

# InSanity $\psi$

## Introduzione

InSanity è un Platform Shooter 2D stile Metroidvania con elementi puzzle per 1 giocatore, basato sulla storia di P., un investigatore che ha l'obiettivo di salvare dalla morte S., la sua amata, in un'enorme magione. Il giocatore si trova a ripercorrere la storia del personaggio tramite un ricordo spesso sconnesso e poco sensato: strani nemici ed enigmi, elementi di ambientazione poco sensati ecc.

## Logiche di gioco

### Vigore, Punti Vita ed Energia dell'arma

Il Personaggio ha inizialmente a disposizione 1 punto Vigore e 3 Punti Vita. Dopo il potenziamento dell'arma, il Personaggio ha a disposizione 1 Energia.

### Movimento

Il personaggio è in grado di muoversi nelle direzioni destra e sinistra e di saltare. Attraverso queste meccaniche può sfruttare piattaforme sparse per i livelli per raggiungere postazioni sopraelevate. Inoltre, alla pressione dell'apposito tasto, il personaggio può scendere dalla piattaforma e atterrare su quella sottostante.

### Scatto

Oltre ai movimenti classici di un platform con l'uso di tastiera per muoversi e mouse per sparare, il Personaggio è in grado di schivare nemici ed attacchi eseguendo uno Scatto nella direzione di corsa (necessita 1 Vigore; descritto in "Descrizione degli attori").

### Arma a doppio uso

Il Personaggio è dotato inizialmente di un'arma in grado di effettuare colpi a distanza (pistola revolver con caricatore a 4 colpi e proiettili infiniti).

Nelle fasi successive del gioco, il Personaggio acquisisce un potenziamento che permette all'arma di sparare un'onda d'urto in grado di distruggere muri o rendere vulnerabili i nemici, stordendoli (necessita 1 Energia; descritto in "Descrizione degli attori").

### Nemici

I nemici dei vari livelli del gioco non sono battibili tutti allo stesso modo: ognuno di essi ha una sua meccanica di attacco e un suo punto debole per essere sconfitto.

- *Biter*: un pipistrello che vola verso il personaggio, mordendolo; si sconfigge con 1 colpo alle spalle;
- *Gunner*: una guardia del corpo zombie che spara al personaggio: si sconfigge facilmente sparandogli 3 volte;
- *Charger*: una statua della magione che prende vita e insegue il personaggio; può essere sconfitta stordendola, scattando dietro di lui e sparandogli 3 colpi sulla nuca.

### Enigmi

Durante il gioco vengono presentati enigmi sia di logica che di pensiero laterale, da risolvere con meccaniche shooter.

### Ricordi

Nei vari livelli è possibile trovare oggetti collezionabili, chiamati "Ricordi" (più o meno nascosti) che ricostruiscono il background del personaggio e lo potenziano (dettagli in "Ambientazione del gioco / Ricordi").

## Schermata di Gioco

Proprietà:

- Dimensione: 480x360 pixel



## Meccaniche di gioco

### Checkpoint

Nei Livelli 1 e 2 sono presenti 3 Checkpoint per livello. Quando il personaggio muore, esso viene riportato nella posizione dell'ultimo Checkpoint attraversato.

### Vigore

Ogni punto Vigore si ricarica ogni 3 secondi ed è usato per lo Scatto.

### Punti Vita

I Punti Vita si ricaricano solo quando si raggiunge un Checkpoint. Ogni colpo dei nemici toglie 1 Punto Vita.

### Energia dell'arma

L'Energia dell'arma si ricarica ogni 3 secondi. Quando si usa l'onda d'urto dell'arma essa si svuota.

### Pausa in gioco

Durante una partita è possibile mettere in pausa il gioco premendo il tasto "Esc".

### Fine livello

Alla fine del Livello 1 e del Livello 2 vengono visualizzati il numero di Nemici uccisi, il Tempo trascorso per finire il livello e il numero di Ricordi nascosti.

## Descrizione attori

### P., il Personaggio principale

#### Descrizione

- Personaggio del gioco

#### Proprietà

- *Dimensione:* 40x40 px
- *Velocità Max:* 160
- *Accelerazione:* 15000
- *Decelerazione:* 1500
- *Jump Strength:* 480
- *Gravity:* 1500
- *Max Fall Speed:* 1000
- *Punti vita:* 3



#### Behaviour

- Spawn
  - *Attivazione:* Inizio del livello.
  - *Effetto:* Il personaggio si posiziona sul punto di spawn del livello.
  - *Animazione:* N/A
  - *Suono:* N/A
- Idle
  - *Attivazione:* Ogni volta che il personaggio non compie azioni
  - *Effetto:* N/A
  - *Animazione:* Idle
  - *Suono:* N/A
- Movimento
  - *Attivazione:* Pressione del tasto 'D' // Pressione del tasto 'A'
  - *Effetto:*
    - D - il personaggio si muove verso Destra
    - A - il personaggio si muove verso Sinistra
    - A seconda di come è orientato il mouse il giocatore si muove guardando nella direzione in cui sta camminando o in quella opposta (esempio: se il giocatore sta camminando verso destra e il mouse è posizionato alla sua destra il player si muoverà verso destra guardando di fronte a sé. Nel caso in cui, nella stessa situazione, il mouse fosse posizionato alla sinistra del giocatore, procederà verso destra, a velocità diminuita, guardando in direzione opposta a quella del movimento)
  - *Animazione:* Corsa
  - *Suono:* Passi
- Salto
  - *Attivazione:* Pressione del tasto 'W'
  - *Effetto:*
    - W - il personaggio salta
  - *Animazione:* Salto
  - *Suono:* Salto
- Dash
  - *Attivazione:* Pressione della 'SpaceBar'
  - *Effetto:*
    - SpaceBar - il personaggio si muove orizzontalmente di 30 px, a sinistra se è girato verso sinistra, a destra se è girato verso destra
  - *Animazione:* Il personaggio si gira verso la telecamera molto velocemente
  - *Suono:* Dash
- Resurrezione personaggio

