

exit 8

Loop Principale

Il giocatore inizia in un corridoio piastrellato. Deve camminare verso la fine del percorso e prendere una decisione:

1. **Se non ci sono anomalie:** Proseguire dritto.
2. **Se c'è un'anomalia:** Girarsi e tornare indietro.

Sistema di Progressione

- **Contatore delle Uscite:** Il gioco tiene traccia del progresso tramite i cartelli stradali (es. exit 0 -> exit 1).
- **Reset:** Se il giocatore ignora un'anomalia o torna indietro quando non ce n'è una, il contatore torna a 0 e il ciclo ricomincia.
- **Condizione di Vittoria:** Raggiungere l'Uscita 8 senza commettere errori.

Controlli

- **WASD / Analogico Sinistro:** Movimento.
- **Mouse / Analogico Destro:** Visuale.
- **Shift:** Scatto (limitato).

Design delle Anomalie

Le anomalie sono alterazioni casuali dell'ambiente. Sono classificate in tre categorie:

Categoria	Descrizione	Esempi
Visive Statiche	Cambiamenti strutturali o grafici.	Poster che cambiano dimensione, facce sui muri, piastrelle mancanti.
Dinamiche	Elementi in movimento o eventi improvvisi.	Un uomo che cammina velocemente, porte che si aprono, ombre che si muovono.
Sonore	Alterazioni dell'audio ambientale.	Passi pesanti dietro il giocatore, rumori elettrici distorti.

elenco anomalie:

- Uomo dal volto distorto,
- Uomo che cammina velocemente,
- Uomo gigante,
- Uomo che fissa,
- Poster che si ingrandiscono,
- Poster che ti seguono con lo sguardo,
- Poster mancanti,
- Poster inquietanti,
- Luci che sfarfallano,
- Buio totale nel corridoio,
- Luci rosse,
- Rumori di passi pesanti,
- Porte che si aprono lentamente,
- Porta che sbatte,
- Soffitto che si abbassa,

Corridoio che si allunga,
Telecamere che si muovono,
Segnali di uscita che cambiano numero,
Segnali di uscita capovolti,
Scomparsa improvvisa dell'uomo.

Direzione Artistica

L'estetica deve puntare al **fotorealismo**. L'illuminazione deve essere piatta e clinica (luci al neon), tipica dei non-luoghi urbani.

- **Riferimento:** Stazioni della metropolitana di Tokyo.
- **Colori:** Bianco sporco, grigio, giallo segnaletica.

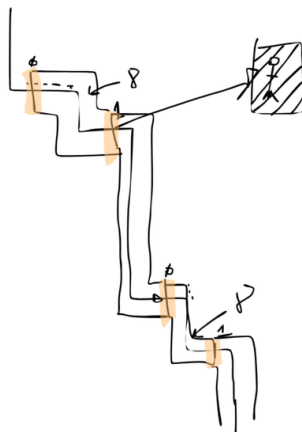
Sound Design

- **Ambient:** Rumore bianco costante, ronzio delle luci, eco dei passi del giocatore.
- **Assenza di Musica:** Non deve esserci musica di sottofondo per aumentare il senso di isolamento e tensione.

Struttura del Livello

Il livello è un singolo corridoio modulare che si ripete.

1. **Area di Partenza:** Un breve snodo con il numero dell'uscita attuale.
2. **Il Corridoio:** Lungo circa 30-50 metri, contenente poster, porte di servizio, condotti di ventilazione e un NPC (l'uomo che cammina).



Nel grafico, 0 e 1 sono i punti di controllo dove il gioco controlla se il giocatore ha fatto la scelta giusta, l'8 è il poster con scritto il numero di livello a cui sei, e la traiettoria con la freccia è quella che fa l'NPC che va dal trigger 1 al trigger 0 e si ferma, lui parte quando il giocatore passa il trigger 0 di quel prefab.