**DREAM GUARDIAN**

Game Design Document

All Work Copyright @2015/2016 By Dream Guardian Team

Written By: Federica Agliata, Andrea Ceccarelli, Tommaso Celata, Michele Celata, Nicolas Locatelli, Cristina Lubas, Emanuele Ricci

1. **Development Team**
2. **Design History**

04/11/2015 Versione 1.0

* Impostazione linee guida GDD
* Dati team di sviluppo
* Definizione di Storia e Background del gioco

1. **Vision Statement**
2. **Audience, Platform and Marketing**
3. **Gameplay**
4. **Game Characters**
5. **Story**

* **7.1 Synopsis**

In un mondo dove l’umanità crede che i sogni siano semplicemente dominati dall’inconscio, i Dream Guardians lottano tutti i giorni per garantire l’incolumità del loro creato dal mondo degli Incubi.

Yume, il nostro protagonista, è incaricato della protezione dei sogni di un giovane ragazzo, che rappresenta una chiave fondamentale per gli emissari del mondo degli Incubi. Esso infatti è un “tramite” per la conquista di una folta rete di sogni che arricchirebbe il potere del malvagio Signore degli Incubi, capo del loro mondo.

* **7.2 Complete Story**

Yume è responsabile dell’incolumità dei sogni di un giovane ragazzo, di cui lui è guardiano protettore.

Egli, come tutti i Dream Guardians, è nato con tale compito e il suo addestramento verterà sull’imparare le tecniche necessarie per sconfiggere gli emissari del mondo degli Incubi, intenti ad intaccare i sogni del ragazzo tramite incubi mostruosi ed angoscianti.

Ad aggravare la situazione e i pericoli che Yume dovrà affrontare si aggiunge la particolarità del ragazzo, il quale è uno degli umani “prescelti”, ovvero umani in grado di canalizzare e collegare altri sogni ai propri, in maniera del tutto inconscia.

Questo significa che essi rappresentano veri e propri portali di collegamento verso i sogni di altri esseri umani, quindi permettere agli emissari del mondo degli incubi di attaccare i loro sogni, significa attaccare molte menti ignare.

* **7.3 Backstory**

Erano millenni che una storia del genere non veniva raccontata…

Il mondo dei Sogni e il mondo degli Incubi hanno vissuto per molto tempo in equilibrio, uno legato dall’altro, in una perfetta armonia.

Il Signore dei Sogni e il Signore degli Incubi, maestri e governatori dei rispettivi mondi, addestravano i loro guardiani nel rispetto della fazione opposta, senza pretendere di prevalere gli uni sugli altri.

Questo durò finché la sete di potere del Signore degli Incubi non crebbe a dismisura. Egli, accecato dalla possibilità di avere un controllo totale sul mondo del subconscio, decise di venire meno alle sue promesse e cominciò ad attaccare prepotentemente i sogni degli umani tramite i suoi emissari.

La guerra durò per lungo tempo, fino a che i Dream Guardians, guardiani del mondo dei sogni, riuscirono a catturarlo e a limitare così il suo potere.

Nonostante un lungo e florido periodo di pace e di equilibri ristabiliti, il malvagio Signore degli Incubi adesso ha trovato il modo di tornare ad attaccare il mondo dei Sogni!

Egli infatti ha capito che alcuni esseri umani sono un potente canale di comunicazione nella fitta rete dei sogni e che attaccare i loro sogni significa intaccare anche quelli di molti altri.

* **7.4 Narrative Devices**

Gli espedienti narrativi che utilizzeremo per introdurre e raccontare la storia di *Dream Guardian* sono:

1. Video introduttivo che spiegherà le vicende precedenti alla nascita del protagonista (vedi Backstory).
2. Accrescimento delle potenzialità del protagonista.

La sua storia viene raccontata in termini di abilità acquisite grazie all’addestramento del Maestro dei Sogni, nei livelli dedicati ai turorial.

1. Cambiamento di elementi nel Level Design.

Esso denoterà il contenuto dei sogni tramite: sfondi, oggetti, Npc ecc…

1. **The Game World**
2. **Media List**