

KeepPlaying

# Dimensions Break



[https://github.com/CcCcCc99/SVG\\_Project](https://github.com/CcCcCc99/SVG_Project)

Versione	Autori	Data	Note
1.0.0	Emmanuele Di Gennaro	17/05/2022	Prima versione del GDD
1.1.0	Massimo Di Gennaro	24/05/2022	Definite e descritte le prime sezioni del documento
1.1.1	Massimo Di Gennaro Emmanuele Di Gennaro	11/06/2022	Aggiornamento del documento, con descrizione di base di storia, meccaniche e giocatore
1.3.0	Angela Gallo Carlo Corvaglia	17/08/2022	Aggiornata la descrizione del progetto. Definita la storia e il tema del gioco.
1.3.1	Angela Gallo Carlo Corvaglia	22/08/2022	Definiti i livelli. Aggiunte immagini. Definiti gli obiettivi e le abilità del giocatore. Definite le meccaniche di gioco.
1.3.2	Angela Gallo Massimo Di Gennaro Emmanuele Di Gennaro Carlo Corvaglia	05/09/2022	Definiti oggetti, personaggi principali, nemici. Definita l'ultima sezione del documento (progressione, musica, ...)

<b>Descrizione del progetto (elevator pitch)</b>	<b>4</b>
<b>Team</b>	<b>4</b>
<b>Personaggi</b>	<b>5</b>
Personaggio giocabile	5
Aiutante	5
Nemici	5
BLOWER	5
TORTOISE	5
PONG	6
PRISM	6
TAZ	6
SPIDERBOT	7
ANGELBIT	7
<b>Storia</b>	<b>7</b>
<b>Tema</b>	<b>8</b>
<b>Progressione dei livelli</b>	<b>8</b>
Tutorial	9

Livello 1: Il Laboratorio	9
Livello bonus 1: L'Atlantide perduta	9
Livello 2: Il mondo della musica	9
Livello 3: La città sommersa	10
Livello bonus 2: La caverna nel vulcano	10
Livello 4: Il castello volante	10
Livello 5: Il vulcano	11
Livello bonus 3: Ritorno al passato	11
Livello 6: Il ghiacciaio	11
<b>Gameplay</b>	<b>11</b>
Obiettivi	11
Abilità del giocatore	12
Abilità	12
Controllo	12
Meccaniche di gioco	12
Oggetti	13
Guanto Portalgun	13
Muta da Sub	13
Navicella Volante	13
Tridente	13
Pettine di Lauren	14
MirrorShell	14
Piccone delle Miniere	14
Antidoto	14
Tappeto Volante	14
Scudo di Ferdinando	15
Pattini da ghiaccio	15
Pugno di Ferro	15
Progressione e sfida	15
Sconfitta	16
<b>Art Style</b>	<b>16</b>
<b>Musica e Suono</b>	<b>16</b>
<b>Dettagli Tecnici</b>	<b>17</b>
<b>Mercato</b>	<b>17</b>
Target	17
Piattaforma e monetizzazione	17
Localizzazione	17
<b>Idee</b>	<b>17</b>

# Descrizione del progetto (*elevator pitch*)

Documento che specifica il design di **Dimensions Break**.

**Dimensions Break** è un gioco per PC di genere puzzle action dungeon crawler.

Il giocatore guida nella sua avventura 2 personaggi, di uno, il protagonista, avrà il controllo diretto mentre l'altro, **Helena Wissenschaftler**, rimarrà ai bordi dello schermo pronto ad eseguire azioni di supporto a comando. Questi si troveranno in dungeon dalle tematiche differenti in una classica missione di raccolta oggetti: frammenti di un macchinario importante nella trama.

**Dimensions Break** ha come peculiarità il fatto che non sono disponibili attacchi al giocatore anche se inserito in un contesto action. Il giocatore dovrà comunque capire come sconfiggere i nemici per superare le stanze dei dungeon e potrà scegliere tra 2 approcci principali o una loro combinazione:

- utilizzare un guanto che ha un funzionamento analogo a quello della portalgun del franchise Portal, strumento utile a portare in trappola i nemici (questo approccio costringe il giocatore a muoversi nella stanza e rischiare di venir colpito)
- utilizzare le ombre/anime dei nemici sconfitti da evocare a comando che possono combattere al posto del giocatore (questo approccio facilita notevolmente l'esplorazione al costo del consumo di mana)

## Team

Noi come team prendiamo il nome di KeepPlaying.