- *Attivazione*: Dopo la pressione del tasto “Q” a seguito della morte del personaggio
- *Effetto*: il personaggio respawna nel punto dell’ultimo checkpoint
- *Animazione*: N/A
- *Suono*: N/A
- *Cade in un burrone (vedi “Perde tutte le vite”)*
- *Perde tutte le vite*
  - *Attivazione*: Quando il Personaggio per tutte le vite
  - *Effetto*: il personaggio muore
  - *Animazione*: Morte
  - *Suono*: N/A

## Braccio (Personaggio)

### Descrizione

- Braccio del personaggio che segue il giocatore sull’estremità della sprite del braccio vi è una pistola

### Proprietà

- Dimensione: 17x7 px
- Velocità: velocità del personaggio principale
- Rateo di fuoco: Un proiettile sparato ogni 0.5 secondi



### Behaviour

- *Spawn*
  - *Attivazione*: Inizio del livello.
  - *Effetto*: Il braccio si mette nella posizione giusta nel corpo del personaggio
  - *Animazione*: N/A
  - *Suono*: N/A
- *Rotazione*
  - *Attivazione*: movimento del Mouse
  - *Effetto*: il braccio punta verso il cursore del mouse senza però poter puntare dietro la schiena del personaggio
  - *Animazione*: N/A
  - *Suono*: N/A
- *Sparo*
  - *Attivazione*: pressione del Pulsante Sx del Mouse
  - *Effetto*: il Braccio, all’altezza della pistola, Spawna un proiettile
  - *Animazione*: Sparo
  - *Suono*: Sparo
- *Onda d’urto (Utilizzabile solo dopo l’eniama delle campane)*
  - *Attivazione*: pressione del Pulsante Dx del Mouse
  - *Effetto*: il Braccio, all’altezza della pistola, Spawna un’onda d’urto
  - *Animazione*: Onda d’urto
  - *Suono*: Onda d’urto

## Proiettile (Personaggio)

### Descrizione

- Proiettile spawnato ogni volta che il giocatore preme il Pulsante Sx del Mouse (se ci sono colpi nel Caricatore e rispettando il rateo di fuoco del Braccio)

### Proprietà



- Dimensione: 5x4 px
- Velocità: 220
- Accelerazione: 0
- Gravity: 0

#### Behaviour

- Spawn
  - *Attivazione*: quando il braccio Spawna il Proiettile
  - *Effetto*:
    - *Direzione*: il proiettile punta verso dove si è cliccato
  - *Animazione*: N/A
  - *Suono*: N/A

### Onda d'urto (Personaggio)

#### Descrizione

- Onda d'urto spawnata ogni volta che il giocatore preme il Pulsante Dx del Mouse (se l'Energia dell'arma è al massimo)



Mouse (se

#### Proprietà

- Dimensione: 40x40 px
- Velocità: 200

#### Behaviour

- Spawn
  - *Attivazione*: quando il braccio Spawna l'Onda d'urto
  - *Effetto*:
    - *Direzione*: l'onda d'urto punta verso dove si è cliccato
  - *Animazione*: N/A
  - *Suono*: N/A

### Biter

#### Descrizione

- Pipistrello volante

#### Proprietà

- *Dimensione*: 38x22 pixel
- Velocità Idle: 0
- *Velocità in movimento*: 260
- *Punto debole*: lato posteriore
- *Punti vita*: 2
  - Il biter può essere colpito solo da dietro



#### Behaviour

- Spawn
  - *Attivazione*: Inizio del livello
  - *Effetto*: Il biter si posiziona nel suo punto di spawn
  - *Animazione*: N/A
  - *Suono*: N/A
- Reazione
  - *Attivazione*: Quando il personaggio passa sopra alla "trappola biter"
  - *Effetto*:
    - 1) Il biter tira fuori le zanne per X secondi
    - 2) carica il personaggio
  - *Animazione*: Biter che mostra i denti
  - *Suono*: Urlo pipistrello
- Attacco
  - *Attivazione*: Dopo l'attivazione della trappola

- *Effetto:*
  - 1) *Carica:* il biter, dal punto sopraelevato in cui si trova, si muove verso il personaggio, seguendo una traiettoria pseudo-parabolica
  - 2) *Attacco:* La bocca si chiude sul Personaggio e lo colpisce, qualora il Personaggio fallisse il Dash
  - 3) *Proseguimento:* se il Personaggio riesce nel dash a evitare l'attacco, il biter prosegue in linea retta per un po' di tempo, in modo che il Personaggio abbia tempo per attaccarlo
  - 4) *Riposizionamento:* il biter torna in una zona sopraelevata, preparandosi per un nuovo attacco
- *Animazione:*
  - 1) Swish con denti
  - 2) Swish a bocca chiusa
  - 3) Swish con denti
  - 4) Idle
- *Suono:* Swish biter. Se riesce nell'attacco, suono del morso
- *Colpito*
  - *Attivazione:* quando un proiettile del Personaggio entra in collisione con il biter
  - *Effetto:*
    - Colpito di fronte: Il biter non subisce danno
    - Colpito da dietro: il biter perde 1 vita e flasha
  - *Animazione:* Urlo biter (se colpito da dietro)
  - *Suono:* clank metallico (se colpito di fronte) o urlo colpito (se colpito da dietro)
- *Morte*
  - *Attivazione:* dopo che il biter perde entrambe le vite
  - *Effetto:* Il biter viene distrutto a fine animazione
  - *Animazione:* Dissolvenza Nemico
  - *Suono:* Urlo biter

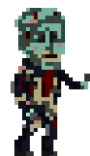
## Gunner

### Descrizione

- Nemico standard armato di pistola

### Proprietà

- *Dimensione:* 25x41 pixel
- *Velocità Idle:* 0
- *Velocità in movimento:* 120
- *Punti vita:* 3



