

- PITCH BIBLE -

TIKI LOST

**MULTIPLAYER
ACTION CO-OP**

PROGETTO PERSONALE
LORENZO MONTANARI
GAME PRODUCTION 5

2023



STORYLINE

Gli indigeni che da millenni controllano la **magia Tiki** tramite strumenti magici, hanno urgente necessità di lasciare il pianeta su cui si trovano a causa delle **scarse risorse** di cui dispone. Una sera, irrompe una pioggia di meteoriti sulla spiaggia tropicale, distruggendo l'ambiente circostante e lasciando un grande cratere.

Con il tempo, sfruttano i residui dei meteoriti caduti in modo da poter **creare portali**, i quali, una volta ultimata la costruzione, possono assicurargli la salvezza aprendo l'accesso ad **altri mondi** floridi di vita e risorse utili.



Per attivare questi portali magici, occorrerà convertire le risorse basiche in **risorse più complesse** ed avanzate, prestando attenzione nel frattempo, alla incolumità della colonia minacciata da creature non troppo ospitali.

Giungere all'ultimo pianeta della galassia si rivelerà **lo scopo** dei protagonisti, che dovranno costruire un **portale permanente** che possa far attraversare l'intera popolazione su un accogliente nuovo pianeta.



ASSETS DEI PLAYER



L'idea delle skin interpretate da **maschere Tiki**, nasce dall'esigenza di utilizzare uno stile grafico **lowpoly**, il quale si sposa bene con i tratti e le forme di queste rappresentazioni spirituali.

Perfette per rappresentare il **mood magico** pensato per il gioco, permettono inoltre di essere modificate e riprodotte in serie con semplici accorgimenti in **forme e colori**.

Modelli 3D realizzati su commissione da **Nail F. Ghifari**, modellatore freelancer contattato su Fiverr.

STAFFE & SPELLS

Ciascuna staffa permette ai player di castare una **spell** **differente**. Esse si ottengono sconfiggendo i nemici sui vari pianeti e possono essere **scambiate** tra i compagni di squadra.

Fire Staff

L'arma di default di ogni player. Permette di castare fireball per raccogliere le risorse di base e sconfiggere i nemici.

Summon Staff

Evoca un minion alleato che, una volta individuata la fonte di risorsa più vicina (albero, roccia, minerale ecc..) andrà ad estrarla e la porterà al portale che la necessita per essere costruito.

Portal Staff

Spawna dei portali temporanei per spostarsi rapidamente all'interno del pianeta corrente e per teletrasportare risorse da un punto all'altro.

Fly Staff

Permette al player che la equipaggia di spiccare il volo e planare per spostarsi più velocemente. Durante l'utilizzo consuma punti Mana.

Healing Staff

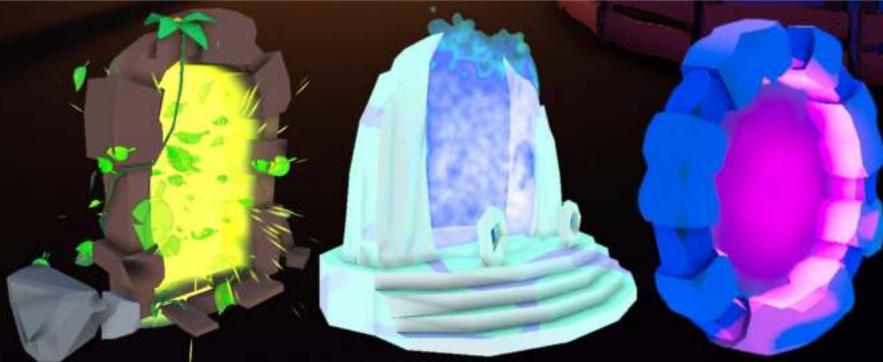
Spawna delle sfere curative che possono essere raccolte da noi o dai nostri compagni di squadra. Se raccolte, aumentano i punti vita.

Spawn Staff

Permette di spawnare oggetti in base alle risorse che il player possiede. Questi oggetti saranno fondamentali alla squadra per convertire risorse basiche in risorse avanzate.

PORTALI

Costruire portali sarà lo **scopo principale** della nostra squadra. Attraversandoli verremo teletrasportati sul pianeta successivo, quindi **nel prossimo livello**. Ciascuno di essi richiederà risorse specifiche per essere costruito e tutto il team dovrà collaborare nella missione. Completata la costruzione, i giocatori progrediranno sul pianeta di destinazione.



