

5 - The Card Game

Game Design Document (GDD)

- **Contenuto del documento**

1. **Introduzione**

2. **Overview del gioco**

3. **Gameplay**

4. **Regole di gioco**

5. **Meccaniche**

6. **Grafica e audio**

1. Introduzione

Questo documento è redatto per il team di sviluppo del gioco.

Il gioco è stato pensato inizialmente per lo sviluppo su mobile in visuale orizzontale.

5 - The Card Game è un gioco ispirato a Solitario ma pensato per due giocatori, con alcune meccaniche e regole differenti.

Avrà la possibilità di essere giocato offline contro l'IA o online contro altri giocatori.

Questo nuovo gioco di carte è innovativo perché permette la collaborazione tra giocatori così come la competizione, ed è scelta di ognuno di essi affrontare la partita nel modo che preferisce, con una variante di fortuna che dà modo di creare strategie ma non rende scontato il vincitore fino alla fine.

2. Overview del gioco

All'inizio della partita, ogni giocatore dovrà scegliere 2 mazzetti tra i quattro disponibili.

Dopo la scelta, la visuale di gioco sarà composta da: un mazzo di pesca, una zona di scarto, otto assi preposizionati che identificano l'inizio delle scale, i mazzetti coperti e le carte in mano ai giocatori.



L'obiettivo del giocatore è di finire le carte del proprio mazzetto coperto e scartare l'ultima carta dalla mano prima dell'avversario. Durante la partita, potrà ostacolare il gioco avversario impedendo la continuazione delle scale utili all'altro e/o attaccare il doppione della carta del mazzetto coperto dell'avversario prima di lui, oppure potrà aiutarlo utilizzando le proprie carte per continuare la scala dell'altro giocatore.

Questa dinamica rende il gioco competitivo o collaborativo, a discrezione dei giocatori.

Il gioco è inteso per ogni età e per tutti gli appassionati di giochi di carte.

Si potrà giocare offline contro l'IA del gioco oppure online contro altri giocatori.

Il Core Loop del gioco consiste nel pescare una carta ad inizio turno, posizionare una o più carte nelle scale e scartare una carta prima di passare il turno all'altro giocatore.

Meccaniche e dinamiche andranno a modificare questo Loop.

La visuale del gioco sarà dall'alto, con colori semplici ed accattivanti

3. Gameplay

- **Inizio partita:**

Il sistema mescola il mazzo, crea (e posiziona a faccia in giù sul campo) quattro mazzetti da 5 carte ciascuno (escludendo gli assi).

Un giocatore casuale sceglierà uno dei mazzetti, decidendo se posizionarlo coperto di fronte a sé oppure se sarà la sua mano iniziale.

Successivamente l'altro giocatore effettuerà questa scelta, procedendo così finché i mazzetti saranno finiti e ognuno avrà un mazzetto coperto e la mano iniziale.

Le carte restanti formeranno il mazzo principale che verrà posizionato a faccia in giù sul campo di gioco e il sistema posizionerà tutti gli assi sul campo di gioco per identificare l'inizio delle scale.

- **Esempio di turno:**

Il giocatore che ha scelto l'ultimo mazzetto inizia per primo, il sistema gli fornirà una carta pescandola dal mazzo principale.

Il giocatore sceglierà se posizionare una o più carte per continuare una scala esistente (rispettando il seme e la successione della carta nella scala) e finendo il turno scartando una carta (che verrà posizionata a faccia in su nella pila degli scarti). Il secondo giocatore eseguirà lo stesso procedimento.

- **Quando un giocatore termina le carte che ha in mano:**

- se le finisce scartando l'ultima carta, il turno successivo il sistema gli fornirà cinque carte pescandole dal mazzo principale (girando la prima carta del mazzetto coperto in caso non ne avesse ancora rivelate)

- se le finisce attaccando l'ultima carta, il sistema gli fornirà immediatamente cinque carte pescandole dal mazzo principale (girando la prima carta del mazzetto coperto in caso non ne avesse ancora rivelate) e il giocatore potrà continuare il proprio turno. Questo procedimento può essere ripetuto più volte.

- **Funzionamento del mazzetto:**

Le carte del mazzetto coperto vengono rivelate dal sistema una alla volta.

