

# LOZEN

Presented by Chimera Games



## Perchè Lozen?

Abbiamo scelto Lozen perché tra tutti i personaggi era quello con la storia più avventurosa e con un significato importante e contemporaneo.





## STORIA

Come abbiamo reso la storia Gioco!

## GAME DESIGN

Le Musiche, Texture e Game Engine sono stati sviluppati interamente da noi.

## MECCANICHE

Cosa rende divertente il nostro Gioco!

## UPDATE FUTURI

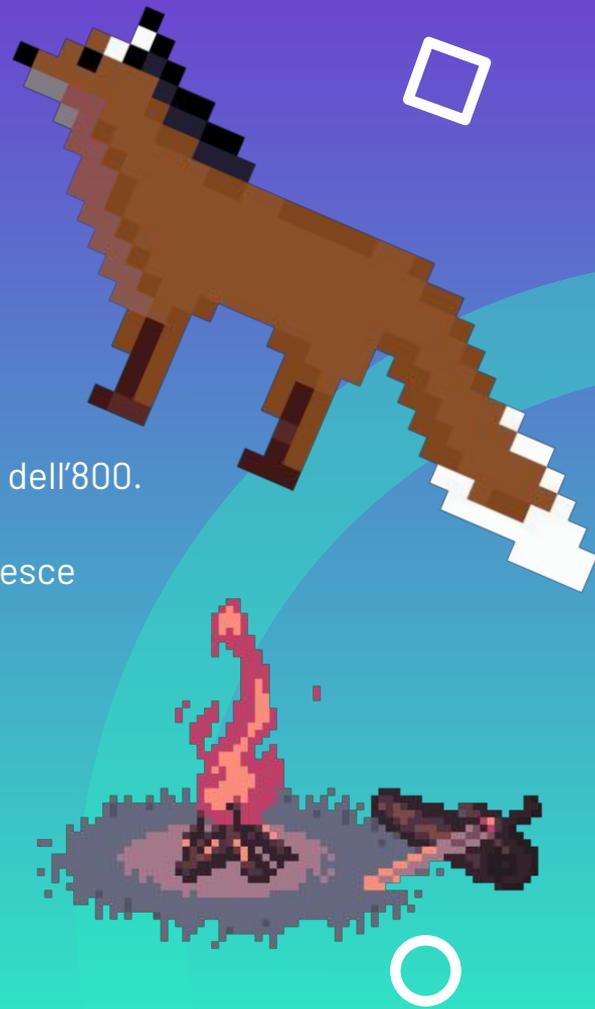
Cosa abbiamo in servo per il futuro



# STORIA DI LOZEN

Lozen è nata nella tribù americana Chihenne durante la prima metà dell'800.

Fin da ragazzina grazie alle sue doti innate di guerriera e stratega riesce a guidare il suo popolo attraverso molti pericoli come ad esempio i Colonizzatori europei.



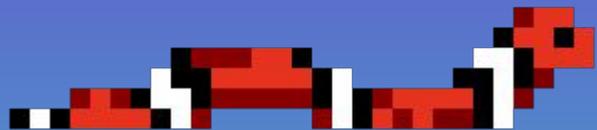
# GAME DESIGN

- Musiche tutte fatte utilizzando Ableton Live 11
- Texture create con Aseprite e Paintdotnet
- Programmazione C++ con SFML su Visual Studio
- Storia inventata e schematizzata con Twine



# MECCANICHE DI GIOCO

Ecco cosa rende divertente il nostro gioco!



# Il nostro gioco è...

## Open world

Il gioco è open world cioè permette di vagare per la mappa in libertà.



## Quest

Nel gioco sono presenti varie quest che il giocatore deve portare a termine per proseguire nel gioco o aumentare le sue abilità



## Battaglie

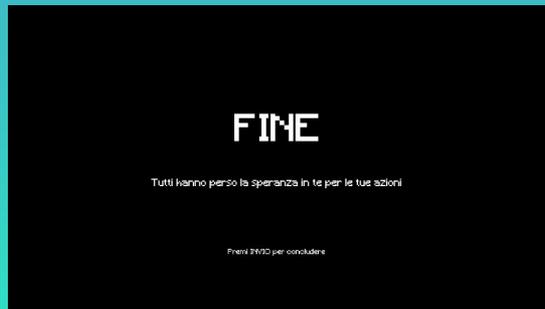
Le battaglie nel gioco in stile RPG



# E ancora...

## Finali diversi

In base alle scelte compiute dal giocatore è possibile avere fino a 6 finali diversi, per ora...



## SPERANZA

Statistica importantissima che determina l'andamento della tua partita, i vari finali dipendono dalla tua Speranza e dalle azioni in gioco, se finisci la speranza avrai

PERSO



## Dialoghi con Scelte

Veri e propri dialoghi con svariati personaggi alcuni di loro proporranno delle scelte che cambieranno il tuo gameplay di volta in volta!



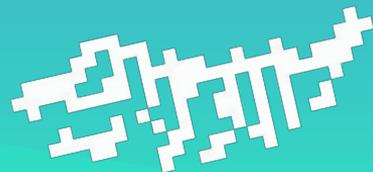


# UPDATE FUTURI



# UPDATE COME:

- Nuove missioni della storia principale
- Più NPC per arricchire il mondo e raccontare nuove storie
- Aggiunta di finali così da rendere il gioco più rigiocabile;
- Aggiunta di nuove meccaniche di combattimento e abilità del giocatore;
- Aggiunta di nuove armi e armature.
- Miglioramento IA Battaglie



# Chimera Games



Gervasoni Pietro - Project manager

Gres Valerio - Audio Design

Migliorini Gabriele & Cappellari Lisa - Game & Narrative Designer

Gervasoni Pietro & Marsetti Cristina - Game Designer

Spampatti Nicolo & Ghilardi Giovanni - Programmer & Tester

+

▼

◻

# GRAZIE PER L'ATTENZIONE



Chimera Games