### Behaviour:

- *Spawn*
  - *Attivazione:* Inizio del livello.
  - *Effetto:* Il gunner si posiziona nel proprio punto di spawn.
  - *Animazione:* N/A
  - *Suono:* N/A
- *Reazione*
  - *Attivazione:* Quando il personaggio passa sopra alla "trappola gunner".
  - *Effetto:* Il gunner carica l'arma prima di ogni colpo.
  - *Animazione:* Feedback visivo
  - *Suono:* Arma caricata
- *Attacco*
  - *Attivazione:* Dopo il feedback visivo
  - *Effetto:*
    - Il gunner spawna un proiettile che si dirige verso la posizione del player al momento dello sparo
  - *Animazione:* N/A
  - *Suono:* Sparo

- Colpito
  - *Attivazione*: quando un proiettile del Player entra in collisione con il gunner
  - *Effetto*:
    - Perdita di una vita
  - *Animazione*: N/A
  - *Suono*: Ossa rotte
- Morte
  - *Attivazione*: Dopo che il gunner perde tutte le vite
  - *Effetto*: Il gunner viene distrutto
  - *Animazione*: Dissolvenza Nemico
  - *Suono*: Urlo

## Proiettile (Gunner)

### Descrizione

- Oggetto sparato dal Gunner. Se colpisce il Player gli arreca danno

### Proprietà

- *Dimensione*: 5x4 pixel
- *Velocità in movimento*:
- *Danno al giocatore*: 1
- *Velocità*: 250
- *Accelerazione*: 0
- *Gravity*: 0



### Behaviour:

- Spawn
  - *Attivazione*: Dopo che il nemico vede il Player, ogni x secondi spara con probabilità 1/3
  - *Effetto*: se Spara il proiettile viene spawnato e si dirige verso il punto in cui si trova il giocatore al momento dello spawn
  - *Animazione*: Sparo Braccio Nemico
  - *Suono*: Sparo
- Bullet
  - *Attivazione*: allo Spawn

## Ombra / I., il Fratello gemello

### Descrizione

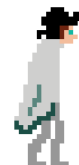
- Personaggio in penombra con le sembianze del protagonista.

### Proprietà

- *Dimensione*: 40x40 px
- *Punti vita*: 1

### Behaviour

- Spawn
  - *Attivazione*: Inizio del livello.
  - *Effetto*: Il personaggio si posiziona sul punto di spawn del livello.
  - *Animazione*: N/A
  - *Suono*: N/A
- Idle
  - *Attivazione*: ogni volta che il personaggio non compie azioni
  - *Effetto*: N/A
  - *Animazione*: Idle
  - *Suono*: N/A
- Morte
  - *Attivazione*: Alla morte del personaggio



- *Effetto*: il personaggio mostra l'animazione di morte e non compie più nessun'altra azione.
- *Animazione*: Morte
- *Suono*: Morte

## The Big Brother

### Descrizione

- Il Big Brother è il boss finale del gioco

### Proprietà:

- **Fasi:**
  - Spara braccio appuntito; infezione braccio 16 vite
  - Spara martello che genera onde d'urto; Il Giocatore può salire sul martello poi sul braccio per togliere il cappello; cervello parte1 16 vite
  - Spara martello e dagli occhi; cervello part2 16 vite

## Checkpoint

### Descrizione

- Punto nella mappa del livello dal quale il giocatore rigenera la propria vita e nuovamente in caso di morte

viene spawnato



### Proprietà

- *Dimensione*: 42x39 pixel

### Behaviour:

- Spawn
  - *Attivazione*: Inizio del livello
  - *Effetto*: I checkpoint si posizionano nel punto deciso su construct
- Salvataggio
  - *Attivazione*: Il giocatore collide con il checkpoint
  - *Effetto*: il gioco salva quella posizione come posizione di spawn del giocatore in caso di morte
  - *Animazione*: Psi diventa verde
  - *Suono*: N/A

## Campana (Grande)

### Descrizione

- Campana presente nel primo enigma del primo Livello. Suona a combinazione esatta delle note che il giocatore dovrà riprodurre attraverso piccole

intermittenza la le campane più



### Proprietà

- *Dimensione*: 58x100 pixel
- Tempo per ogni suono: 10 secondi

### Behaviour:

- Spawn
  - *Attivazione*: Inizio del livello
  - *Effetto*: Spawna nel punto di spawn prestabilito
  - *Animazione*: N/A
  - *Suono*: N/A
- Inizio suono
  - *Attivazione*: Il giocatore collide con il punto in cui inizia l'enigma delle campane
  - *Effetto*: La telecamera passa dal giocatore alla campana che suona per la prima volta la sequenza corretta
  - *Animazione*: N/A
  - *Suono*: Sequenza Corretta
- Ripetizione sequenza

- Attivazione: ogni 10 secondi
- Effetto: La campana suona nuovamente la sequenza corretta
- Animazione: N/A
- Suono: Sequenza Corretta

## Campana (Piccola)

### Descrizione

- Campana presente nel primo enigma del primo Livello. Suona se colpita; ad associata una delle quattro note dell'enigma

ogni campana è

### Proprietà

- Dimensione: 24x48 pixel

### Behaviour:

- Spawn
  - Attivazione: Inizio del livello
  - Effetto: Spawna nel punto di spawn prestabilito
  - Animazione: N/A
  - Suono: N/A
- Suono
  - Attivazione: Il proiettile del giocatore collide con la campana
  - Effetto: La campana produce il suono ad essa assegnato
  - Animazione: Campana che vibra
  - Suono: Nota assegnata



## Piattaforma

### Descrizione

- Elemento dell'ambiente su cui è possibile camminare e saltare (Jump Through)

attraverso

### Proprietà

- Dimensione: Variabile

### Behaviour:

- Spawn
  - Attivazione: Inizio del livello
  - Effetto: Spawna nel punto di spawn prestabilito



## Piattaforma Libro

### Descrizione

- Elemento dell'ambiente su cui è possibile camminare e saltare (Jump Through).  
personaggio è su di essa la piattaforma sprofonda lentamente.

attraverso  
Quando il

### Proprietà

- Dimensione: 67x29
- Max Fall Speed: 1px ogni 0.5 secondi

### Behaviour:

- Spawn
  - Attivazione: Inizio del livello
  - Effetto: Spawna nel punto di spawn prestabilito
  - Animazione: N/A
  - Suono: N/A



## Charger

### Descrizione

- Un nemico che insegue il Personaggio, caricandolo.

