

MOSHI MOSHI 2 IL PROGETTO

CONCEPT

Creare un mondo virtuale pensato come una chat area in 3d nel world wide web.

LINEE GUIDA DI SVILUPPO

Senso del gioco-Scambio messaggi-Sfida-
Collezionismo

TEAM DI SVILUPPO

La Boite

ARCHITETTURA DI GIOCO

Ogni utente che si conetterà al sito avrà la possibilità di registrarsi inserendo i suoi dati minimi (nome, data di nascita, sesso) ed associare la propria identità a quella di un personaggio customizzabile.

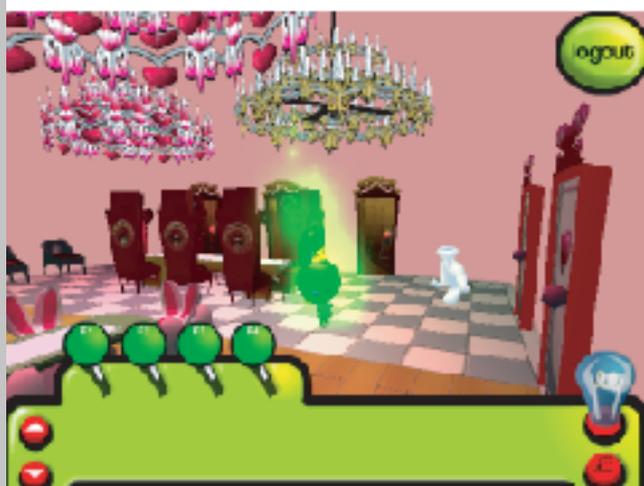
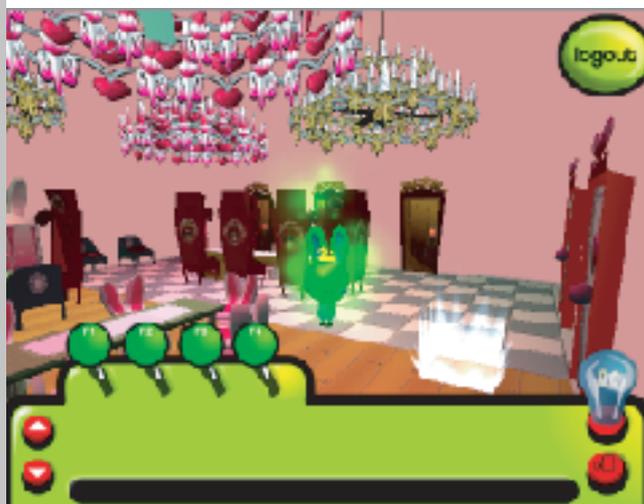
Da questo momento l'utente avrà la possibilità di muoversi in un'ambiente 3d predefinito in cui incontrare altre persone ed attivare dinamiche di scambio, accedere ad aree per l'acquisto di beni e possedere una propria stanza base implementabile.

STEP 1-La struttura prevede quindi un'area comune che filtra verso le stanze personali degli utenti registrati dando al personaggio la possibilità di muoversi nello spazio e utilizzare le dinamiche della chat per interagire con i personaggi presenti nello stesso ambiente

(si possono inserire messaggi, parlare in tempo reale, collezionare e scambiare oggetti, modificare le caratteristiche della stanza personale)

STEP 2-Ai meccanismi della comunicazione si aggiungeranno una serie di situazioni per incrementare l'interesse dell'utente:

i personaggi saranno resi protagonisti di un tactics game in cui si svolgeranno sfide, si dovranno superare prove, si subirà il giudizio ed il confronto sociale con gli altri appartenenti della comunità.



CARATTERISTICHE TECNICHE

Utilizzo di un motore di rendering 3d in tempo reale, fruibile tramite browser di rete

PERSONAGGI

Nella prima versione saranno presenti una serie di personaggi, ognuno dei quali customizzabile con diverse features. Una volta scelta la tipologia del personaggio si avrà un determinato lasso di tempo entro il quale rendere definitiva l'associazione utente-personaggio.

