

Ticket Planet



1. Panoramica del Gioco

- Titolo: Ticket Planet
- Genere: Simulazione, Gestione del Tempo, Puzzle
- Stile Visivo: 2D
- High Concept: Gestisci l'ufficio di un'agenzia di viaggi intergalattica. Accogli clienti alieni bizzarri, decifra le loro richieste linguistiche, consulta le direttive aziendali e spediscili nella giusta destinazione prima che il tempo scada, cercando di evitare la bancarotta aziendale.
- Condizione di Sconfitta: Il saldo dei crediti scende a 0 o meno.
- Obiettivo Finale: Sopravvivere il maggior numero di giorni lavorativi possibile (Endless mode con High Score basato sui giorni sopravvissuti)

2. Core Gameplay Loop

Il ciclo di gioco è basato sull'osservazione, la deduzione logica e la gestione della pressione temporale.

- Arrivo del Cliente: Un NPC alieno si presenta al bancone fornendo il suo biglietto e comunicando la sua richiesta.
- Innesco del Timer: Parte un conto alla rovescia di 60 secondi. Se scade, il cliente se ne va insoddisfatto e non si riceve alcun pagamento.
- Fase di Decodifica: Il giocatore deve leggere la richiesta. Durante i primi 7 giorni in-game, il linguaggio "Comune" è leggibile. Successivamente, la lingua dipenderà dalla razza dell'NPC e il messaggio andrà tradotto superando specifici minigiochi di decodifica.

- **Fase di Indagine:** Il giocatore incrocia il testo decodificato con le Notizie giornaliere e il Manuale di Istruzioni per dedurre qual'è il pianeta perfetto per le esigenze del cliente.
- **Ricerca del Simbolo:** Consultazione delle Brochure aziendali per associare alla destinazione scelta il suo simbolo identificativo univoco.
- **Timbratura:** Il giocatore inserisce il biglietto nella macchina timbratrice, seleziona il simbolo corretto e applica il timbro sul documento.
- **Consegna:** Tramite un'azione di drag & drop, il biglietto validato viene consegnato all'NPC.
- **Ricompensa:** L'alieno lascia l'agenzia pagando una somma variabile. Il pagamento è calcolato in base alla precisione della destinazione e al tempo risparmiato sui 60 secondi totali.

3. Progressione ed Economia

- **Struttura della Giornata:** Ogni giornata è un livello a sé stante con una coda prestabilita di clienti. Avanzando nei giorni, la fila di NPC aumenta, incrementando il ritmo e la difficoltà.
- **Costi Fissi e Variabili:** Alla fine di ogni turno lavorativo (giornata), al giocatore vengono addebitate delle spese operative. Queste spese crescono progressivamente di giorno in giorno.
- **Bilancio:** è cruciale processare più clienti possibili in modo rapido e corretto. Errori nella destinazione o clienti persi per lo scadere del tempo significano mancati introiti. Se a causa delle spese di fine giornata il saldo scende sotto o uguale a 0, il gioco termina (Game Over).

4. Interfaccia Utente (UI) e Flusso dei Menu

Sistema di Controllo

- Il titolo utilizza esclusivamente un sistema Point & Click e Drag & Drop tramite mouse.

Menu Principale

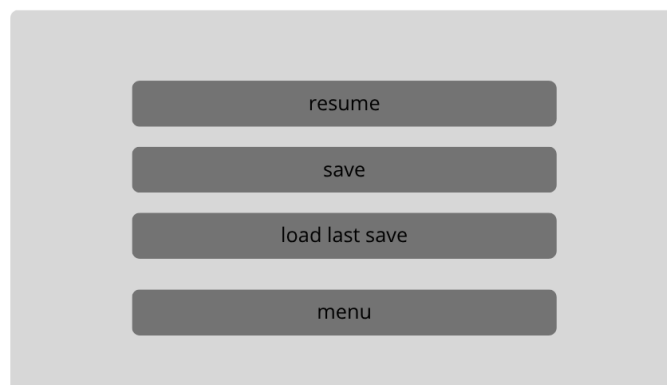


- New Game: Avvia una nuova agenzia partendo dal Giorno 1.
- Continue: Carica la partita salvata precedentemente.
- Options: Apre il pannello delle impostazioni.
- Quit: Chiude l'applicazione.
- Scoreboard: tiene conto del miglior score che hai fatto.