### Proprietà

- Dimensione: 30x89 Pixel
- Velocità di movimento: 140
- Punto debole: Nuca
- Punti vita 3:
  - Il charger può essere danneggiato soltanto quando colpito al debole sulla nuca
  - Il charger carica contro il giocatore



### Behaviour

- Spawn
  - *Attivazione:* quando il giocatore collide con la ChargerTrap
  - *Effetto:* Il Charger si posiziona nel punto di spawn prestabilito
  - *Animazione:* N/A
  - *Suono:* N/A
- Carica
  - *Attivazione:* Dopo che il personaggio passa sopra la ChargerTrap
  - *Effetto:* Il Charger carica il personaggio
  - *Animazione:* ChargerWalking
  - *Suono:* ChargerWalk
- Ricarica
  - *Attivazione:* Quando il charger finisce di caricare
  - *Effetto:* Il charger resta stordito per un secondo prima di rigirarsi e attaccare nuovamente
  - *Animazione:* Charger Idle
  - *Suono:* N/A
- Attacco
  - *Attivazione:* Dopo che il personaggio passa sopra la ChargerTrap
  - *Effetto:* Il charger carica il personaggio
    - 1) se lo colpisce mentre il personaggio non sta dashando toglie una vita al Player
    - 2) se il personaggio dasha, non lo colpisce
  - *Animazione:*
    - 1) *Charger Carica*
  - *Suono:* *Charger carica*
- Colpito
  - *Attivazione:* quando un proiettile del Player entra in collisione con il charger
  - *Effetto:*
    - Colpito sul corpo: Il Charger non subisce danno, perchè ha l'armatura a proteggerlo
    - Colpito sul punto debole della nuca: il Charger perde una vita
  - *Animazione:*
    - Animazione morte se colpito per la terza volta in testa
  - *Suono:*
    - clank metallico quando colpito sull'armatura o sull'elmo
    - Pietra che si sgretola alla morte
- Morte
  - *Attivazione:* dopo che il Charger perde tutte e tre le vite
  - *Effetto:* Il Charger viene distrutto
  - *Animazione:* ChargerMorte
  - *Suono:* Morte del Charger

## Potenziamento dell'arma

### Descrizione

- Potenzia l'arma con due nuove abilità:
  - Distruzione ambientale (distruzione di oggetti come muri)
  - Stordimento (stordisce i nemici per 2 secondi)

### Proprietà

- Dimensione: 5x5 px

### Behaviour

- Spawn
  - Attivazione: Appena risolto l'enigma delle campane
  - Effetto: L'Upgrade si posiziona nel suo punto di spawn (dietro il simbolo della PSI nella chiesa)
  - Animazione: N/A
  - Suono: N/A
- Suono
  - Attivazione: Il player passa sopra all'Upgrade
  - Effetto: L'upgrade produce il suono ad esso assegnato
  - Animazione: Upgrade illuminato
  - Suono: Suono Assegnato

## Ricordo

### Descrizione

- Testo scritto che racconta una parte di storia al giocatore nella parte inferiore dello schermo.
- Bonus prefissati al player.



centrale

### Proprietà

- Ogni Ricordo dà un bonus al player (Vedi Story Bible sezione Ricordi)

### Behaviour

- Spawn
  - Attivazione: All'inizio del livello
  - Effetto: I ricordi si posizionano nei loro corrispettivi punti di spawn
  - Animazione: N/A
  - Suono: N/A

## Vita

### Descrizione

- Vita del personaggio, ogni volta che si viene colpiti il giocatore perde 1 o più quando la variabile vita del giocatore raggiunge lo 0 il personaggio muore.



punti vita,

### Proprietà:



- Punti vita: 3

### Behaviour

- Elemento dell'HUD
  - Attivazione: All'inizio del livello
  - Effetto: Le barre della vita si posizionano nella loro posizione designata nell'HUD
  - Animazione: N/A
  - Suono: N/A

## Vigore

### Descrizione:

- Vigore del personaggio, il giocatore utilizza il vigore per poter utilizzare il Dash.  Il Dash consuma un punto Vigore. La variante vigore si ricarica automaticamente di  un punto ogni 3 secondi.

### Proprietà



- Punti vigore: 1 + 1 + 1

### Behaviour

- Elemento dell'HUD
  - *Attivazione:* All'inizio del livello
  - *Effetto:* il vigore si posiziona nella sua posizione designata nell'HUD
  - *Animazione:* N/A
  - *Suono:* N/A
- Ricarica
  - *Attivazione:* Quando il personaggio non ha il vigore al massimo
  - *Effetto:* il vigore si ricarica di un punto ogni 3 secondi
  - *Animazione:* N/A
  - *Suono:* N/A

## Caricatore

### Descrizione

- Caricatore dell'arma, ogni volta che il giocatore spara il caricatore si scarica di 1  proiettile, quando la variabile proiettili arriva a 0 il personaggio non può più sparare fin quando non  ricarica.

