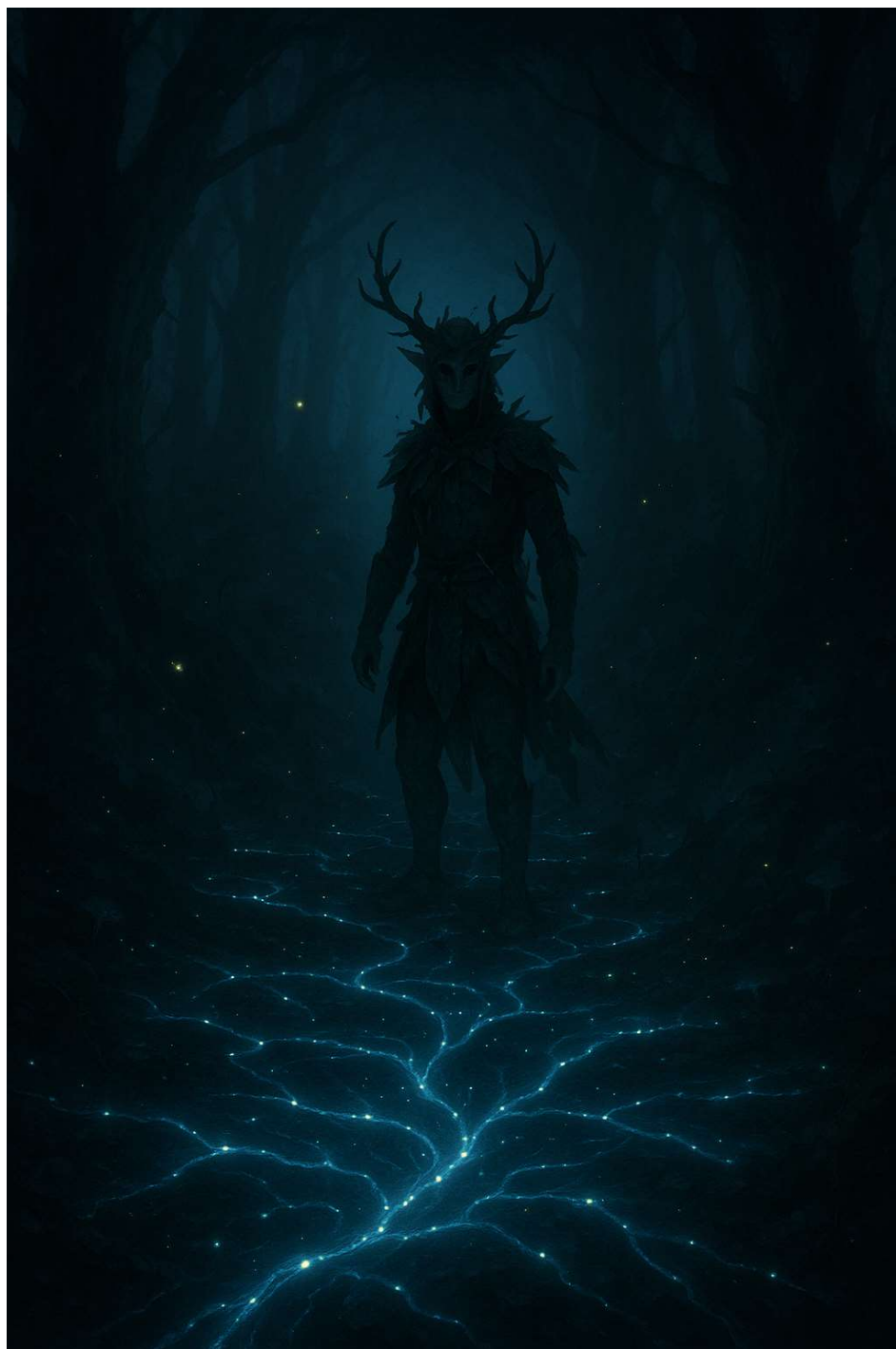


The Woodland Network

“Save the forest. Reconnect the soul of the forest.”