Ci poniamo l'obiettivo della realizzazione di **Dimensions Break** in Godot v4.4.4. Il linguaggio di programmazione scelto per la realizzazione di quasi tutto il progetto è GDScript, per la sua versatilità e l'integrazione con l'engine. Viene integrato anche con il linguaggio degli shader di Godot per la realizzazione di alcuni effetti.

Gli asset grafici sono prodotti dal team stesso in MediBang Paint Pro, Krita e Gimp. Mentre gli audio provengono da risorse online esterne.

Il versionamento del codice avviene tramite Git ed il progetto è hostato su Github.

## Personaggi

### Personaggio giocabile



**Protagonista (nome scelto dal giocatore)**, proviene da un mondo fantasy medievale in cui si fa uso della magia, tuttavia, egli non è in grado di utilizzarla. Nella sua vita nel mondo natale, era conosciuto come "il ladro stratega", attuava strategie impossibili da decifrare, e questo era il suo più grande vantaggio, dato che nessuno è mai riuscito a catturarlo.

Lui non è mai stato un attaccante, per cui dovrà fare uso del guanto preso in prestito dalla scienziata Helena, che lo guiderà nel suo utilizzo per creare i portali e sconfiggere i nemici con la sua astuzia.

## Aiutante



**Helena Wissenschaftler**, co-protagonista e assistente, era una scienziata rinomata che stava sperimentando sulle dimensioni e lo spazio-tempo, tuttavia, a causa di un incidente in laboratorio, ne ha causato il collasso.

Per riportare le dimensioni al loro stato naturale, chiederà l'aiuto del protagonista, incontrato per caso nello spazio-tempo, dandogli supporto.

I suoi oggetti fantascientifici saranno di grande aiuto al protagonista per poter proseguire nella loro avventura alla ricerca dei pezzi del macchinario andato distrutto durante la collisione.

## Nemici

### BLOWER



**HP:** 3

**MP necessari per la summon:** 2

**Descrizione:** guardiano nato per difendere la fortezza della luna nel suo mondo originario, la sua specialità è di spingere i suoi nemici il più lontano possibile dalla fortezza. Nella dimensione onirica nella quale si risveglia (lo stesso destino dei protagonisti), il suo scopo è di non permettere a nessuno di sorpassarlo, e quindi spinge tutti i suoi nemici verso la loro morte.

**Attacco:** quando gli passi davanti soffia e ti spinge fino alla fine della stanza; mentre sei sotto l'effetto del soffio non puoi muoverti.

### TORTOISE



**HP:** 5

**MP necessari per la summon:** 3

**Descrizione:** soldato del mondo delle tartarughe, arruolato nell'esercito del suo Paese per difendere la nazione. Dotato di un animaletto speciale che lancia verso i suoi nemici per fare danno, è l'unico mostro della dimensione onirica, oltre al boss, che attacca e fa danno ai suoi nemici.

**Attacco:** quando le passi davanti si ferma e ti lancia il suo animaletto contro, quest'ultimo sbatte contro le pareti fino a 3 volte.



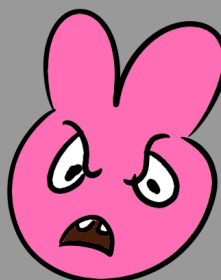
### PONG

**HP:** 12

**MP necessari per la summon:** non evocabile

**Descrizione:** boss del livello.

È un coniglio a cui è stata lanciata una maledizione, non felicità, ma è più il tenero animaletto che salta qua e là per la diventato una macchina da guerra che lancia tutte le palle di fuoco a tutti coloro che incontra. Il suo salto causa un terremoto a cui è



maledizione, non felicità, ma è palle di fuoco a terremoto a cui è

difficile sfuggire, mentre il suo peso potrebbe uccidere all'istante qualsiasi nemico nel momento in cui atterra.

**Attacco:**

1. Salta in alto fino ad uscire dalla visuale
2. Ti insegue mentre sta fuori dalla visuale, è possibile capire dove si trova sfruttando l'ombra
3. Si ferma e atterra
4. Appena atterra rilascia un terremoto che raggiunge l'intera stanza
5. Lancia 3 palle di fuoco da un lato
6. Lancia 3 palle di fuoco dal lato opposto

Alla fine del pattern ricomincia. L'ordine dei lati da cui lancia le palle di fuoco si alterna.

## PRISM



**HP:** 1

**MP necessari per la summon:** 3

**Descrizione:** robot creato originariamente per incenerire con i suoi laser qualsiasi nemico alla sua portata. Dopo la collisione perde alcuni suoi pezzi, per questo motivo il suo sistema non collabora più come dovrebbe. Ogni volta che sbatte contro un oggetto si attiva il sistema di difesa e lancia i suoi laser contro i suoi dintorni.