Menu Opzioni

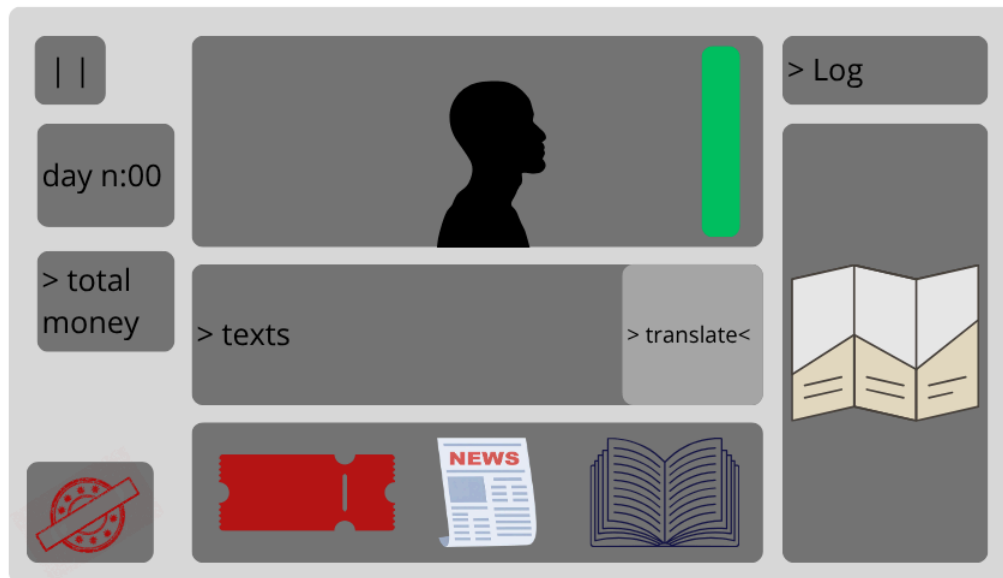
- Volume: Unico slider presente per la gestione generale del volume (Master Audio) dell'intero gioco.

Menu In-Game (Pausa)



- Resume: Riprende il flusso del tempo e del gioco.
- Save: Salva manualmente lo stato della partita corrente.
- Load Most Recent Save: Ricarica la partita dall'ultimo checkpoint o salvataggio manuale.
- Menu: Interrompe la partita e riporta il giocatore al Menu Principale.

S. Estetica e Strumenti di Gioco



- Gestione Dello Spazio di Gioco: Lo schermo funge da scrivania su cui il giocatore deve spostare liberamente e consultare vari elementi visivi (finestre, documenti).
- Oggetti Interattivi:
 - Biglietto dell'NPC: L'oggetto da processare.
 - Traduttore/Decodificatore: Interfaccia per i minigiochi linguistici.
 - Manuale di Istruzioni: Regole fisse dell'agenzia (es. "Gli alieni di razza X non possono respirare sul pianeta Y").
 - Quotidiano delle Notizie: Variabili giornaliere (es. "Festival in corso sul Pianeta Z", utile per chi cerca divertimento).



- Brochure: Il dizionario visivo dei simboli dei pianeti.
- Macchina Timbratrice: L'hardware meccanico dove infilare il biglietto per la validazione.

6. Meccaniche di Gioco Dettagliate

6.1 Il Sistema di Decodifica (Minigiochi)

Dopo i primi 7 giorni di gioco, l'introduzione di lingue aliene richiede al giocatore di completare brevi minigiochi per tradurre il testo del cliente in "Comune". I minigiochi devono essere rapidi (richiedendo tra i 5 e i 15 secondi) per mantenere alta la tensione del timer di 60 secondi.

- **Esempio di Lingua A (Alfabeto Cifrato):** Sostituzione di simboli alieni con lettere dell'alfabeto terrestre. Il giocatore deve giocare a un gioco come flappy bird o chrome dyno e ogni punto giusto è una parola corretta, mentre ogni punto sbagliato sarà una parola che il giocatore non potrà comprendere.
- **Esempio di Lingua B (Frequenze Audio/Visive):** Il messaggio è nascosto da "interferenze". Il giocatore deve girare delle manopole su un decodificatore per allineare delle onde sonore o visive e rendere il testo leggibile.
- **Esempio di Lingua C (sfuocatura):** Frasi sconnesse che vanno lette mano a mano con una lente che fa vedere solo in parte il messaggio in una scena a parte.