### Proprietà

- Proiettili: 4 + 1 + 1
- Ricarica automatica quando il caricatore arriva a 0
- Pressione del tasto "R" per ricaricare (quando il caricatore non è a 0)

### Behaviour

- Elemento dell'HUD
  - *Attivazione:* All'inizio del livello
  - *Effetto:* il caricatore si posiziona nella sua posizione designata nell'HUD
  - *Animazione:* N/A
  - *Suono:* N/A

## Energia dell'arma

### Descrizione

- Tempo di recupero onda d'urto 

### Proprietà

- Si riempie ogni "3" secondi
- Permette di utilizzare l'onda d'urto

### Behaviour

- Elemento dell'HUD
  - *Attivazione:* All'inizio del livello
  - *Effetto:* il caricatore si posiziona nella sua posizione designata nell'HUD
  - *Animazione:* N/A
  - *Suono:* N/A
- Ricarica



- Attivazione: Quando il personaggio non ha il vigore al massimo
- Effetto: l'energia si ricarica ogni 3 secondi
- Animazione: N/A
- Suono: N/A

## S., l'amata morta

### Descrizione

- Moglie del personaggio, morta.

### Proprietà

- Dimensioni 40x40



### Behaviour

- Spawn
  - Attivazione: Inizio del livello
  - Effetto: Spawna nel punto di spawn prestabilito
  - Animazione: N/A
  - Suono: N/A

## Botola

### Descrizione

- Botola che separa un piano dall'altro, si può aprire attraverso la leva del corrispettivo piano.

### Proprietà

- Dimensione 256x18



### Behaviour

- Movimento
  - Attivazione: Quando il personaggio interagisce con la leva del corrispettivo piano
  - Effetto: La botola scende di 1px nell'asse Y, si sposta a sinistra di 256px nell'asse X e sale di altri 2px nell'asse Y
  - Animazione: N/A
  - Suono: N/A
- Spawn
  - Attivazione: Inizio del livello
  - Effetto: Spawna nel punto di spawn prestabilito
  - Animazione: N/A
  - Suono: N/A

## Leva

### Descrizione

- Permette al giocatore di aprire la botola sparando su di essa

### Proprietà

- Dimensione: 13x14



### Behaviour

- Spawn
  - Attivazione: Inizio del livello
  - Effetto: Spawna nel punto di spawn prestabilito
  - Animazione: N/A
  - Suono: N/A
- Attivata
  - Attivazione: collide con il proiettile del player
  - Effetto: cambia animazione e attiva il collegamento con la botola

- *Animazione: Inverted*
- *Suono: Leva*

## Muro distruttibile

### Descrizione

- Muro distruttibile a contatto con l'onda d'urto

### Proprietà

- Dimensione: 59x157

### Behaviours:

- Spawn
  - *Attivazione:* Inizio del livello
  - *Effetto:* Spawna nel punto di spawn prestabilito
  - *Animazione:* N/A
  - *Suono:* N/A
- Distruttibile
  - *Attivazione:* A contatto con l'onda d'urto
  - *Effetto:* Il muro si distrugge
  - *Animazione:* Animazione assegnata
  - *Suono:* Suono assegnato



## Chiave Psi

### Descrizione

- Chiave psi, droppata come ricompensa alla fine dell'ultimo enigma, permette di accedere all'ultimo livello.

### Proprietà

- Dimensione 21x43

### Behaviour

- Spawn
  - *Attivazione:* Appena completato l'enigma finale
  - *Effetto:* Spawna sopra ai frammenti del cristallo
  - *Animazione:* N/A
  - *Suono:* N/A
- Invisibilità
  - *Attivazione:* Finita l'animazione di raccolta della chiave
  - *Effetto:* Scompare appena finisce l'animazione di raccolta, ma sblocca la porta finale
  - *Animazione:* N/A
  - *Suono:* N/A
- Apri il Lucchetto
  - *Attivazione:* il Player preme Q vicino al lucchetto
  - *Effetto:* la chiave fluttua verso il lucchetto e vi si incastra dentro
  - *Animazione:* chiave fluttua (Programmatori)
  - *Suono:* N/A



aprire la porta

## Lucchetto Portone Boss

### Descrizione

- Lucchetto apribile solo dopo aver recuperato la chiave

### Proprietà

- Dimensione 64x78 px

### Behaviour

- Spawn
  - Attivazione: Inizio del livello
  - Effetto: Spawn
  - Animazione: N/A
  - Suono: N/A
- Apertura
  - Attivazione: Una volta che la chiave si posiziona sul lucchetto
  - Effetto: Lucchetto sparisce e permette al giocatore di entrare nella stanza del boss
  - Animazione: N/A
  - Suono: N/A

## Cristallo

### Descrizione

- Cristallo dell'enigma di fine livello. una volta risolto l'enigma si rompe e rilascia la chiave psi

### Proprietà

- Dimensione: 72x105
- Colori: Verde, Blu, Rosso

### Behaviour

- Cambio Colore
  - Attivazione: Quando colpito dall'onda d'urto
  - Effetto: Cambia colore
  - Animazione: N/A
  - Suono: N/A
- Distruzione
  - Attivazione: Quando colpito una volta da ogni tipo di mob
  - Effetto: Il cristallo si distrugge e dropa la chiave psi
  - Animazione: Cristallo in frantumi
  - Suono: Cristallo in frantumi
- Spawn
  - Attivazione: all'inizio del livello
  - Effetto: Spawna nel punto di spawn prestabilito
  - Animazione: N/A
  - Suono: N/A



rilascia la

## Descrizione livelli

All'interno della descrizione dei livelli sono presenti riferimenti ad altre parti del documento (es: i dialoghi sono nella parte "Ambientazione del gioco / Dialoghi").

