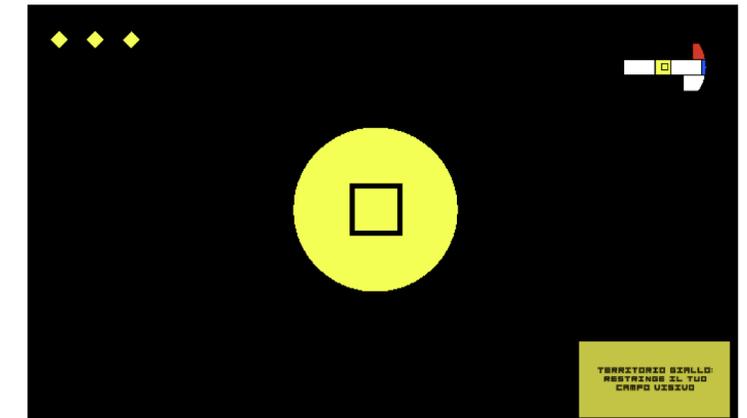
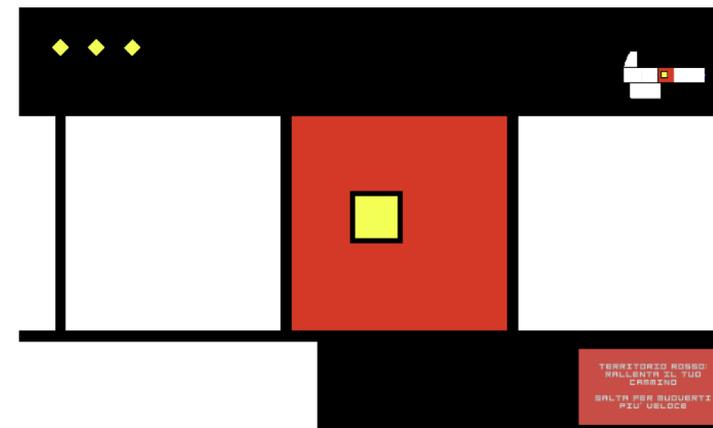
Ad intervalli regolari si incontrano i diversi boss da sconfiggere per poi poter finalmente riportare tutti i colori nel mondo, battendo il nemico presente sull'ultima piattaforma.



MECCANICHE DI GIOCO

3. PLATFORMS

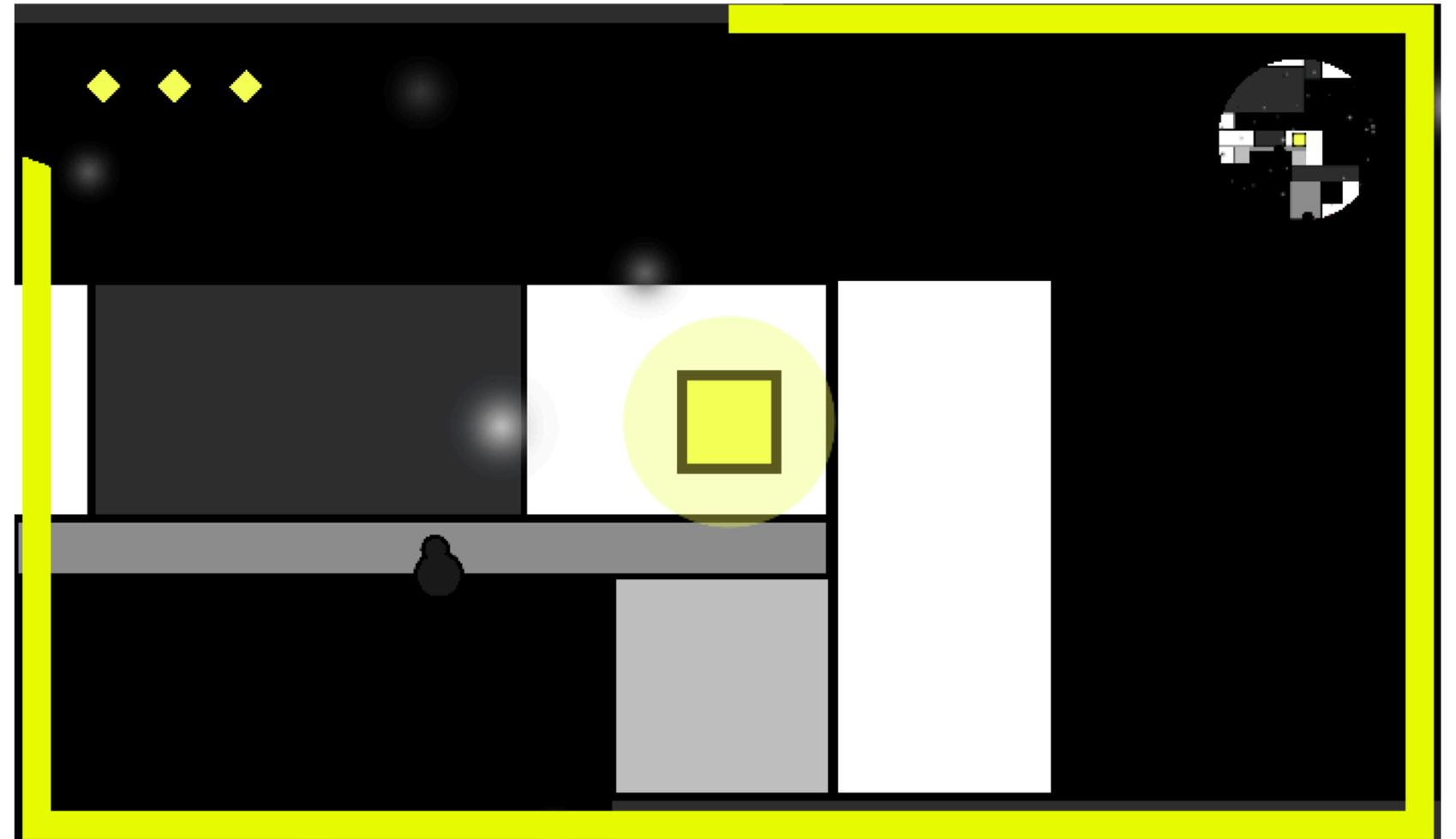
Le varie piattaforme che costituiscono la mappa di gioco possiedono delle distinte caratteristiche che influenzano il giocatore nel momento in cui invade la loro superficie. Quelle gialle vanno a limitare il campo visivo del giocatore, mentre quelle rosse rallentano notevolmente la velocità di avanzamento. Le piattaforme blu, al contrario, danno una velocità estrema. Nonostante ciò, queste limitazioni possono essere aggirate con il jump che annulla momentaneamente l'effetto delle piattaforme sul giocatore.



