

TOYORUN



Indice

Indice	01
1 Introduzione	02
2 Concept	03
3 Overview	04
3.1 Ambientazione	04
3.2 Genere	04
3.3 Estetica	04
4 Unique Selling Points (USPs)	05
4.1 Tema	05
4.2 Meccaniche Originali	05
4.3 Scrittura e regia	05
4.4 Art Style	05
4.5 Sound Design	06
5 Target Audience	07
5.1 Piattaforme	07
5.2 Demografica	07
5.3 Merchandise	07
6 Struttura del gioco	08
6.1 Struttura Menù	08
6.1.1 Gameplay	09
6.2 Meccaniche Boby	11
6.2.1 Army Boby	12
6.2.2 Power Ups	13
6.3 Entità Avversarie	14
6.3.1 Classi nemici	14
6.4 Hud e Controlli	17
6.5 Aesthetic	19
6.5.1 Arte	19
6.6 Sound Design	21
6.7 Tecnologie Impiegate	21
6.8 Monetizzazione	22
7 Team	23
8 Roadmap di produzione	24
9 Budget	25

1. INTRODUZIONE

Lo scopo di questo documento è di spiegare il design del gioco, le sue meccaniche, il suo stile artistico e musicale ed ogni meccanismo interno del gioco. Tale documento dev'essere considerato come guida generale per lo sviluppo, consultarlo di frequente e d'uopo, in quanto i suoi contenuti varieranno con frequenza.

Assicurarsi di aver letto l'ultima versione del seguente documento è necessario per avere una corretta visione d'insieme del gioco..

2. Concept

Toyorun immerge il giocatore in un'avventura vibrante, dove affrontare nemici unici, concatenare combo spettacolari e schivare con maestria saranno le chiavi per conquistare il bottino del re. Ogni livello rappresenta un frammento dell'immaginazione di Boby, con ambientazioni diverse e sfide sempre più complesse. I combattimenti saranno dinamici e complessi, conditi da un'intelligenza artificiale e da classi di nemici differenti che renderanno uno scontro divertente e unico. Ogni sfida sarà approcciaibile in modi differenti, grazie al set di abilità e mosse, il giocatore dovrà ponderare ogni scelta per arrivare alla fine del livello o arrivare addirittura vivo a fine combattimento. Gli scontri saranno architettati in modo da renderli una sfida logica oltre che tecnica, ci sarà un modo migliore per sopravvivere e non tutti gli approcci di combattimento potranno avere successo. Un boss attenderà il nostro eroe alla fine di ogni episodio pronto per sconfiggerlo una volta per tutte. Enigmi e puzzle si innestano nelle ambientazioni di gioco, sarà necessario completarli per continuare. A tappezzare i livelli ci saranno anche simpatici NPC che chiederanno al nostro avventuriero aiuto e, chissà, magari qualcuno potrà dare grandi ricompense. Quanto detto rende Toyorun un'invenzione unica in grado di divertire costantemente.

3. Overview

3.1 Ambientazione

Mondo cartoon generato dall'immaginazione di Boby, popolato da creature bizzarre e ambientazioni fiabesche. Questo mondo è popolato da creature, paesaggi incantati e elementi fantastici. Ogni bioma rappresenta una parte dell'immaginazione di Boby, dal deserto ardente alla spiaggia dorata, fino a negozi pieni di giocattoli colorati e mondi sospesi tra cielo e terra.

3.2 Genere

Hack and slash con meccaniche complesse, ispirato ai classici e moderni del genere. I giocatori potranno sbizzarrirsi con tecniche di combattimento avanzate e sfidare boss unici che metteranno alla prova le loro abilità. Rivoluzionato e perfezionato, il combat system di Toyorun sarà completamente diverso da ogni HNS partorito fino ad ora, rimescolando il genere grazie ai suoi combattimenti unici ed entusiasmanti al limite dell'adrenalinico. Le regole meccaniche del combat system vengono espanso per creare difficoltà e varietà in ogni sfida, insieme a peculiarità come il grab ed il throw che aggiungono più freneticità e strategia.

3.3 Estetica

Toyorun spinge a ricordare l'infanzia: colori accesi e vibranti popolano il mondo di gioco; gigantismo che ricorda le prospettive di un bimbo all'interno di un mondo per adulti. Tanti stili grafici affluiscono nel cuore di quest'opera tra cui: la pixel art, la voxel art ed il lowpoly e molte idee prese dal mondo del graphic design.