ANDREA FRABONI

06.10.2025



- Immagine generata con l'intelligenza artificiale

Concept:

- Una creatura silvana di nome Udrum, custode del bosco, deve salvare animali e piante minacciate dall'azione inconsapevole dell'uomo.
- Attraverso la rete micelica (il sistema sotterraneo di comunicazione del bosco) il protagonista percepisce il dolore del bosco e viene guidato dalle lucciole di notte e dalle farfalle di giorno per raggiungere il luogo di interesse della missione di salvataggio per ripristinare l'equilibrio naturale.

Genere del gioco:

- Avventura esplorativa / Puzzle ambientale / Narrativo

Ambientazione:

- Il gioco si svolge in un bosco vivo e interattivo con uno stile fantasy e magico.
- Il bosco cambia in maniera dinamica in base allo stato di salute della rete micelica.
- Si parte con un'ambientazione cupa e secca indice di una corruzione predominante causata dall'azione dell'uomo con il disboscamento, l'inquinamento con gli scarti umani come la plastica e l'inquinamento chimico



quindi nel corso del gioco attraverso il salvataggio delle creature del bosco e riequilibrando lo stato del bosco l'ambientazione si fa più rigogliosa e luminosa con animali sempre più attivi.



Personaggi:

- **Creatura Silvana Udrum:** è lo spirito guardiano capace di comunicare con le piante e gli animali della foresta attraverso la rete micelica.
- **Rete Micelica:** è l'entità collettiva della foresta che connette tutto il bosco. E' la mente che guida il giocatore.
- **Animali del bosco:** sono il mezzo attraverso cui il player sblocca nuovi nodi connettivi della rete micelica grazie ai quali il player acquisisce nuove abilità.
- **L'uomo:** Non si vede mai, ma le sue azioni rappresentano le sfide ambientali che il player deve mitigare. Come trappole, rifiuti, tagli di alberi e incendi.
-

Gameplay / Meccaniche principali:

- Azioni principali: movimenti [WSAD], saltare (SPACE BAR), interagire (E), risolvere enigmi tramite interfacce UI, combattere con tasto sx del mouse, curare (tasto Q).
- Esplorazione libera in prima persona.
- Percezione micelica come modalità sensoriale che rivela connessioni con gli abitanti del bosco.

- Guida naturale di giorno rappresentata dalle farfalle che indicano la strada da percorrere per raggiungere il luogo di interesse e di notte dalle lucciole che disegnano percorsi luminosi tra gli alberi del bosco.
- Puzzle ambientali da risolvere per liberare animali dalle trappole, purificare acque inquinate e far crescere nuove piante e fiori.
- La progressione del gioco si ha salvando ogni situazione di pericolo per il bosco che sblocca nuove aree da esplorare grazie ai nodi micelici sbloccati nella rete neurale del bosco.
- Sistema morale ed ecologico in cui il mondo reagisce anche visivamente alle azioni di salvataggio diventando sempre più abitabile e confortevole per la vita selvaggia e naturale.

Obbiettivo del Giocatore:

- Ripristinare l'equilibrio della foresta salvando tutte le sue creature e ricostruendo completamente la rete micelica prima che il degrado umano diventi irreversibile.

Stile artistico:

- Colori naturali.
- Forti contrasti tra aree sane (verde brillante, luce calda) e zone corrotte (toni freddi, nebbia, oscurità).
- Atmosfera contemplativa e magica.

Suono e musica:

- Musica ambientale ispirata ai suoni della natura come il vento, lo scorrere dell'acqua, fruscii di movimenti nei cespugli, canto di uccelli.
- Quando si entra nella modalità micelica, i suoni diventano ovattati e pulsanti, come un battito cardiaco nel sottosuolo.
- Gli animali liberati aggiungono melodie al tema musicale principale come feedback sonoro dove la musica armoniosa cresce sempre di più nel bosco.
-

MOOD e riferimenti giochi esistenti:

Sensibilizzare ai temi ambientali

Come Riferimenti a giochi esistenti:

ORI, Spirit of the North