MECCANICHE DI GIOCO

4. TIMER E COLLECTABLE

Durante la modalità di gioco, è possibile vedere in alto a sinistra il conteggio delle vite ed in alto a destra una parziale anteprima della mappa con un raggio visivo più ampio. Sul bordo dell'immagine è presente uno slide che indica il tempo rimanente prima della pietrificazione del giocatore che è stato contagiato dalla malattia nemica. Raccogliendo i frammenti di colore diffusi nella mappa, il player potrà ritardare leggermente lo scadere del tempo.



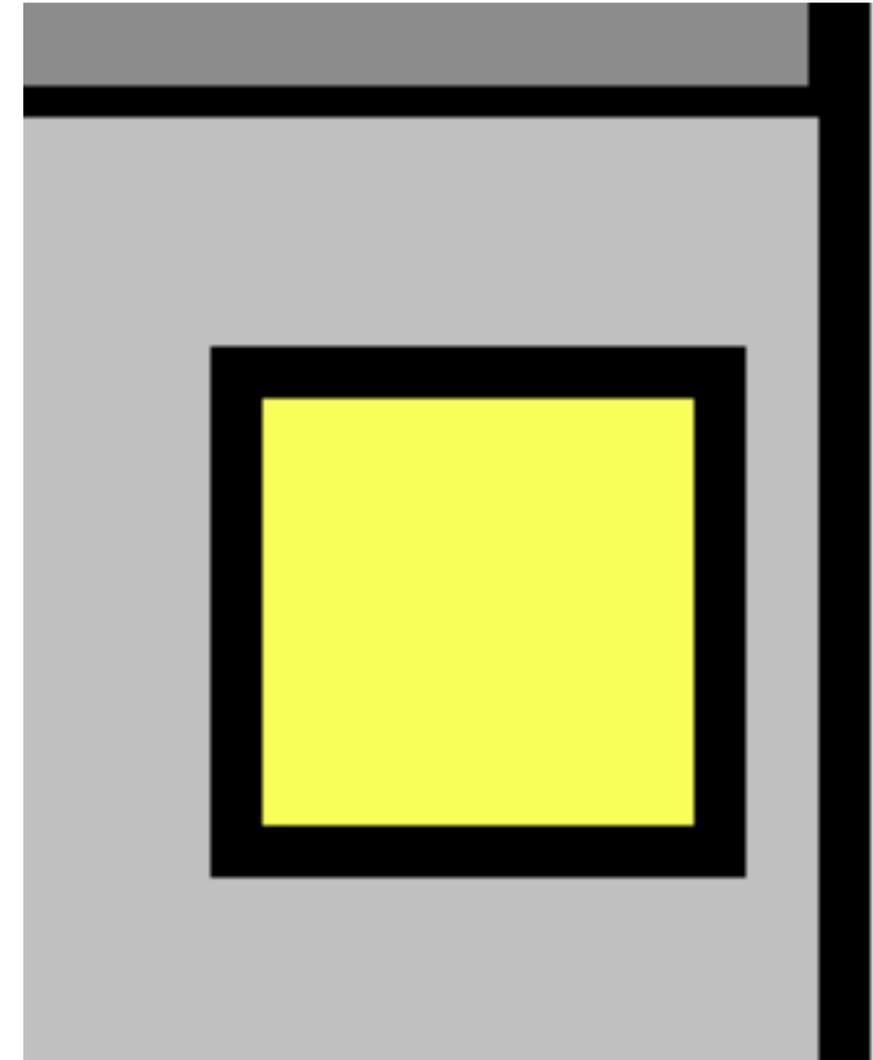
MECCANICHE DI GIOCO

5. PLAYER

Il player, correndo contro il tempo, deve navigare la mappa evitando di cadere nelle zone nere e schivare i nemici. Grazie al jump, può evitare gli effetti delle platform e muoversi in maniera più agile attraverso gli spazi.

