

GDD – The Bound One

Platform: PC

Genere: Action Adventure RPG

Author: Alessio Gambale

Indice

- 1. Overview
- 2. Narrative
- 3. World Building & Level Design
- 4. Core Gameplay Loop
- 5. Mechanics & Systems
 - 5.1 Combat Mechanics
 - 5.2 Dynamics
 - 5.3 Aesthetics
- 6. Combat System
- 7. Skill Tree
- 8. NPCs & Quest Design
- 9. Collezionabili & Segreti
- 10. CCC
 - 10.1 Camera
 - 10.2 Characters
 - 10.3 Controls

1. Overview

The Bound One è un Action Adventure RPG con elementi Soulslike ambientato in un mondo di animali antropomorfi.

Il giocatore controlla una rana esiliata dotata di un braccio golemita “contenuto” da fasce.

Tutta la famiglia delle rane ha la “maledizione” delle bende.

L’esperienza combina combat, exploration e storytelling emotivo.

Target Audience: giocatori appassionati di titoli narrative-driven, fantasy e Soulslike.

Platform: PC

Key Features: Story-driven skill tree, Golem Arm puzzle system, 8 main bosses, atmosfera dark fantasy.

Ambientazione: Regno fantasy decadente, con 6 macro-aree interconnesse e biomi che riflettono temi emotivi e morali.

2. Narrative

Il protagonista, una rana esiliata dal suo villaggio d appartenenza, possiede un braccio golemite vincolato da fasce maledette.

Il Re Bendato sfrutta tutte le risorse disponibili per scoprire di più sulla maledizione golemite drenando il villaggio.

Durante il viaggio, il giocatore affronta membri della propria famiglia (8 boss principali), ognuno ha una parte del corpo bendata, ad ogni fight la benda del protagonista perde un pezzo, diventando così sempre più debole, dando sempre più spazio al potere trattenuto.

La rivelazione finale mostra che il Re Bendato è suo figlio.

Boss opzionali e segreti forniscono lore aggiuntivo e potenziamenti.

3. World Building & Level Design

Il mondo è diviso in sei macro-aree:

1. Village of the Bound – villaggio iniziale in rovina, zona tutorial
2. Forest of Veils – foresta corrotta, tutorial puzzle e nemici ambientali.
3. Silent Mountains – montagna dove risiede l'Elefante Solitario.
4. Sunken Ruins – rovine sommerse con frammenti golemite.
5. Temple of the Blind King – castello del Re Bendato.
6. The Living Room – area finale per il boss fight.

Level Design: semi-open world con shortcuts, puzzles ambientali, segreti, punti

di respawn.

Palette: blu freddi, grigi, toni ocra per aree corrotte, illuminazione da torce e effetti atmosferici.

4. Core Gameplay Loop

1. Explore → Navigazione tra biomi e interazione con environment.
2. Combat → Scontri con nemici e boss.
3. Collect → Frammenti di fasce e loot speciale.
4. Unlock → Skill e nuove aree.
5. Quest → NPC e missioni principali/opzionali.
6. Progress → Sblocchi narrativi, skill tree, boss fight.
7. Repeat → Percorso di crescita e scoperta finale.

5. Mechanics & Systems

5.1 Combat Mechanics: stamina-based melee, light/heavy attack, dodge, parry, stagger, counter-attack; interazione tra Golem Arm e armi ambientali.

Golem Arm Mechanics: grab, throw, push/pull, lever activation, environmental puzzle solving, multi-step combos, interaction con nemici e oggetti speciali.

Puzzle Mechanics: leve collegate, blocchi combinabili.

Progression Mechanics: skill tree con 8 abilità sbloccabili tramite boss fight, band fragments collection per sbloccare lore e tesori.

NPC Mechanics: limited dialogue (Elefante Solitario), missioni opzionali, scelta tra ricompense, oggetti rari o frammenti narrativi.

Exploration Mechanics: semi-open world, shortcuts, unlockable areas, verticality, segreti ambientali, optional bosses.

Resource Mechanics: stamina e item management, utilizzo di oggetti ambientali e consumabili.

5.2 Dynamics

Risk vs Reward: affrontare boss opzionali o puzzle complessi ricompensa con skill upgrade, collezionabili o lore extra.