Quando viene rivelata la prima carta, l'obiettivo del giocatore è quello di attaccarla nel campo di gioco il prima possibile. Attaccata la prima il sistema rivelerà quella successiva, continuando così fino all'esaurimento del mazzetto.

- **Fine partita:**

Il gioco termina quando un giocatore che ha finito tutte le carte del mazzetto coperto, termina le carte che ha in mano scartando l'ultima. Quel giocatore ha vinto la partita.

4. Regole di gioco

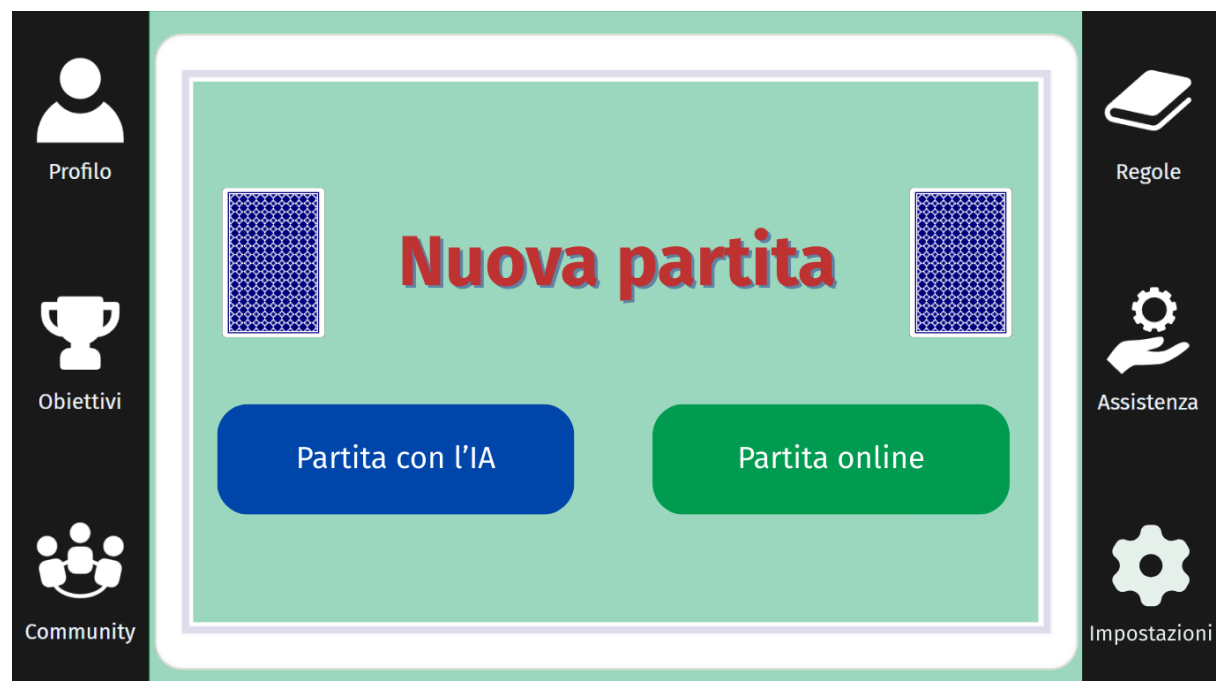
- Nel gioco si utilizzano 2 mazzi da 54 carte ciascuno (13 carte per ognuno dei 4 semi e due jolly, in ogni mazzo).
- Ogni giocatore deve disporre ad inizio partita di un mazzetto da cinque carte coperte e una mano da cinque carte rivelate solo a se stesso. (l'altro giocatore vedrà il dorso delle carte dell'avversario così da saperne il numero rimanente in mano).
- Le scale devono essere continuate rispettando il seme e la successione della carta nella scala (ad eccezione dei jolly).
- All'inizio di ogni turno il giocatore riceverà una carta dal mazzo principale, potrà posizionare nelle scale un qualsiasi numero di carte dalla mano o dal mazzetto coperto.
- Quando un giocatore termina le carte che ha in mano attaccando l'ultima in una scala sul campo di gioco, il sistema gli fornirà immediatamente 5 carte dal mazzo principale.
- Quando un giocatore termina le carte che ha in mano scartando l'ultima, il turno successivo il sistema gli fornirà cinque carte pescandole dal mazzo principale al posto della pescata di turno.
- Il giocatore non è obbligato ad attaccare nessuna carta alle scale, pur avendone la possibilità (nel turno potrebbe solamente pescare e scartare).
- La prima carta del mazzetto coperto verrà rivelata solamente quando il giocatore terminerà la sua prima mano (scartando o attaccando l'ultima carta).
- Le successive carte del mazzetto coperto verranno rivelate una alla volta quando la carta precedente viene attaccata alle scale (ad esclusione di quelle che sostituiscono un jolly).
- Per concludere il turno, il giocatore dovrà scartare una carta dalla mano.
- Quando il sistema dovrebbe fornire carte al giocatore, se il mazzo principale finisce, la pila degli scarti viene mescolata e prende il posto del mazzo principale.
- Un giocatore non può scartare una carta che attacca sul campo di gioco (inclusi i jolly).
- I jolly vengono giocati come carta "sostitutiva" di un'altra.
- Il giocatore che ha in mano la carta che il jolly sostituisce, può mettere quella carta al posto del jolly e il jolly verrà automaticamente posizionato in mano.
- Il jolly giocato dalla mano può essere attaccato ovunque senza condizioni.