### Cutscene iniziale

- La cutscene inizia con il personaggio in una schermata nera
- Iniziano a comparire delle scritte a partire dall'alto verso il basso (testi scritti in "Ambientazione del gioco / Introduzione del gioco")
- Finite le scritte, compare il testo "Premi Q per continuare"
- Quando il giocatore preme la Q inizia il Livello Introduttivo

### Livello introduttivo

- Il livello inizia con il personaggio davanti alla carrozza. Subito compare la scritta che dice "Usa i tasti A e D per muoverti dietro e avanti; utilizza il mouse per dare la direzione".
- Quando il giocatore arriva vicino alle macerie compare la scritta "Usa il tasto W per saltare le macerie". Dopo le macerie si trova un burrone anche lui da saltare.
- Superato il burrone il giocatore arriva davanti ad un cancello dove un pipistrello, che si trova sopra una colonna, si attiva. Il tempo si ferma, il pipistrello carica il personaggio fino a pochi pixel da esso e vi è una fase tutoria per il dash del personaggio. Quando il personaggio scatta nella direzione verso cui si sta muovendo (saltando il biter), il tempo torna a scorrere. Una volta schivato il biter vi è un secondo tutorial per insegnare al giocatore come sparare.
- Una volta ucciso il biter, compare il primo Ricordo poco prima del cancello (ricordi in "Ambientazione del gioco / Ricordi"). Compare nell'angolo in basso a sinistra dello schermo la scritta "1/3" (la parte di hud relativa ai ricordi).
- Ucciso il biter il giocatore può sparare al lucchetto per romperlo.
- Una volta rotto il lucchetto, quando si è nell'area del cancello, compare la scritta "Premi Q per entrare". Premendo Q, la schermata si scurisce per poi ritrovarsi al livello 1.

### Livello 1

- Il livello inizia con il personaggio che deve avanzare fino a trovare due burroni da saltare. Il secondo è abbastanza alto per non poter tornare indietro. Inoltre con uno Scatto è possibile raccogliere un Ricordo.
- A questo punto il personaggio sale una breve scala ed inizia l'enigma delle campane. Il tempo si ferma, la schermata si sposta verso la grossa campana che inizia a suonare 4 note per poi tornare sul personaggio: il tempo riprende. Il giocatore può saltare e camminare su tutti e 3 gli scalini della fontana e sulle piattaforme della chiesa dove ci sono nemici. Una volta salito fino alla cima della chiesa, il giocatore vede e può sparare a 4 campane che, quando colpite, emettono ognuna un suono diverso. Quando il giocatore riesce a replicare il tema a 4 note che sente dalla campana grande nel giusto ordine (3°-1°-2°-4°), l'enigma viene risolto. A questo punto il rosone si apre e dietro di esso compare il Potenziamento dell'arma. Una volta preso il Potenziamento viene spiegato attraverso un testo in game come utilizzare il Potenziamento
- Poco più avanti della chiesa è presente un muro distruttibile. Una volta che il giocatore ha distrutto il muro arriva la fase del ponte. Poco dopo esserci salito sopra, il ponte inizia a tremare e crollare. Il giocatore, avanzando, si trova su piattaforme che crollano subito e altre che restano in piedi per qualche istante. Sono presenti alcuni nemici lungo il ponte. Alla fine del ponte è presente una piattaforma che crolla lentamente

con una parabola verso destra così che il giocatore possa prendere bene il tempo prima di saltare e superare il burrone con lo Scatto.

- Superato il ponte è presente la salita verso la magione. Dopo la salita il giocatore può notare una foresta con un orologio sullo sfondo che al posto dell'ora ha un occhio che, dopo un colpo ricevuto, si chiude mostrando un orario. In quell'area è presente un Ricordo da raccogliere.
- Subito dopo inizia l'enigma dell'orologio: il giocatore si trova davanti ad un portone con accanto una torre dell'orologio con 2 lancette. Se la punta (gemma colorata) di una lancetta viene colpita, la lancetta si muove (in senso orario da destra; in senso antiorario da sinistra). Una volta che l'ora è sulla posizione giusta, il portone si apre: esso permette di avanzare al livello 2.

## Livello 2

- All'inizio del livello il giocatore deve avanzare fino ad arrivare alla prima leva. Per attivare la leva è necessario sparargli.
- Una volta attivata la leva, la telecamera si sposta sulla prima pedana che, dopo poco, si apre.
- Salito sul secondo piano, il giocatore può andare a destra per trovare un Ricordo, saltando su delle piattaforme.
- Se va verso sinistra si trova davanti ad una stanza dove è presente una fase di resistenza. Appena il personaggio entra, le statue lì vicino bloccano l'uscita. Per superare la stanza, il giocatore deve superare un'ondata di nemici. Completata questa fase si liberano le porte ed è possibile accedere alla leva.
- Salito al terzo piano, il giocatore può andare a destra per trovare un Ricordo, rompendo un muro.
- Andando a sinistra si può accedere alla stanza con l'amata e l'ombra che contiene una scena con la donna amata dal protagonista morta a terra e un'ombra: quando il personaggio entra, delle statue bloccano le uscite e inizia il dialogo <<Dialogo Ombra>>. Uccisa l'ombra con un proiettile, le statue liberano le uscite.
- Completata questa fase si accede ad una stanza con delle piattaforme. In cima è presente un Ricordo.
- Sulla destra si trova un'area protetta da vari nemici dove è possibile trovare l'ultima leva.
- ENIGMA PER LA CHIAVE
- A questo punto è possibile tornare indietro al primo piano; quando si preme Q la chiave raccolta va verso l'incastro sulla porta e si passa al livello 3.

## Livello 3

- Questo livello è composto solamente dall'incontro con il Boss finale. Inizialmente il boss è il fratello del personaggio (ovvero il sosia del personaggio con colori dei vestiti differenti). Appena entrati nella stanza inizia una cutscene in cui inizia il dialogo <<Dialogo Boss>>.
- Finito il dialogo, è possibile sparare al fratello. Quando muore, il tempo si ferma e dopo 2 secondi la schermata trema per poi comparire il vero Boss finale (parte anche la musica del boss; il suo comportamento è descritto in "Descrizione degli attori / The Big Brother").
- Sconfitto il boss il personaggio cade a terra, svenendo (animazione come la morte). Dopo 2 secondi lo schermo si scurisce per passare alla cutscene finale.