Per potersi difendere è possibile attivare, con il tasto E, uno scudo che dura per qualche secondo ma poi necessita del tempo per potersi riattivare.

Per poter attaccare i nemici, premendo il tasto sinistro del mouse, il player può estrarre la sua spada che annienterà i Boss in tre colpi.



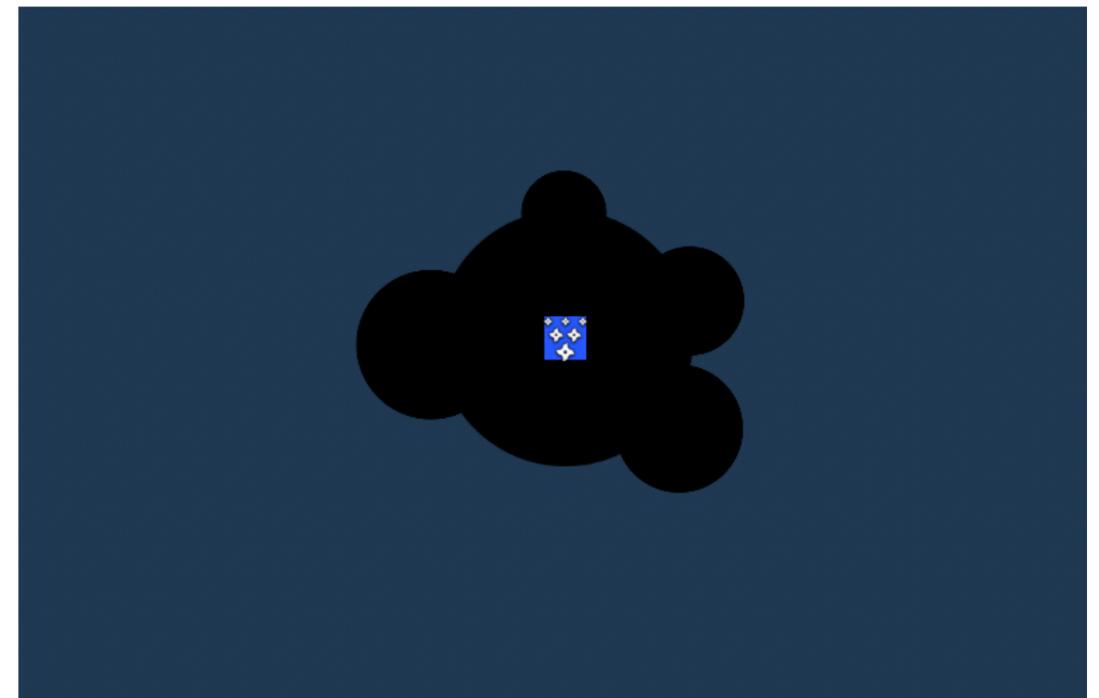
MECCANICHE DI GIOCO

6. ENEMIES

I nemici possono essere suddivisi in due principali categorie:

- Le piccole minacce che vagano in maniera incontrollata nello spazio e che se vengono in contatto con il player gli provocano un danno.
- I tre grandi Boss, uno per ogni colore primario, che, stanziati in diverse aree della mappa, si difendono lanciando proiettili letali verso il giocatore che deve avvicinarsi con attenzione per sconfiggerli in tre colpi.