- Il giocatore che ha come carta rivelata nel mazzetto coperto la carta che il jolly sostituisce, può mettere quella carta al posto del jolly e il sistema metterà automaticamente il jolly scoperto al posto di quella carta.
- Il jolly che si trova rivelato nel mazzetto coperto, può essere attaccato ad una qualsiasi scala a condizione che venga susseguito con una carta della scala (es: 5, Jolly, 7) ; (es: 9, jolly, jolly, Q).
- Per vincere la partita, il giocatore dovrà aver attaccato tutte le carte del mazzetto coperto e terminare le carte che ha in mano scartando l'ultima.

5. Meccaniche

Quando il gioco verrà avviato, si aprirà una schermata orizzontale iniziale con un'immagine di sfondo e il titolo "5 - The Card Game", al di sotto di essa sarà presente la scritta "Premi sullo schermo per iniziare".

Successivamente il giocatore visionerà la Home con la possibilità di iniziare la partita scegliendo tra IA o giocatore online e due barre laterali che comprendono i menù interagibili dall'utente (Profilo, Obiettivi, Community, Regole, Assistenza, Impostazioni).



I menù saranno così definiti:

- **Profilo**: l'utente potrà cambiare la propria icona, il nome utente, la mail associata al profilo, la password inserita, lo stile del campo di gioco e delle carte (ottenute da obiettivi, eventi e acquistabili tramite microtransazioni) .

- **Obiettivi**: verrà visionato l'elenco degli obiettivi sbloccabili nel gioco, quelli già ottenuti ed i premi disponibili (vari stili di campo, carte e icona giocatore).

- **Community**: in questa sezione l'utente troverà il collegamento al gruppo Discord dedicato (in cui avrà la possibilità di interagire con gli altri giocatori) e l'iscrizione alla newsletter per ricevere le notifiche in tempo reale su eventi, tornei, novità e aggiornamenti.

- **Regole**: è la sezione contenente tutte le regole di gioco con esempi visivi.

- **Assistenza**: attraverso questo menù l'utente potrà inviare una richiesta o un feedback direttamente agli sviluppatori tramite il form dedicato e visitare il sito web di AB Games tramite un collegamento esterno.

- **Impostazioni**: il giocatore potrà:

- Abbandonare la partita una volta che è iniziata (sia quella contro l'IA, che quella online).
- Modificare il volume della musica e degli effetti, la lingua di gioco e la difficoltà dell'IA.
- Visionare l'informativa sulla privacy e la versione attuale del gioco.
- Eliminare l'account.
- Uscire dal gioco e tornare alla schermata principale, in caso desiderasse cambiare profilo con cui giocare.