Emergent Gameplay: combinazioni di Golem Arm + combattimento + oggetti ambientali generano strategie multiple per risolvere enigmi o affrontare nemici.

Choice & Consequence: interazioni con NPC limitate, decisioni morali implicite, possibilità di saltare optional quest con conseguenze sulla narrativa e finale.

Challenge Dynamics: difficoltà crescente, boss pattern complessi, puzzle multilivello, gestione risorse critica.

Exploration Dynamics: incentivazione della curiosità tramite segreti, percorsi alternativi, collezionabili che aprono misteri o aree nascoste.

Feedback Loops: skill tree e band fragments legati direttamente al progresso dei boss; ogni azione nel mondo genera ricompense tangibili e narrazione emergente.

5.3 Aesthetics

Emotional Engagement: solitudine del protagonista, peso dell'eredità familiare, senso di colpa e redenzione.

Challenge: sensazione di crescita reale affrontando boss progressivamente complessi.

Discovery & Curiosity: segreti nascosti, collezionabili, lore, ambienti esplorabili, puzzle ambientali.

Fantasy & Atmosphere: dark fantasy, mondo antropomorfo decadente, palette blu/grigi con accenti ocra, illuminazione data da effetti atmosferici.

Audio-Visual Aesthetics: OST atmosferico, percussioni profonde, archi drammatici, silenzi pesanti, ambient sound realistico e disturbante.

Player Expression: possibilità di approccio libero a puzzle e combattimenti, scelta di esplorare opzionale o concentrarsi sulla narrativa principale.

6. Combat System

8 boss principali: ogni membro della famiglia con pattern unici e frammenti narrativi.

3 boss opzionali e 2 segreti con reward speciale.

Pattern nemici richiedono lettura e timing precisi.

Boss fight combinano lore e skill sbloccate.

7. Skill Tree

1. Stone Breaker – Heavy attack distrugge scudi e ostacoli.

2. Weighted Leap – Salto con danno area

3. Binding Shield – Scudo temporaneo.

4. Soul Pull – Attira nemici vicini.

5. Curse Pulse – Shockwave ad area.

6. Arm Recall – Richiamo telecinetico del braccio.

7. Echo Slam – Colpo a terra che crea crepe.

8. Stone Memory – Freeze time 3s + reveal lore.

8. Collezionabili & Segreti

Band Fragments (1–15): raccolti in zone chiave, formano mappa del tesoro.

Puzzle Golem Arm: blocchi e leve da spostare combinando abilità.

Hidden areas: accessibili solo con skill avanzate.

9.C-C-C

9.1 Camera

Tipo: terza persona, visuale dietro il personaggio.

Movimento: segue il protagonista con transizioni morbide

Adattamenti dinamici: durante puzzle o boss fight la visuale può zoomare o cambiare angolazione per enfatizzare l'ambiente.

9.2 Characters

Protagonista: rana esiliata con braccio golemita.

Abilità: combattimento corpo a corpo, poteri del braccio golemita, schivate, parate, skill tree con 8 abilità.

Progressione: legata alla sconfitta dei boss e al recupero dei frammenti di fascia.

Storia: conflitto emotivo familiare e ricerca di redenzione.

NPC principali:

Elefante Solitario: mentore misterioso, risponde solo a 3 delle 5 domande, assegna missioni e fornisce frammenti di lore.

Tartaruga Mercante: vende oggetti rari e reliquie.

Ragno Archivista: sblocca lore se il giocatore consegna collezionabili.

Boss principali: 8 membri della famiglia, ciascuno con pattern unici; sbloccano abilità e frammenti narrativi.

Boss opzionali e segreti: sfide aggiuntive con ricompense narrative e di gameplay.

9.3 Controls

- Movimento: WASD, corsa (Shift), salto (Space).

- Combattimento:
- Attacco leggero: sinistro mouse
- Attacco pesante: destro mouse
- Schivata / rotolata: Space
- Parata / blocco: destro mouse
- Braccio Golemita: afferra/sposta/lancia (E), attiva leve (F), richiamo braccio (Q)
- Interazione: raccogli/interagisci (F)
- Camera: movimento con mouse / analogico destro, zoom e blocco target (Tab)
- UI: HUD minimale, nessuna minimappa, prompt contestuali per interazioni.