4. Unique Selling Points (USP)

4.1 Tema

Avventura nell'immaginazione infantile, resa vivida da uno stile grafico ibrido e colorato. Humor e creatività che richiamano i giochi dell'infanzia. Unicità nella scelta degli ambienti e caratterizzazione profonda. Adrenalina pura che si palperà da scelte di design relative ai combattimenti e non.

4.2 Meccaniche Originali

Sistema di combo avanzato con concatenazioni fluide. Schivata concatenabile agli attacchi. Sistema di parry per ottenere vantaggi o eliminare nemici difficili. Afferrare i nemici e sfruttarli per eliminare certe categorie di nemici. Il sistema di combattimento è stato progettato per offrire una vasta gamma di mosse e strategie. Il giocatore potrà concatenare attacchi, schivate e parate con fluidità, creando combo devastanti per eliminare orde di nemici e affrontare boss sempre più complessi.

4.3 Scrittura e regia

Toyorun avrà una scrittura dei personaggi semplice ma non sfuggente, ognuno di loro sarà ben caratterizzato ed avrà un ruolo unico all'interno della storia. La regia ben curata con influenze del mondo del graphic design riuscirà a concatenarsi con l'aesthetic del gioco

4.4 Art Style

L'art style è uno dei punti forti di questo gioco, l'unione di così tanti stili da all'opera volti mai visti. Insieme all'ispirazione di retrogames e delle tecniche utilizzate all'epoca.

4.5 Sound Design

Quest'ultimo si ispira proprio ai retrogames già citati, ma rimodernizzato in chiave “hard” mantenendo sempre la natura chiptune. Aggressiva e coinvolgente, la colonna sonora di Toyorun entra in perfetta sincronia con l’adrenalicità del titolo.

5. Target Audience

5.1 Piattaforme

Le piattaforme principali di lancio sono Steam ed Epic Games Store. In base al successo del titolo pianifichiamo di rilasciare una versione anche per Nintendo Switch perché crediamo sia perfettamente in linea per i canoni del gioco. Successivamente si può pianificare l'uscita per Playstation e Xbox.

5.2 Demografica

Crediamo di poter fare breccia nei cuori dei bambini e degli adolescenti grazie all'estetica infantile del titolo.

Vista la molitudine di medium a cui Toyorun si ispira siamo certi che riusciremo a conquistare anche una fetta di pubblico per ogni medium.

Crediamo anche che giocatori di titoli hack 'n slash saranno attratti, insieme ad appassionati dei musicisti con cui stiamo collaborando ed appassionati del genere EDM con influenze chiptune.

Gli amanti del retrogame potrebbero rispondere bene alle influenze dei titoli più classici.

5.3 Merchandise

In caso di largo successo dell'opera sono già disponibili bozze e idee riguardo un possibile merchandise mirato alla realizzazione di giocattoli ispirato al titolo e di action figure magnetiche che richiamano lo stile caratteristico del voxel art.

6. Struttura del gioco

La struttura del gioco getterà le basi su un menù iniziale animato che porterà verso l'inizio del gioco o il proseguo. Il gioco avrà una struttura ad episodio, ognuno dei quali chiuderà un arco narrativo a sé stante o aprendone degli altri. Sarà necessario giocare ogni episodio per completare la narrazione del gioco, ma è comunque possibile giocare i singoli episodi grazie ad un menù apposito. Ogni episodio sarà diviso in livelli: avremo 4 episodi con 5 livelli ciascuno.

6.1.1 Struttura Menù:

1. Menù principale

- a. Modalità storia
- b. Boss rush
 - i. Classifica dei tempi migliori
- c. Music Player
- d. Opzioni

2. Menù In-Game

- a. Spiegazione abilità Boby
- b. Opzioni

6.1.1 Gameplay

a. Lato Action

Il giocatore si potrà muovere all'interno dell'ambiente di gioco, ove dovrà difendersi dai nemici per poter continuare verso il prossimo livello di gioco. Per sconfiggere i nemici sarà necessario utilizzare il sistema di combo e di abilità e comprenderne a fondo il loro funzionamento. Le sezioni di gioco saranno tappezzate di enigmi e puzzle da risolvere, insieme ad eventi unici da completare necessariamente per proseguire. Alla fine di ogni episodio un boss farà la sua apparizione e il nostro eroe Boby dovrà sconfiggerli.