Nel corso della vita del personaggio non potrà più essere modificato se non per quanto concerne caratteristiche estetiche e la sostituzione o l'aggiunta di oggetti che possono essere acquisiti (per merito o regalo) e acquistati nel corso del gioco.

Al personaggio verrà fornita una base monetaria minima che potrà crescere in relazione al tempo di permanenza sul sito o al superamento di prove o ad altre dinamiche di interscambio.

SPAZIO DI GIOCO

L'ambiente di accoglienza è costituito da una hall principale da cui si dipartono tre ambienti comuni: il guardaroba, dove caratterizzare il personaggio; lo shop dove fare acquisti di prodotti costantemente aggiornati; l'ufficio del catasto dove acquistare e caratterizzare la propria stanza.

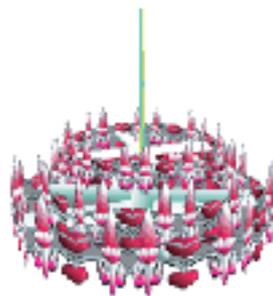
Dallo spazio di accoglienza si accede ad 8 hall che possono ospitare fino a 12 personaggi ciascuna. All'interno di questi spazi il personaggio si può muovere, può fare le nuove amicizie necessarie per aggiungere utenti alla propria friends list che regola l'accesso all'interno delle singole stanze.

Tramite l'ascensore si sale ai piani dove ogni utente ha la sua stanza.

Le stanze sono progettate in maniera modulare e dinamica, caratterizzabili attraverso una serie di set di mobili diversi.

Creata l'ambiente della stanza si ha la possibilità di muoversi, interagire con gli oggetti, parlare con i personaggi ammessi ad entrare (tramite l'appartenenza alla friends list)

La struttura è estremamente flessibile, il team di progettazione farà in modo di inserire con aggiornamento costante nuovi item (oggetti per la caratterizzazione del personaggio, animali di compagnia, oggetti di design) che ogni utente potrà acquistare per personalizzare nella maniera più dettagliata il proprio ambiente in cui accogliere gli amici .



MOSHI MOSHI 2

THE PROJECT

CONCEPT

Create a virtual world working as a 3d chat area in the world wide web.

GUIDE LINE/KEYWORDS

pleasure to play-connecting people-challenge-collector's passion

DEVELOPMENT TEAM

La Boite

ARCHITECTURE

Each user could log-in by typing some information about name, sex and date of birth. Once you log-in you could associate your personale identity with the choosen character. You can customize your character, and move it in the 3d space and talking with other character.

STEP 1-

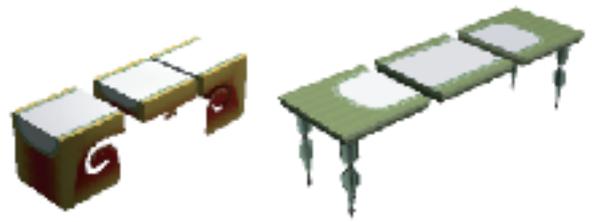
Chat area

You can have your personal room, customize it, chat with other people

STEP 2-

Tactics game

A real game to play with



TECHNICAL

3d rendering engine that you can view by browser

CHARACTER

When you choose your character you can customize it.

During character's life you can modify and add features and object that you can buy.

Each character will have some money and could increase money depending on the time you are connected, and you live in the virtual community.

GAME SPACE

There is a main hall and 3 common rooms: a wardrobe, in which you can customize your character; a shop, in which you can buy object; an office, in which you can buy and customize your room.

From the main hall you have 8 hall ; each room could have 12 character who meet and chat each others. in the common hall you can add people to your friends list.(only the people who are in the list can enter the personal room)

Then using the elevator, you can go to different floors where the personal rooms are. In your room you can move, interact with object and other characters (only who is in the friends list have the access)

The structure is extremely flexible and dynamic, the development team will work to create and update new items that each user could buy and exchange to customize its personal area.