6.2 Il Sistema di Deduzione (Core Logic)

La sfida principale è incrociare i dati senza fare errori. Il gioco genera proceduralmente le richieste basandosi su tre pilastri:

1. **La Richiesta:** "Voglio una vacanza rilassante in un posto caldo."
2. **Il Manuale:** Regole fisse e immutabili. (Es: Regola 4: Gli alieni della razza 'Gluk' prendono fuoco a temperature superiori ai 30C)
3. **Le Notizie (News):** Variabili che cambiano ogni giorno. (Es: Oggi il pianeta balneare 'Oceana' è colpito da uragani). Deduzione: Se il cliente è un Gluk che vuole il caldo (ma non troppo) e relax, 'Oceana' è fuori discussione oggi. Il giocatore dovrà trovare un'alternativa sicura, come le terme temperate di 'Vulcania'.

7. Direzione Artistica e Visiva

- **Stile Grafico:** 2D (si consiglia uno stile Flat Design o Cartoonesco e stilizzato, che permetta di rendere i testi e i documenti facilmente leggibili senza affaticare la vista)
- **Design degli Alien:** Ogni razza deve essere immediatamente riconoscibile a colpo d'occhio, in modo che il giocatore impari visivamente quali regole del manuale applicare senza dover rileggere tutto ogni volta.

8. Comparto Audio (Sound Design)

L'audio ha un ruolo fondamentale nel comunicare il senso di urgenza e la fisicità delle azioni.

- **Timer e Pressione:** Un sottile ticchettio di orologio o un metronomo spaziale che diventa progressivamente più intenso e veloce quando mancano 15 secondi alla fine del timer di un cliente.
- **Feedback Tattili (SFX):** Suoni molto gratificanti (“juicy”) per l’interazione con l’interfaccia. Il rumore del timbro sulla carta deve essere pesante, metallico e soddisfacente (CLACK-THUMP!). Il fruscio della carta quando si spostano le brochure o il manuale.
- **Voci Aliene (Gibberish):** Nessun doppiaggio reale. Quando gli alieni parlano, emettono suoni “gibberish” (borbottii incomprensibili stile Animal Crossing o The Sims), che cambiano intonazione a seconda della loro razza (suoni gutturali, acuti, metallici).
- **Musica Ambientale:** Una “Muzak” (musica da ascensore) in stile sci-fi/lounge, leggermente distorta o asettica, che contrasta ironicamente con l’ansia del gameplay.

9. Asset list

- **planeti:** 15 pianeti con simboli diversi, ambienti diversi, razze diverse e distanze diverse.
- **npc:** gli NPC hanno una razza, quindi un pianeta di appartenenza, una lingua di appartenenza, e richieste diverse. le richieste possono contenere: una distanza specifica, una temperatura specifica, una quantità di civiltà nel pianeta, che si parli una lingua specifica, che non ci siano guerre o malattie.
- **manuale:** le prime pagine del manuale contengono il tutorial base del gioco, quindi game loop, e spiegazione del gioco. nella prima pagina del manuale c’è scritto manuale e un simbolo carino. le pagine successive sono legate alle posizioni dei pianeti e spiegazione delle federazioni, razze, ambienti, linguaggi, spiegazione dei minigiochi.
- **news:** è un file di testo che si genera automaticamente giorno per giorno, che contiene 3 paragrafi scelti a caso tra un pool di paragrafi. chiaramente alcuni paragrafi sbloccano il continuo degli eventi accaduti in quel paragrafo, inoltre i paragrafi non possono uscire due volte in una stessa run a meno di paragrafi specifici (come quello basse del : va tutto bene!).