**Attacco:** appena tocca qualsiasi oggetto nella stanza gira su se stesso attaccando con un laser.

## TAZ



**HP:** 7

**MP necessari per la summon:** 4

**Descrizione:** robot creato originariamente per difendere il laboratorio Z.M.B. da eventuali invasori. Una volta individuato il nemico gira su se stesso con delle armi a portata di mano. La sua particolarità è che segue il suo nemico. Dopo la collisione non riconosce più gli scienziati come parte del laboratorio, per questo motivo dovrà essere distrutto.

**Attacco:** appena ti vede gira come una trottola e ti insegue per attaccare.

## SPIDERBOT



**HP:** 1

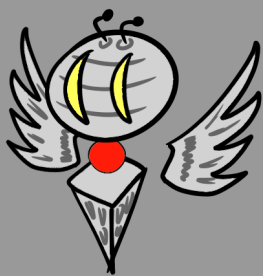
**MP necessari per la summon:** non evocabile

**Descrizione:** robot creato originariamente per dare supporto ai Taz. La sua particolarità è che non attacca il nemico ma lo blocca per qualche secondo utilizzando un materiale speciale che piazza a terra, per questo nel laboratorio è usanza usare dispositivi ad antigravità che permettono di non toccare terra.

**Attacco:** appena ti vede lancia una ragnatela nell'ultimo posto in cui sei stato individuato.



## ANGELBIT



**HP:** 8

**MP necessari per la summon:** non evocabile

**Descrizione:** questo tipo speciale di robot è l'ultimo modello in vista di una commercializzazione a scopo militare. È programmato per lavorare in coppia con manovre a tenaglia. Se dovesse ritrovarsi da solo entrerebbe in una modalità di emergenza ancora in fase di sperimentazione.

**Attacco normale:**

1. Se non ci sono ostacoli in mezzo, insegue il giocatore a fino ad avvicinarsi
2. Rilascia da un portello degli insetti robotici che inseguiranno il giocatore a loro volta
3. Mentre gli insetti attaccano si allontana dal giocatore

Il pattern si ripete finché rimangono in 2.

Se dovesse rimanere da solo entrerebbe in fase di emergenza, cosa che aumenta la sua velocità.

**Attacco di emergenza:**

1. Insegue il giocatore fino ad avvicinarsi (non bada agli ostacoli che si frappongono nella traiettoria)
2. Rilascia 8 sfere di energia in direzione del giocatore intervallate da un cooldown

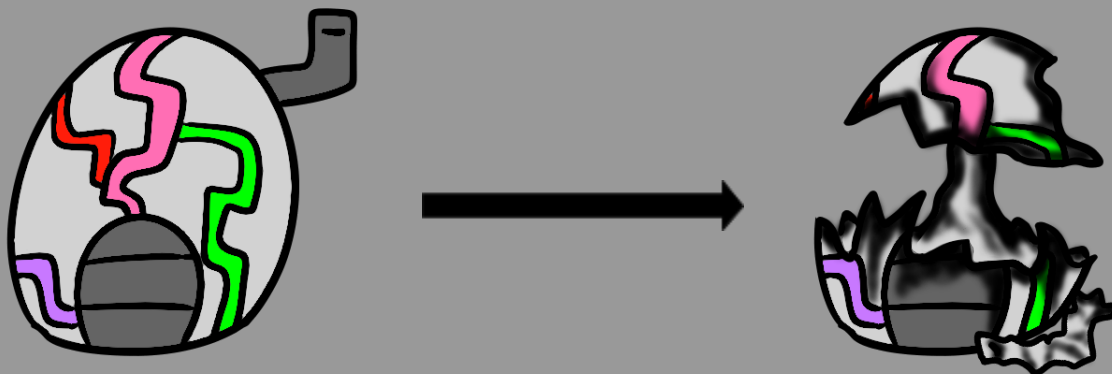
Il pattern si ripete fino alla morte.



## Storia

In un laboratorio per lo studio delle dimensioni parallele, un esperimento scientifico a cura della **dott.ssa Helena Wissenschaftler** fallisce a causa di un bug che scatena una rivolta interna delle macchine. Questo porta al collasso su se stesso un macchinario per la generazione di portali e alla conseguente collisione delle dimensioni che dà il via alla trama.

Il protagonista è un ladro proveniente da una dimensione che richiama una ambientazione di tipo fantasy medievale che si trova ad essere risucchiato da un portale a causa delle dimensioni in collisione. Si ritrova quindi in un dungeon di un universo a lui sconosciuto dove farà la conoscenza della **dott.ssa Wissenschaftler**. Qui i due uniranno le forze e la dottoressa consegnerà al protagonista un guanto per la generazione di portali a corto raggio, che ci accompagnerà per tutto il gioco.