## Cutscene finale

- La cutscene inizia con il personaggio su un letto di una sala d'ospedale psichiatrico.
- Dopo poco entra in scena il fratello del personaggio ed inizia il dialogo <<Dialogo Cutscene Finale>>.
- Finito il dialogo, i vestiti del fratello diventano gli stessi del personaggio e il personaggio nel letto svanisce.
- A questo punto sulla schermo compaiono i Crediti e, da questo momento, è possibile tornare al Menù principale premendo "Esc".

- Finiti i Crediti, il personaggio esce dalla stanza e compare il titolo del gioco.

## Schermate dei menù

### Proprietà:

- Dimensione: 480x360 pixel
- Suoni:

### 001 - Menù Principale



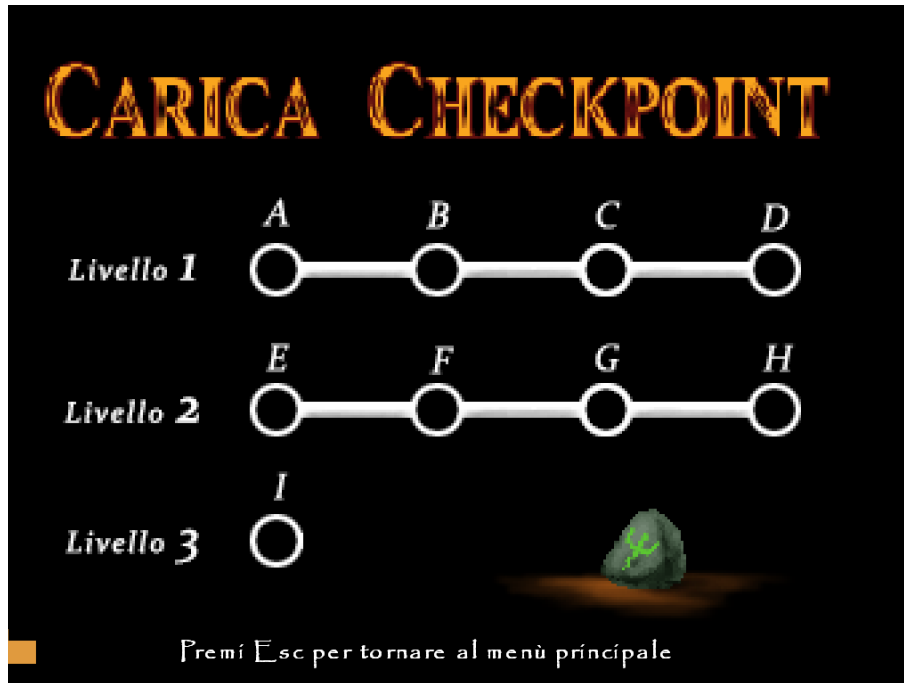
- Appare quando il gioco viene inizializzato
- Visualizza il titolo del gioco e i pulsanti delle varie sezioni; parte la musica "Tema Principale"
- Usando il tasto sinistro del mouse si sceglie la sezione

### 002 - Crediti



- Appare quando viene selezionato “Crediti” dal Menù principale
- Visualizza i creatori del gioco e i loro ruoli; parte la musica “Crediti”
- Usando il tasto “Esc” o usando il tasto sinistro del mouse sulla freccetta si torna al Menù principale

