

The Woodland Network

"Save the forest. Reconnect the soul of the forest."

Andrea Fraboni

06.10.2025



- Immagine generata con l'intelligenza artificiale

Concept:

Siamo in una terra lontana nel Nord Europa in un bosco dove vive una creatura silvana di nome **Udrum**, custode del bosco e che difenderà ad ogni costo il suo ambiente minacciato 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 del momento che verrà ritmato ed enunciato attraverso un susseguirsi di eventi che di volta in volta saranno narrati attraverso un sistema a messaggi fatti comparire e scorrere orizzontalmente a scomparsa da dx a sx nella parte inferiore dell'HUD. Le missioni potranno essere dei salvataggi o delle azioni mitigative per ripristinare l'equilibrio naturale che saranno gradualmente sempre più difficili.

Genere del gioco:

Avventura esplorativa / Puzzle ambientale / Narrativo

Piattaforma di gioco:

PC- windows

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:

Telecamera:

Il gioco è in PRIMA PERSONA per aumentare l'immersività e far sentire il giocatore coinvolto nell'azione

Azioni principali:

movimenti tasto per ogni azione possibile:

[W] premendo il tasto avrai spostamento in avanti

[S] premendo il tasto avrai spostamento indietro

[A] premendo il tasto avrai spostamento a Sinistra

[D] premendo il tasto avrai spostamento a Destra

[BARRA SPAZIATRICE] premendola avrai il Salto che potrai farlo solo se hai STAMINA > di zero.

[SHIFT SX] per correre è da tenere premuto e tale azione abbasserà STAMINA e non funzionerà se STAMINA <= a zero.

[E] tasto interazione che se premuto permetterà di interagire con gli oggetti interagibili, evidenziati dalla comparsa di un tasto E sopra l'oggetto (UI specifica) se inquadrati con il crosshair che visualizzeremo in prima persona.

[TASTO SX del MOUSE] servirà a colpire oggetti che ostacolano la via o entità malevole.

[T] Tasto da premere per vincere lo Skill Check dell'evento da risolvere.

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.

UI del gioco:

HUD:

L'HUD in prima persona racchiude i parametri che riguardano la vita del personaggio e le informazioni necessarie per il proseguimento del gioco.

VITA: 3 max.

BARRA ENERGIA: classica barra in verde su sfondo rosso che diminuendo dal 100% allo 0% evidenzia l'approssimarsi della morte del personaggio.

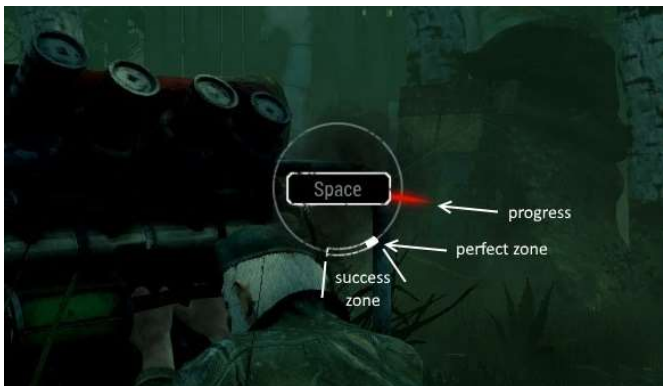
BARRA STAMINA: una barra di colore arancione che determinerà se si può oppure o no correre o saltare.

BARRA MESSAGGI: barra dove compaiono le scritte narrative che informano il player di quello che sta succedendo sottolineato da un feedback sonoro tipico dell'arrivo di un messaggio su cellulare che si può selezionare dal menu settings.

Ogni puzzle game o missione si gioca a Skill Check:

Il giocatore seguendo ciò che accade davanti a se deve premere il tasto skill-check [T] e vincerà solo se preme il tasto quando la lancetta dello skill-check entra nella regione di successo del cerchio dove la lancetta scorre veloce verso il fondo scala che se raggiunto farà perdere il giocatore causandone la perdita di energia del 10%.

Riporto immagine come esempio:



Le sfide per vincere i puzzle game e le missioni diventano difficili incrementando la velocità della lancetta dello skill-check.

Regole danno giocatore

Il giocatore ha una barra di energia

Una barra di stamina per poter gestire corsa possibile fino a che c'è stamina.

Il danno lo subisce dai rifiuti lasciati dall'uomo quindi dalle pozze di inquinamento dal fallimento nel risolvere i puzzle game per liberare gli animali in trappola e deve stare attento a non cadere nelle trappole umane come le taglie

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:

Sensibilizzare ai temi ambientali

Riferimenti a giochi esistenti:

ORI, Spirit of the North