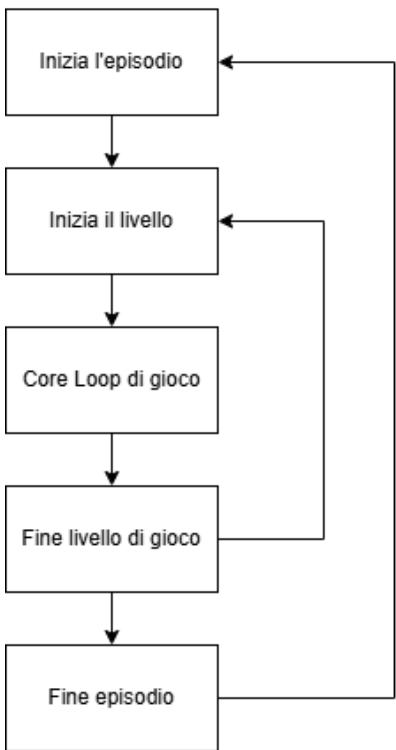
b. Obiettivo

1. **Modalità Storia** - L'obiettivo sarà quello di completare ogni episodio ed arrivare dal re per poi sconfiggerlo in combattimento, soddisfando così le pretese iniziali dell'eroe: "Ruberò il tesoro del re per avere infiniti giocattoli".
2. **Boss Rush** – Abbatti i 5 boss del gioco nel minor tempo possibile, tra l'altro i boss saranno potenziati, rendendoli più difficili da sconfiggere.

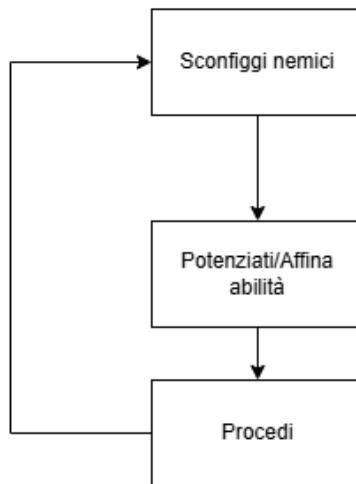
c. Struttura episodi

Ogni episodio sarà formato da 5 livelli, ognuno dei quali sarà ambientato in uno dei 6 differenti biomi. Completare tutti e 5 i livelli porta all'episodio successivo. Per completare ogni livello sarà necessario raggiungere la conclusione di quest'ultimo, facendosi strada fra nemici ed enigmi.

Level Loop



Core Game Loop



6.2 Meccaniche Boby

Le meccaniche a disposizione del giocatore sono le seguenti:

- Sistema di combo colmo di possibili concatenazioni. Le combo saranno uniche nel loro genere, il loro danno varierà a seconda della difficoltà d'esecuzione. Le hitbox saranno uniche, così come le traslazioni del corpo di boby: alcune vi ancoreranno al suolo, altre vi permetteranno di eseguire salti in avanti o scatti per coprire distanze. Le combo varieranno in base all'arma equipaggiata.
- Sistema di grab e throw che permetterà di uccidere determinate classi di nemici ed annullare le azioni dei nemici afferrati. Lanciare sarà necessario per effettuare danni a lunga gittata e colpire nemici altrimenti incolpabili, inoltre, il grab permetterà un salvataggio all'ultimo secondo dall'attacco di un nemico permettendo così di non spezzare il ritmo di gioco e dare un respiro di sollievo temporaneo al giocatore se il lancio viene mirato correttamente.
- Sistema di schivata per evitare i colpi degli avversari.
- Sistema di parry che serve per sconfiggere determinate classi di nemici stordendole e togliendogli la capacità di muoversi per sfuggire agli attacchi di Boby. Ogni parry eseguito correttamente rallenterà l'azione di gioco per un periodo breve di tempo.

Ognuna di queste meccaniche può legarsi all'altra, ad esempio sarà possibile eseguire determinate combo **SOLO** dopo un parry effettuato con successo.

6.2.1 Armi Boby

Le armi saranno estremamente utili in combattimento, si sceglierà un'arma piuttosto che un'arma favorendo le sue caratteristiche in base ai nemici che si pareranno davanti. Le armi disponibili previo sblocco sono le seguenti:

1. Martello gommoso

Potentissimo ma devi essere moooooo paziente, un'attacco richiede tempo, TROPPO TEMPO.