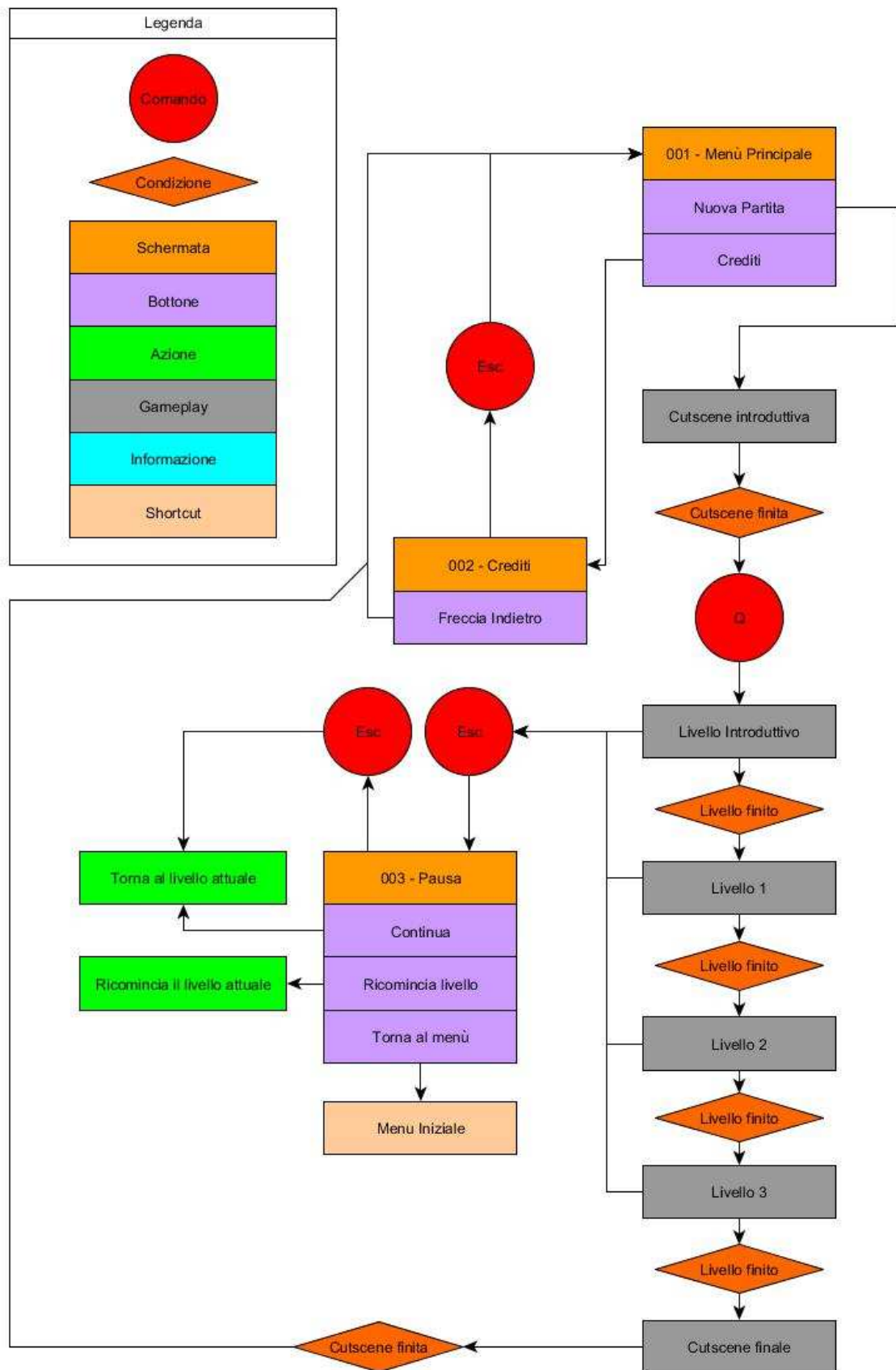
### 003 - Pausa



- Appare quando si usa il tasto “Esc” nei vari Livelli di gioco
- Visualizza i pulsanti per tornare al gioco, ricominciare il Livello o tornare al Menù principale
- Usando il tasto sinistro del mouse si sceglie l’azione



# Diagramma di flusso



# Ambientazione del gioco

## Introduzione del gioco

Prima di iniziare con il ricordo del protagonista, viene visualizzata una schermata che introduce la storia del gioco:

“Tutto iniziò quella notte ...”

“... la notte in cui ho perso l'amore,”

“ho perso la famiglia,”

“ho perso me stesso ...”

“... non capisco più chi sono”

“Forse tu ...”

“... tu capirai ...”

## Storia

Il gioco è ambientato in un ricordo distorto del personaggio principale, P., rinchiuso in un ospedale psichiatrico. Nel ricordo, l'obiettivo di P. è salvare S., la sua amata: essa è spaventata in quanto suo marito I., nonché fratello gemello del protagonista, ha scoperto il rapporto tra i due.

P. si era recato alla magione di I. affrontando vari pericoli e tutte le sue guardie del corpo.

Nella magione il protagonista vide morire la sua amata e, per questo, uccide il proprio fratello per vendetta.

Il giocatore rivive il ricordo di quella notte, dove l'inconscio malato del protagonista distorce la realtà (guardie zombie, strani enigmi ecc).

La pazzia del personaggio raggiunge il culmine quando suo fratello, dopo essere stato ucciso, diventa un immenso mostro.

Nel finale (dopo aver ucciso il boss), il ricordo di P. viene interrotto dalla visita in ospedale del fratello, stranamente ancora vivo, che, dopo un monologo, si trasforma in P.: in realtà non esiste nessun fratello e l'intero ricordo è un modo di P. per giustificare le sue azioni.

## Ricordi

In questo paragrafo è presente la lista dei ricordi (oggetti collezionabili nel gioco) con relativi spawn, testo e bonus (la “/” è l'accapo):

- Ricordo 1, Cancellone del Livello Introduttivo: “S.: Torna da me... / solo tu puoi salvarmi” (Caricatore +1)
- Ricordo 2, Burrone alto del Livello 1: “S.: Innamorarsi / è stato un salto nel vuoto” (Vigore +1)
- Ricordo 3, Vicino l'orologio del Livello 1: “S.: Il tempo si ferma / quando siamo io e te!” (Velocità ricarica onda d'urto -0.3s)
- Ricordo 4, Su una piattaforma del 1° piano del Livello 2: “P.: Mi farai uscire di senno! / Mi manderai al manicomio!” (Caricatore +1)
- Ricordo 5, Stanza oltre il muro distrutto del 2° piano del Livello 2: “P.: Tu sarai sempre con me. / Una catena ci lega!” (Vigore +1)
- Ricordo 6, Sopra una serie alta di libri del 3° piano del Livello 2: “P.: Il tuo cuore / appartiene solo a me!” (Velocità ricarica onda d'urto -0.3s)

## Dialoghi

In questo paragrafo è presente la lista dei dialoghi con relativo nome di riferimento e testo:

- Dialogo Ombra:

- Ombra: "L'ho portata via a te..."
- P.: "..."
- Ombra: "... prima che tu la portassi via da me."
- P.: "!"

< P. può sparare all'ombra >

- Dialogo Boss:

- I.: "Fratello... ho dovuto farlo... si era messa fra me e te!"
- P.: ""

< Il braccio del personaggio punta automaticamente il fratello >

- I.: "Perché mi stai puntando quell'arma? Sono l'unica cosa che ti rimane!"

< P. può sparare al fratello che, morendo, si trasforma nel Boss del gioco >

- The Big Brother: "Non è stato saggio sfidarmi!"

- Dialogo Cutscene Finale:

< I. entra nella scena, dove P. è lungo su un letto di un ospedale >

- I.: "Sorpreso di vedermi?"
- I.: "Non ti libererai mai di me!"
- P.: "Lasciami solo!"
- I.: "Ma tu sei solo..."

< I. si trasforma in P., mentre P. sul letto scompare >

< Partono i titoli di coda mentre P. esce dalla schermata >