HOME

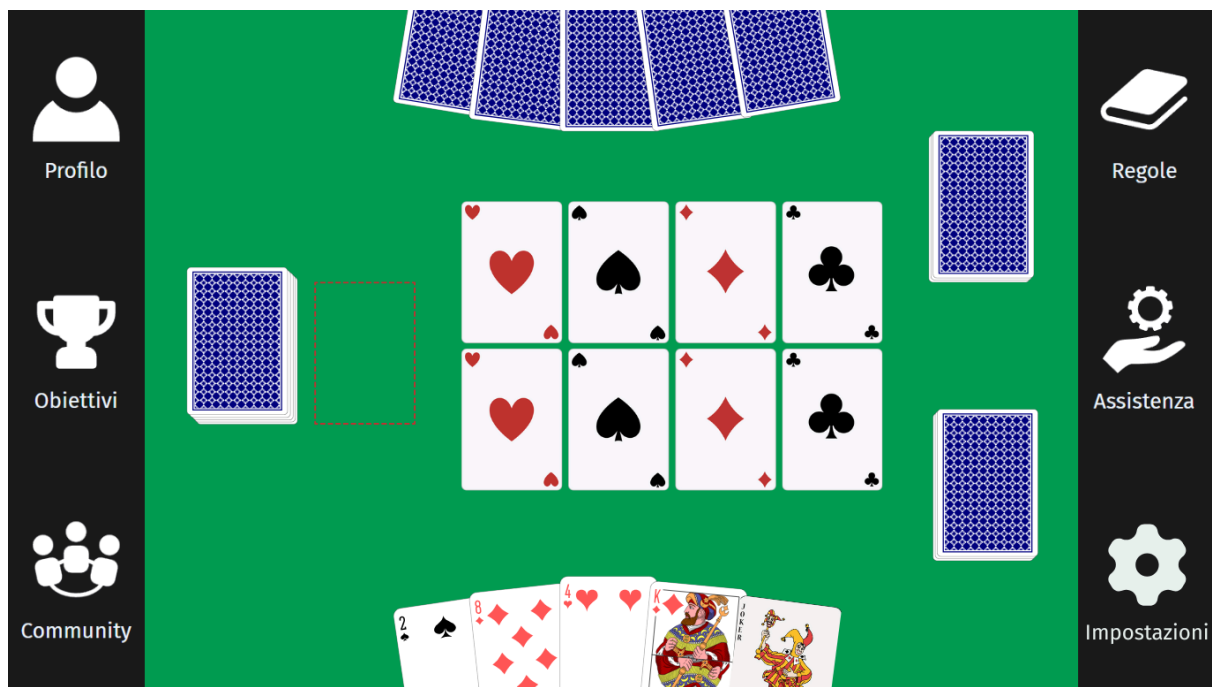
Il giocatore potrà scegliere se interagire con i menù laterali o iniziare una partita attraverso i pulsanti nella parte centrale.

Tramite il pulsante "Partita con l'IA" il sistema avvierà immediatamente una partita offline.

Tramite il pulsante "Partita online" il sistema avvierà una schermata di caricamento con la scritta "Ricerca partita", al di sotto cinque piccole carte che si restringono e allargano ad intermittenza una dopo l'altra per identificare il caricamento attuale fino all'avvenuto accoppiamento con un avversario online, e un pulsante con la scritta "Annulla" per ritornare alla Home.

A partita avviata (con l'IA o online) il sistema aprirà la schermata iniziale di gioco, in cui avverranno queste meccaniche:

- il sistema mostrerà il mazzo principale (esclusi gli assi) che tramite un'animazione si mescola e crea quattro mazzetti da cinque carte ciascuno a faccia in giù in sovrapposizione sul campo da gioco, che sarà occupato da una leggera nebbia animata.
- una scritta centrale allo schermo ("Tocca a te" o "Tocca all'avversario") identificherà quale dei giocatori dovrà effettuare la prima scelta fra i mazzetti, che si illumineranno tramite una luce dietro di essi durante il turno del giocatore e si spegneranno durante il turno dell'avversario.
- quando il giocatore 1 preme sul primo mazzetto scelto, esso smetterà di essere retro-illuminato ed il sistema darà la possibilità di scegliere (tramite la comparsa di due pulsanti sul dorso del mazzetto) se tali carte verranno identificate come "Mazzetto coperto" o "Mano iniziale".
- il giocatore 2 procederà con la stessa scelta con i tre mazzetti rimanenti retro-illuminati.
- il giocatore 1 sceglie fra uno dei due mazzetti retro-illuminati restanti (che verrà in automatico assegnato alla posizione non scelta precedentemente dal giocatore 1).
- il giocatore 2 procederà a selezionare il mazzetto retro-illuminato restante (che verrà in automatico assegnato alla posizione non scelta precedentemente dal giocatore 2).
- una volta assegnati i mazzetti, il sistema procederà in automatico a comporre il campo di gioco (mazzo principale, zona scarti e assi nella parte centrale ad identificare l'inizio delle scale), posizionando i mazzetti coperti scelti dai giocatori nella loro zona dedicata ed i restanti come mano iniziale (fare riferimento all'immagine sottostante)
- il giocatore 1 (che ha effettuato la prima scelta durante il procedimento precedente) sarà inizialmente il giocatore inattivo, non vedrà le proprie carte retro-illuminate e assisterà alle mosse dell'avversario una volta effettuate (vedrà solamente le animazioni).