La morte dei nemici è seguita da un'esplosione in centinaia di particelle che restituiscono il colore rubato alle piattaforme.



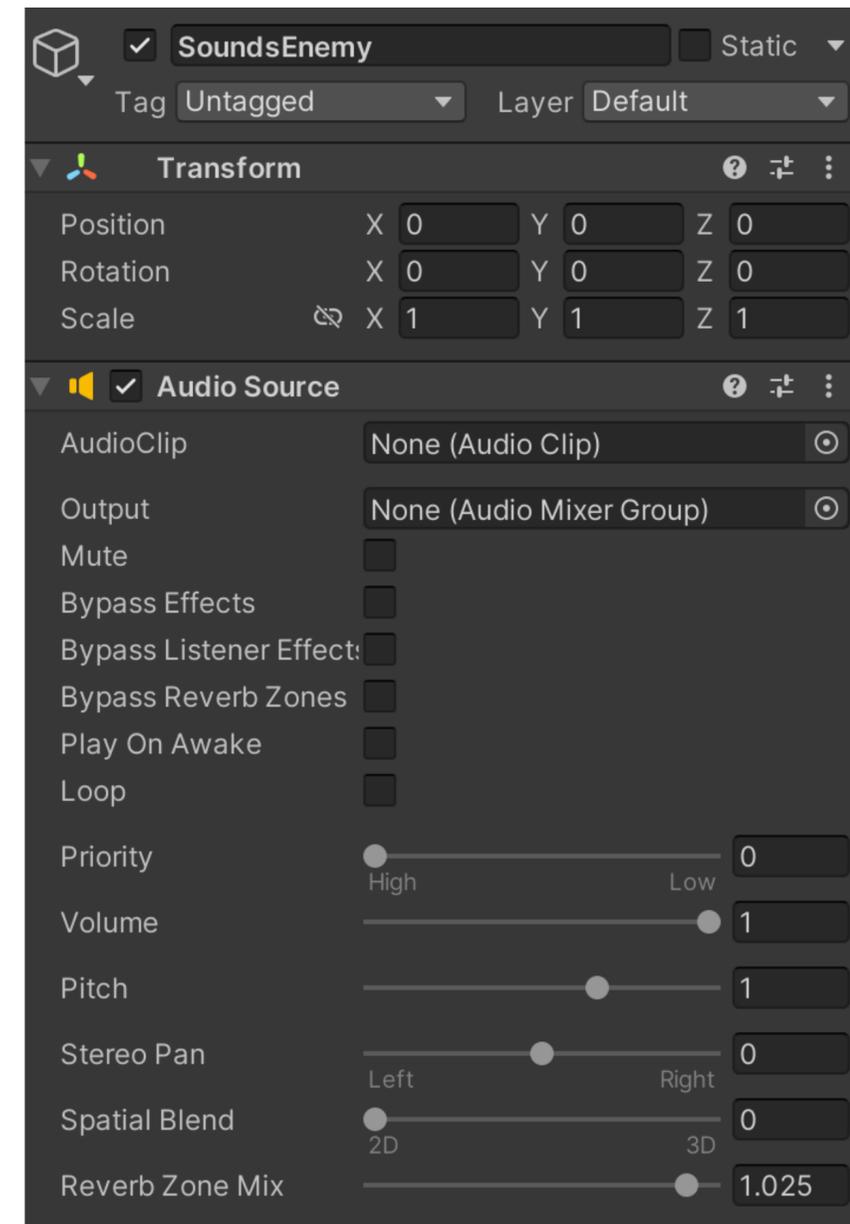
AUDIO

Gli audio utilizzati sono stati opportunamente scelti e suddivisi in categorie in base a che elemento del gioco viene associato.

Sono state create diverse audio source per gestire le clip relative a:

- **Status di gioco (vittoria, morte, in gioco)**
- **Player (spada, scudo, saldo, danno)**
- **Enemy (danno, esplosione)**

Si è posta particolare attenzione al livello di priorità degli audio source per evitare l'interferenza tra diverse clip.



SVILUPPI FUTURI

- Tra gli sviluppi futuri vediamo un'implementazione del gioco in livelli ed un ampliamento dello storytelling con l'introduzione di ulteriori personaggi che possano arricchire la narrazione.
- Ci immaginiamo anche una mappa mutevole dove le piattaforme diventino imprevedibili.
- Prevediamo l'ulteriore aggiunta di oggetti che possano arricchire l'esperienza di gioco con nuove modalità di attacco e di difesa .
- Infine Il comportamento dei nemici e dei boss verrebbe implementato ulteriormente a fornire una responsive interaction con il giocatore.