- **Velocità d'attacco:** 1.8s minimo, varierà in base alla combo.
- **Danno medio:** 3.
- **Attacco:** circonferenza abbastanza larga

2. Spada da pirata

Perfetta in versatilità, adatta ad ogni scontro, o perlomeno, adatta ad ogni scontro contro quei piccoli nemici che non farebbero paura a nessun altro! Per scontri più particolari dovresti, emh, utilizzare tutte le altre.

- **Velocità d'attacco:** 0.85s
- **Danno medio:** 1.5
- **Attacco:** rettangolo di media lunghezza.

3. Calippo alla coca cola (amo la coca cola, EMH VOLEVO DIRE LA AMA BOBY)

Può essere usato come arma? Beh, suppongo che finché non si scioglie... vabbé, non farebbe comunque così tanto male, però hey, è ghiacciato e questo potrebbe fruttare a nostro vantaggio. Poco danno ma tanta velocità e soprattutto tanta tecnica, per quanto il danno sia poco combo difficili da completare lo amplieranno a dismisura!

- **Velocità d'attacco:** 0.5s
- **Danno medio:** 0.8
- **Attacco:** rettangolo piccolo che varia di grandezza con determinate combo.

6.2.2 Power Ups

Tra i possibili power ups raccoglibili da Boby ci sono:

- Cuore che ripristina la vita
- Cuore che aggiunge un cuore permanente alla barra della vita
- Boost alla velocità di movimento
- Boost della forza di lancio

6.3 Entità Avversarie

Comprendere le statistiche di ogni unità ed ogni classe a cui appartengono sarà fondamentale per la vittoria in ogni combattimento. Non comprenderlo impossibiliterà al completamente di ogni sfida. Sapere cosa e chi si sta combattendo permette al giocatore di adattarsi e sfruttare correttamente tutte le sue risorse a disposizione (posizionamento nella mappa, armi, power ups, combo, prese...).

6.3.1 Classi nemici

Al momento le classi sono 3 ma potrebbero espandersi tramite l'aggiunta di nuove oppure con l'aggiunta di sottoclassi che non cambiano il concept di base della classe cui appartengono, ma si differenziano per statistiche e comportamento dell'intelligenza artificiale.

Rogue:

Descrizione:

Saranno quasi impossibili da colpire, dovrà stordirli a fare buon uso dei tuoi riflessi, questo sarà l'unico modo!

HP: 3

Velocità di movimento: 6 unità

Velocità d'attacco: 1.2 secondi, appena il tempo di schivare

Attacchi: Piccoli rettangoli semplici da schivare.

Danno: 2 cuori, estremamente alto

Peculiarità: Sono così veloci che è quasi impossibile che tu riesca ad ucciderli senza immobilizzarli in seguito ad un parry eseguito con successo.

Sono estremamente potenti, probabilmente i primi in questi termini, uno di loro può dare parecchi grattacapi, non immagino se ce ne fossero di più, e poi... se ci fossero altri nemici, magari qualche mago nelle retrovie, oh no...

Maghi:

Descrizione:

Potenti e basati sul controllo ad area, non si lasceranno scalfire dalle punte arrotondate dei tuoi giocattoli, dovrà utilizzare i suoi stessi alleati per abbatterli, un po' di sano tradimento non guasta mai!

HP: 2

Velocità di movimento: 0 unità

Velocità d'attacco: 5 secondi

Attacchi: cerchi, onde, rettangoli giganti.

Danno: 1 cuore

Peculiarità:

- Possiedono una miriade di attacchi differenti, dovrà adattarsi in base ai loro incantesimi.
- Possono essere colpiti solo tirandogli i loro stessi alleati.

I, beh..., i normali:

Descrizione:

semplici nemici la cui peculiarità risiede nella quantità e nella capacità di infastidire fino a tremare.

HP: 2

Velocità di movimento: 2 unità

Velocità d'attacco: 2s

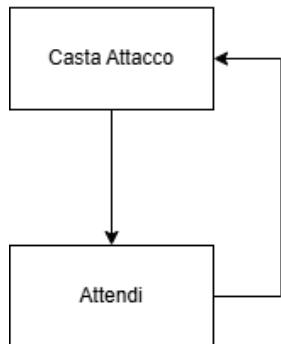
Attacchi: rettangoli di medie dimensioni.