- il giocatore 2 (che ha effettuato l'ultima scelta durante il procedimento precedente) inizierà la partita per primo. Essendo il giocatore di turno, vedrà le proprie carte in mano retro-illuminate e riceverà in automatico una carta dal mazzo di pesca per svolgere il proprio turno.

- durante il turno del giocatore attivo, campo di gioco e stile delle carte verranno visualizzate in base alla scelta del giocatore.

- quando il giocatore di turno seleziona una carta (tramite tap sulla posizione della carta nello schermo), il sistema creerà un feedback visivo di ingrandimento della stessa (un leggero ingrandimento che permetta all'utente di riconoscere la carta selezionata). Premere in un qualsiasi punto vuoto del campo di gioco rimuoverà questo effetto.

- attraverso il touch dello schermo, il giocatore di turno potrà effettuare un drag&drop con la carta che intende utilizzare (dalla mano o dal mazzetto) verso la posizione in cui desidera rilasciarla (nelle scale o negli scarti).

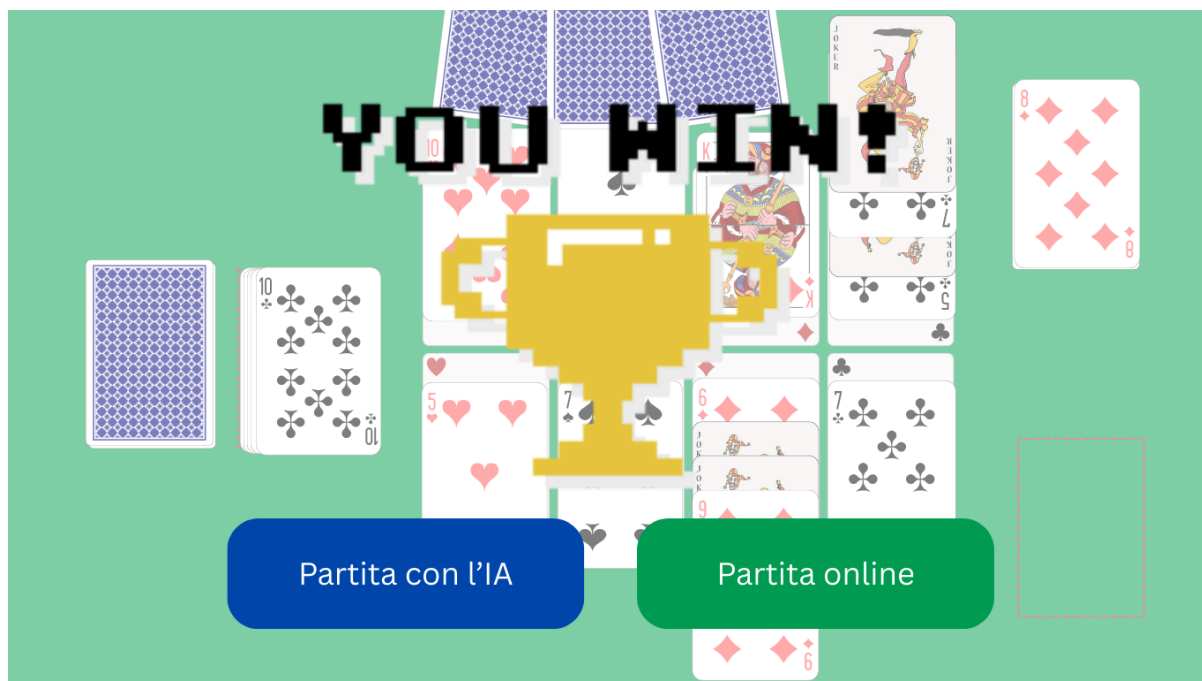
- quando la carta scoperta del mazzetto coperto viene posizionata correttamente nelle scale, la successiva verrà rivelata in automatico (ad eccezione della sostituzione del jolly).