Avvicinandosi ad un portale in costruzione apparirà questo indicatore con il conteggio delle **risorse** mancanti:



NPC OSTILI

Su ciascun pianeta esplorabile, i player incontreranno **NPC ostili** che tenteranno di ostacolare la realizzazione dei nostri portali. Sconfiggerli però, ci permetterà di ottenere importanti **risorse utili** per la progressione del gioco.



Tiki Mob

Nemico più comune, ogni meteorite che cade sul pianeta1 spawna uno di questi mob che ci inseguiranno e ci attaccheranno con colpi melee.



Golem

Può essere trovato nei pressi dei portali che portano sul pianeta2 e all'interno dello stesso pianeta2. Lancia magie a distanza, ma sferra anche attacchi ravvicinati se un player si avvicina troppo. Può droppare la Portal Staff.



Oaking

Presente sul pianeta3, se ucciso spawna la Cure Staff. Effettua solo attacchi range ma ripetuti, a lunga gittata e con ingenti danni. E' consigliabile affrontarli solo in squadre da 3+ giocatori.



Creyes

Nemico saltellante presente sul pianeta2. Se ucciso dropa cristalli utili per creare il portale che porterà al pianeta3. La difficoltà nell'affrontarli sta nel colpirli in quanto inseguono il target saltellando.



Mowgre

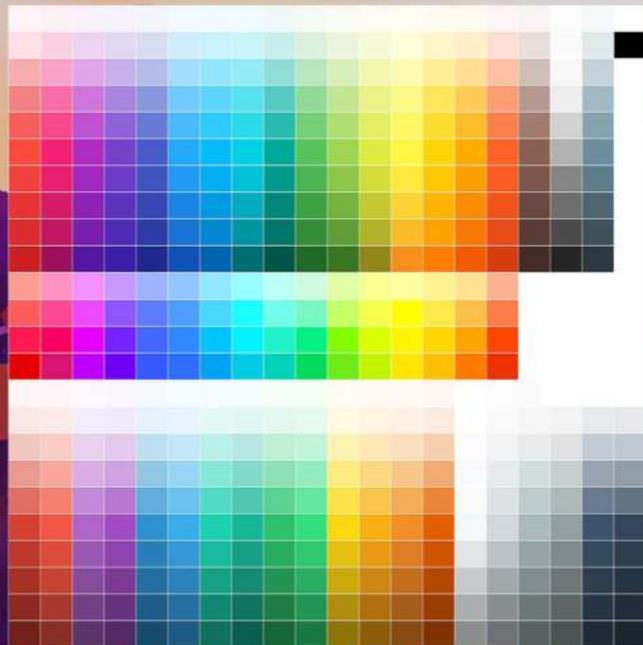
Può essere evocato solo tramite altari che la squadra può costruire raccogliendo i cuori droppati dai Tiki Mob. Una volta evocato tenterà di uccidere tutti i player con attacchi range, melee e ad area. Una volta sconfitto dropperà una staffa segreta sostitutiva alla Fire Staff, che infliggerà più danni e con un range maggiore. Possono essere costruiti infiniti altari e quindi evocati infiniti Mowgre in modo da recuperare queste staffe magiche per tutti i membri della squadra.

MOODBOARD DEI PIANETI

Ogni pianeta sul quale la squadra approderà, presenterà una tipologia di **environment completamente diversa** dalla precedente, che popolerà l'intero terreno di gioco. Interagendo con oggetti statici ed NPC ostili saremo in grado di ottenere **nuove risorse** per la costruzione del prossimo portale.