Danno: 1 cuore

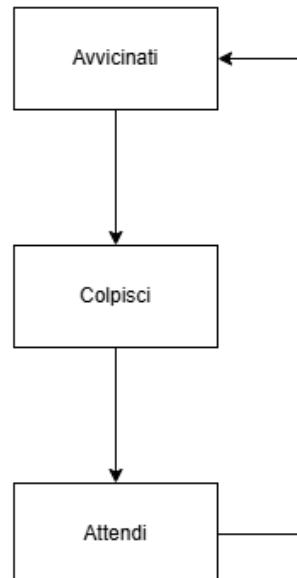
Peculiarità:

- Sono comuni mortali.

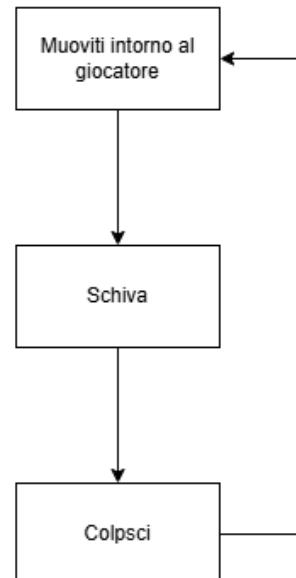
Loop Mago



Loop nemico normale



Loop rogue



6.4 HUD e Controlli

a. HUD

L'hud di Toyorun sarà necessario per comunicare al giocatore l'effetto delle sue azioni oltre che a comunicare ogni informazione utile.

b. Controlli

I controlli sono perfetti per poter essere utilizzati col supporto di un controller ma anche la tastiera può essere utilizzata. Sono semplici ed intuitivi e molte volte comunicate a schermo affinché il giocatore sappia cosa premere.

c. UI

L'interfaccia utente sarà completamente in stile pixel art. Oltre a comunicare lo stato attuale di Boby, dunque i cuori rimanenti, sarà uno strumento necessario per comunicare al gioco gli effetti di ogni azione effettuata.

c.1 Feedback Attacchi

- Ogni attacco andato a segno sarà segnalato al giocatore tramite un cambio di colore nell'outline dei nemici, uno shake di camera e particellare 2d in pixel art.
- La Style Bar segnerà il numero di attacchi andati a segno consecutivamente, apparendo nel lato destro alto dello schermo del giocatore. I colpi faranno aumentare il counter di colpi consecutivi attirando l'occhio del giocatore attraverso opportune animazioni. All'aumentare del numero del counter il colore dei numeri e l'animazione in background si faranno sempre più incalzanti (accompagnati da effetti sonori che seguono la stessa logica) in modo tale da ricompensare visivamente il giocatore e comunicargli la qualità delle sue performance in gioco.

c.2 Informazioni essenziali

- La vita attuale di Boby sarà mostrata in alto a destra, lo stato di ogni cuore sarà esplicitato da opportune sprite: cuore pieno, cuore vuoto, cuore corrotto. Anche questa sezione dell'ui sarà opportunamente animata in modo da non distogliere l'occhio del giocatore dal nucleo dell'azione (i combattimenti con i nemici) ma riuscendo comunque nell'intento di passare l'informazione al giocatore.
- L'arma equipaggiata sarà mostrata da opportuno riquadro insieme alla successiva arma equipaggiabile, cambiare arma mosterà la nuova arma equipaggiata insieme alla prossima impugnabile attraverso l'input di cambio arma.
- I nemici avranno un'outline rosso intorno al modello ad indicare che sono unità aggressive. Gli eventuali NPC avranno un'outline blu. Colpi subiti cambieranno il colore dell'outline a bianco per poi cambiare al colore di base dell'entità. La morte dell'unità sarà segnalata da un'outline nera.

6.5 Aesthetic

6.5.1 Arte

Lo stile artistico di Toyorun è curato in modo tale da essere uno degli USPs grazie al suo stile retrò presentato in chiave moderna.