- se la carta scoperta del mazzetto è un jolly, il giocatore potrà posizionarlo nelle scale solamente se ha in mano la carta successiva corretta, che verrà automaticamente posizionata dal sistema una volta rilasciato il jolly nella destinazione scelta. In alternativa verrà considerata una mossa invalida.

- se il giocatore cerca di effettuare una mossa invalida (es. Provare a posizionare un 7 sotto ad un 4 oppure scartare una carta che attacca ad una scala) con la carta che ha selezionato e che sta trascinando sulla posizione scelta, la destinazione finale riceverà un feedback dal sistema che creerà un'illuminazione ben visibile di colore rosso (come nell'immagine sottostante) e al momento del rilascio riporterà la carta nella posizione di partenza, facendo comprendere al giocatore come quella mossa non sia possibile.



- quando una scala raggiunge 3 carte visibili consecutive senza jolly, il sistema effettuerà un collapse di tale scala e permetterà la visione della prima e dell'ultima carta.
 - quando una scala ha un jolly, nel momento del collapse tale procedura verrà effettuata su tutte le carte eccetto la carta precedente al jolly, il jolly e quella successiva al jolly. Tale procedimento si applicherà anche in caso di più jolly presenti nella stessa scala.
 - quando un jolly nelle scale viene sostituito dalla carta corretta, il procedimento di collapse verrà elaborato dal sistema immediatamente e il jolly prenderà in automatico il posto della carta posizionata (in mano o scoperto sul mazzetto).
 - le animazioni di pescata automatica e di rivelazione delle carte del mazzetto saranno gestite dal sistema e imiteranno il movimento di una carta che si gira, presentando il dorso come posizione iniziale e successivamente il fronte (in mano sarà rivelata solamente al giocatore mentre il mazzetto sarà rivelata a tutti).
 - quando il mazzo principale termina le carte, il sistema avvierà un'animazione in cui gli scarti verranno capovolti mostrando il dorso, verranno mischiati e prenderanno il posto del mazzo principale.
 - negli scarti verrà visualizzata sempre e solamente l'ultima carta scartata.
 - l'animazione di Vittoria, Sconfitta o Pareggio presenterà una scritta in sovraimpressione con immagini e simboli associati, ed occuperà tutta l'area di gioco.
- Al di sotto della scritta saranno presenti due pulsanti che permetteranno al giocatore di iniziare una nuova partita contro l'IA o per affrontare altri giocatori tramite il matchmaking online (come nell'immagine sottostante).



6. Grafica e audio

La visuale di gioco sarà dall'alto, orizzontale in 2D applicata su più livelli per dare l'impressione del movimento 3D delle carte e per conferire profondità, giocando con luci ed ombre per evitare una sensazione di staticità.

Lo stile dell'interfaccia e del gioco saranno minimali e colorati, con una palette prestabilita composta da cinque colori che verranno ripetuti nelle varie schermate, per concentrare l'attenzione del giocatore sulla partita ed evitare troppi stimoli visivi.

Le uniche eccezioni a discrezione del giocatore saranno in riferimento a icona del profilo, campo di gioco e stile delle carte (fronte e dorso), che avranno motivi e temi differenti ottenuti tramite lo sblocco degli obiettivi, la partecipazione agli eventi e la possibilità di acquistarli nella sezione Profilo.

Nella schermata iniziale e nella Home saranno presenti due audio differenti di sottofondo che richiamano una musica in 16bit, per creare un'atmosfera nostalgica e mantenere un tono semplice ma d'impatto.

Alla scelta dei menù e al tap dei pulsanti sarà associato un feedback sonoro immediato che richiama la pescata di una carta dal mazzo.

La musica di attesa di matchmaking richiamerà il riffle-shuffle.

Durante la partita partirà una playlist di musiche ambient in 16 bit (di cui è possibile regolare il volume nelle impostazioni) e durante la pescata, la mescolata del mazzo e il posizionamento delle carte verranno riprodotti audio realistici.

Alla fine, in base a Vittoria, Pareggio o Sconfitta verranno riprodotte musiche dedicate (classiche dei videogiochi retrò) in 16 bit.