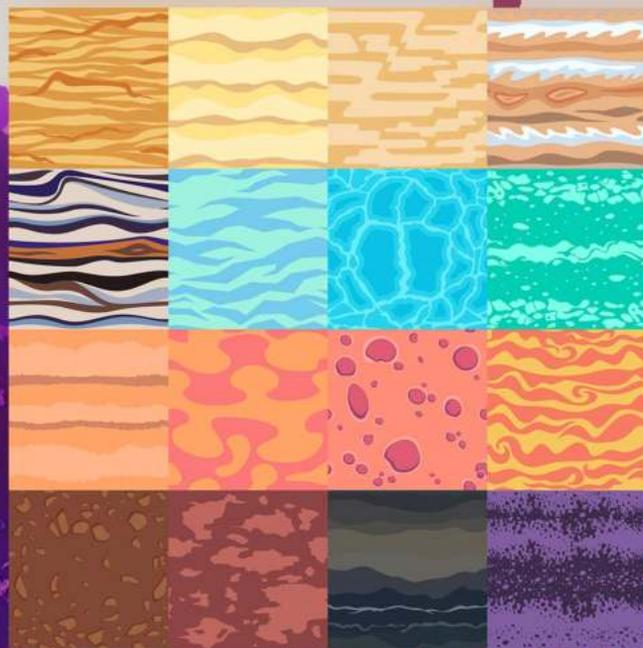


TEXTURE MODELLI



Grazie allo stile **lowpoly** ho potuto sfruttare **una sola texture** e pochissimi materiali per praticamente tutti i modelli dei player, props, npc ed environment. Questo ha migliorato notevolmente anche le **performance** del gioco.

TEXTURE TERRAIN



Il terrain di ogni pianeta esplorabile necessitava una tipologia di **textures seamless** dalle tinte piatte, con linee morbide e dai pochi dettagli.

STORYBOARD CINEMATIC INTRO



1) La camera è inizialmente fissa su un meteorite che cade dall'alto a tutta velocità.



2) Cadendo, il meteorite cosparge il suolo di minerali, spaventando gli animali circostanti.



3) Zoom sul cratere e ripresa panoramica sull'ambiente circostante. Si riprende la piccola isola apparentemente disabitata sulla quale si svolge il livello.



4) Tre indigeni Tiki appaiono dalla foresta accingendosi a raccogliere i minerali sparsi dal meteorite caduto.



5) Con una *carrellata a precedere* si inquadrano i protagonisti, i quali correndo, reggono i minerali raccolti.



6) Raggiungono una radura, dove nel cuore di essa trovano un grande portale in costruzione. Una *carrellata circolare* mostra la giungla circostante.



7) Lanciati i minerali all'interno del portale, questo si attiva illuminandosi. Gli indigeni lo attraversano, scomparendo.



8) Il *fade-off* della scena finale mostra il logo del gioco.

LOGO DESIGN E FONT



IL PORTALE, UTILIZZATO PER LA LETTERA "O", RICHAMA IL GENERE FANTASY

LA FOGLIA DI PALMA E LE LANCE RICHIAMANO L'IMMAGINARIO TIKI E TROPICALE

I METEORITI RICHIAMANO L'AMBIENTAZIONE "SPAZIALE" E DI PIANETI INESPLORATI

FONT: GILL SANS ULTRA BOLD

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

0123456789!@#%&'()*+,->?<.,:;*~

REFERENCE E ISPIRAZIONI

Di seguito le reference che mi hanno ispirato nello sviluppo di *TikiLost*.



**Costruzione
di portali e
gameplay
cooperativo**

Minecraft

Mojang



**Environment
tropicale
e mood del
Pianeta 1**

***LOST*
(serie TV)**



**Staffe
equipaggiabili
e mood fantasy**

***World of
Warcraft***

Blizzard Ent.



**Raccolta di
risorse
automatizzato
tramite unità
alleate**

Starcraft

Blizzard Ent.

Pianeta1, il player ha creato un calderone che spawna pozioni utili per la squadra.



SCREENSHOT DI GIOCO

Pianeta2, il player sta volando usando la *Fly Staff*.



SCREENSHOT DI GIOCO

Pianeta1, attivazione del portale che porta al Pianeta3



SCREENSHOT DI GIOCO

Pianeta3, in lontananza il nemico che ci attacca.



SCREENSHOT DI GIOCO

CREDITS

Game Design	Lorenzo Montanari
Game Dev	Lorenzo Montanari
Scripts/VFXs	Lorenzo Montanari
Logo design/UI design	Lorenzo Montanari
3D models	cgtrader.com, sketchfab.com, fiverr.com
2D icons	flaticon.com
Animations/Rigging	mixamo.com
Sounds	freesound.org, epidemicsound.com

Softwares utilizzati per lo sviluppo:



Unity



AUTODESK
MAYA



mixamo



Ps



Ai

Un ringraziamento ai professori di Rainbow Academy (a-z):

Diego Viezzoli, Emanuele Taddei, Francesco Cricenti, Jacopo De Rosa, Luca Villanini, Luca Vitiello, Marco Cattaneo, Martina Polidori, Paolo Orabona, Susanna Congiu, Walter Vitaletti.