Il gioco è programmato ed ideato per essere giocato in **Full HD** (1920 x 1080p). Gli stili artistici utilizzati sono la voxel art, pixel art e lowpoly.

a. Stile

1. Tutte le arti rievocano i retrogames più classici e riescono a concattersi perfettamente fra di loro. Ad ognuno degli stili sono affidati differenti aspetti del gioco: i modelli 3D dei personaggi saranno affidati alla voxel art; gli ambienti ed i prop di gioco sono affidato allo stile lowpoly; l'hud, i menù di gioco, particellari in-game e piccole eccezioni sono affidati allo stile pixel art.
2. La paletta dei colori sarà prevalentemente acceso e piatto, preferendo colori chiari piuttosto che scuri. Mirano a rievocare ambientazioni fiabesche, anche in contesti in cui l'atmosfera è cupa i colori non saranno mai troppo spenti o eccessivamente drammatici.
3. Le luci interagiranno in modo peculiare con gli ambienti, alcuni oggetti saranno completamente indifferenti alla luce, eliminando gli effetti speculari. Altri avranno ombre senza essere direttamente influenzati dai raggi.

b. Mood

Il gioco punta a dare un feeling fiabesco e giochereloso insieme a: i colori, le musiche, la scrittura dei personaggi, tanti aspetti del gioco puntano a comunicare giovialità, insieme ad adrenalina ed frenesia nei combattimenti.

c. Prospettiva della camera

La camera inquadrerà Boby dall'alto ma ponendosi a lato, dando l'idea di prospettiva isometrica.

d. Ambientazioni di gioco

Le ambientazioni presentate sono 6: un negozio di giocattoli, regno nel cielo, regno di lava, negozio di animali, casa tua in versione gigante ed il castello del re.

6.6 Sound Design

In combinazione con lo stile grafico il sound design mira ad enfatizzare l'emozione di entusiasmo e freneticità, gioialità o qualunque altra emozione sia necessario dipingere per il giocatore.

Le colonne sonore saranno ispirate a generi come EDM, techno, hardstyle, ma tutte le canzoni avranno caratteristiche chiptune. I musicisti che collaboreranno con noi sono: Terminate ed MDK, due esponenti nei generi di musica descritti.

Gli effetti sonori dei videogiochi avranno timbri che ricordano i retrogame, dunque suoni tipici dei sintetizzatori sonori delle prime console.

6.7 Tecnologie Impiegate

a. Motore grafico

Per lo sviluppo di Toyorun verrà utilizzato Unity, sfruttando la sua URP per sviluppare lo stile unico del gioco. Un altro vantaggio di questo motore grafico è il costo relativamente basso che ci permette di stare al passo col budget.

b. Sound design

Non sarà necessario alcuna copertura monetaria per i software di produzione musicale, poiché gli artisti che collaboreranno con noi non necessiteranno di tale spesa, in quanto ne dispongono. Per l'eventuale modifica di file audio o creazione di effetti sonori ci appoggeremo ai freeware disponibili sul mercato.

c. Voxel art

Per lo sviluppo della voxel art utilizzeremo il freeware “Magica Voxel”, perfetto per i nostri scopi.

d. Pixel art

Il disegno in pixel art sarà realizzabile con Aseprite, il quale si adatta perfettamente alle esigenze del team ed ha un costo accessibilissimo, se non irrisorio.

e. Lowpoly e animazioni

Gli ambienti ed i props lowpoly saranno modellati all'interno del software Maya. Le animazioni verrano realizzate sempre nel medesimo software.

6.8 Monetizzazione

Il gioco verrà pubblicato a 14.99 euro usufruendo della strategia di mercato “high-low pricing” (prezzo sgonfiato e sconto permanente). In questo modo possiamo sfruttare questo escamotage per avvicinare sempre più giocatori in modo strategico. Il prezzo accessibile entra in combinazione con lo sconto apparente inducendo l'utente ad acquistare il prodotto.

7 Team

Game Designer – Raffaele Castania.

Lowpoly Artist – Raffaele Castania.

Pixel Art Artist – Raffaele Castania e Nicolo Pungenti.

Pixel Art Animator – Raffaele Castania.

Voxel Art Artist – Raffaele Castania.

Character Animator – Raffaele Castania.

Sound Designer – Terminate & MDK.

Programmer – Raffaele Castania.

8 Roadmap di produzione

Data d'inizio: 10 giugno, 2025.

Milestone 1: bozze personaggi e ambienti completi.

Milestone 2: combat system completo per essere giocato.

Milestone 3: inserimento dei modelli in gioco e fine creazione shader.

Milestone 4: alpha.

Milestone 5: beta.

Data di conclusione: 10 giugno, 2027.

9 Budget

- a. Salario membri
 - 1. MDK & Terminate: €15.000 per completare l'intera colonna sonora.
 - 2. Programmatore: €32.500 p.m.
 - 3. Artisti: €25.230 p.m.

- b. Licenze Software
 - 1. Unity Pro: €1.500
 - 2. Maya €10.000

Budget Totale: €130.460.