10. Curva di Difficoltà e Bilanciamento

La progressione in questa modalità Endless è gestita tramite l’aggiunta di strati di complessità:

- **Giorni 1–7 (Fase Tutorial):** I clienti parlano lingua Comune. Le richieste sono dirette, il Manuale ha poche regole e ci sono solo 3–4 destinazioni disponibili.
- **Giorni 8–15 (Introduzione Variabili):** Iniziano i minigiochi di decodifica linguistica. Aumentano i clienti per giornata.
- **Giorni 16–30 (Caos Burocratico):** Il manuale si espande. Le News aggiungono restrizioni severe (es. blocchi interplanetari, pandemie su certi mondi). I clienti diventano impazienti (il timer di 60 secondi potrebbe avere malus se il minigioco di decodifica viene sbagliato).
- **Costi Crescenti:** L’inflazione aziendale è il vero nemico. Se nei primi giorni le spese fisse sono basse e permettono di risparmiare un “cuscinetto” di crediti, nei giorni avanzati basta sbagliare due biglietti di fila per

rischiare il Game Over.

11. sistema di punti

i punti che guadagni da ogni cliente, sono proporzionali alla qualità e al tempo che ci metti a servirlo.:

MOLTIPLICATORE

- se il tempo scade l'alieno se ne andrà, dando ZERO monete.
- se il tempo ' al massimo darà un bonus di punteggio del 200%

PUNTEGGIO BASE

- se la analisi è corretta e gli viene dato un pianeta perfetto, sono 100 punti
- se la analisi è quasi corretta, quindi vengono soddisfatte almeno il 50% delle richieste sono 50 punti
- se soddisfa meno del 50% delle richieste, il cliente darà ZERO punti.

COSTI SERALI

- inizialmente si ha solo il riscaldamento, poi si aggiungono sempre più utenze e sempre più costose
- cambiano anche in base a quello che è successo o meno nelle notizie, (es. è scoppiata una guerra, sale il costo del riscaldamento)

MANUAL

Welcome to your new intergalactic travel agency! Your ultimate goal is to manage the office and survive for as many working days as possible. To do this, you will need to welcome alien clients, understand their requests, and send them to the right destination before time runs out. Pay close attention to the budget: if your balance drops to zero or below due to expenses, the agency will go bankrupt.

Tutorial

Here are the standard procedures to follow for each client:

- Client Arrival: An alien shows up at the counter, hands over their ticket, and communicates their request.
- The Timer: Keep an eye on the clock! As soon as the client arrives, a countdown begins. If the timer runs out before you are done, the client will leave dissatisfied, and you won't receive a single credit.
- Reading the Request: The first step is to carefully read what the alien wants. For your first 7 days on the job, you will be in the Tutorial Phase, and clients will speak the convenient “Common” language, making their requests straightforward and easily readable.
- Investigation Phase: This is the most important operation. You must cross-reference the text of the client's request with the fixed rules written in this Manual and with the variable events reported in the daily News. Only by combining these three elements will you be able to deduce the perfect planet.
- Finding the Symbol: Once you have identified the ideal destination, consult the company Brochures to find the unique identifying symbol associated with that planet.
- Stamping: Insert the alien's ticket into the stamping machine. Select the symbol you just found and firmly apply it to the document.
- Delivery: Drag and drop the newly validated ticket to return it to the NPC and conclude the transaction.

Understanding the Request

The NPC will speak, and through the speaker, you will understand what they are saying to you. If the client speaks a foreign language, don't worry; tuning the translator to the correct language will allow you to understand exactly what the client is saying.

PLANET INFORMATIONS

Temperature:

Most of life begins to exist in places that are not too cold or too hot, though some people prefer more harsh and challenging weather and atmosphere conditions, the levels of temperature are:

hot

tempered

cold

Life

this parameters indicates how much life there is actually on the planet, which counts plants and animals. Some aliens prefer to go in a place they can recall as familiar for them.

the levels of life are:

bountiful

present

little to none

population

population tells you exactly which race of alien you may find on the planet, some Aliens may not be comfortable to spend their vacations on the same planet as monsters.

Some examples of particular populations are:

monsters

indigenous

gods

Max permanence:

this is how much time at most you can make your clients stay on the planet because of political or weather problems, also our policy doesn't cover more than that time for each planet.

levels of max permanence:

days

months

years

Governed BY

this parameter is useful to know if or not an alien may be banned from that planets because of laws between planets and news. also some Alien may not want to stay in an Anarchic planet.

LAWS BETWEEN PLANETS:

SECTOR

there are three sectors in the galaxy, some aliens don't want to travel too much, so sometimes they want a planet in their sector. the three sectors are:

alpha

beta

gamma

THANKS

we thank our team and who believed in us (our cats)