Quando i due torneranno al laboratorio scopriranno della distruzione della macchina ed intraprenderanno un viaggio attraverso le dimensioni alla ricerca dei componenti per ricostruirla e riportare tutto alla normalità. Durante l'avventura, in uno dei livelli finali, si imbatteranno in Hans: un altro scienziato del laboratorio Z.M.B. Si scoprirà quindi che è stato quest'ultimo a causare il malfunzionamento per avere libero accesso agli spostamenti interdimensionali anche di grandi dimensioni. Lui aveva scoperto che nella dimensione che riportiamo di sotto come livello 5, si trova un grande giacimento di preziosi materiali di cui voleva appropriarsi. Scapperà quindi sfruttando il boss di quel livello come diversivo per tornare al laboratorio.

Quando il giocatore sarà riuscito a collezionare tutti i pezzi del macchinario e tornerà al laboratorio lo incontrerà lì per fronteggiarlo un'ultima volta. Perché Hans si opporrà alla scissione delle dimensioni.

## Tema

Il tema principale del gioco è l'**esplorazione**. Il sentimento di scoperta e la voglia di trovare il modo di superare una certa stanza ed il premiare il giocatore attento che decide di esplorare completamente il dungeon sono le principali emozioni che il gioco deve comunicare. In più i "combattimenti", se così si possono chiamare, sono anche utili a comunicare un certo grado di **senso del pericolo** al giocatore che si trova in condizioni di non poter attaccare, cosa particolarmente vera contro le boss fight. Si tratta anche di un **omaggio dell'astuzia e dell'inganno**, le qualità che il giocatore deve possedere e che sono incarnate dall'archetipo del ladro fantasy rappresentato dal protagonista.

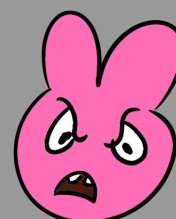
## Progressione dei livelli

Un elemento chiave del gioco è la varietà di livelli, ciascuno legato a un tema specifico ed a un set di nemici unico, dipendenti dalla dimensione in cui ci si trova. Il gioco prosegue linearmente, passando dal dungeon tutorial all'ultimo livello, cioè livello 6.

## Tutorial

Il gioco inizia con il protagonista che viene teletrasportato all'improvviso in una dimensione onirica mediante un portale; qui, incontra Helena Wissenschaftler, scienziata colpevole per la collisione dei mondi paralleli, che gli spiegherà il motivo per cui si trova lì e gli chiederà una mano a sconfiggere i nemici.

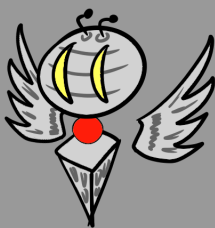
In questo livello vengono spiegate le varie meccaniche di gioco che serviranno per proseguire con i vari livelli.



## Livello 1: Il Laboratorio

Il primo livello è ambientato nel laboratorio di Helena, in una realtà futuristica, pieno di robot e cyborg, il cui obiettivo è quello di eliminare ogni forma di vita che possa mettere in pericolo gli esperimenti che si stavano svolgendo. Qui si trova il macchinario che ha causato la rottura dello spazio-tempo e che dovrà essere riparato per riportare le dimensioni al loro stato originario.





Da questo livello è possibile accedere al livello nascosto dell'"Atlantide perduta", sbloccabile solo dopo aver recuperato un certo oggetto. In alcune stanze, ci saranno dei puzzle da risolvere in modo tale da poter recuperare oggetti speciali:

- ★ muta da sub: necessaria per poter entrare nel livello nascosto
- ★ navicella volante: per poter superare le ragnatele di "spiderbot" senza essere bloccato

## Livello bonus 1: L'"Atlantide perduta"

Questo livello è detto dell'"Atlantide perduta", quindi ambientato sott'acqua, per cui non è possibile accedervi senza avere l'oggetto "muta da sub". L'obiettivo è principalmente l'esplorazione della città di Atlantide, dove si possono trovare oggetti interessanti che possono essere recuperati e utilizzati nei livelli seguenti:

- ★ il tridente: apparteneva al re dei tritoni, un oggetto magico che permette di controllare i mari; rende non aggressivi alcuni nemici
- ★ il pettine di Lauren: apparteneva alla principessa Lauren, le permetteva di ammaliare i tritoni col suo canto
- ★ mirrorshell: la conchiglia che permette di scambiarti con un nemico

Esplorare questo livello potrebbe avvantaggiare il giocatore in seguito.



## Livello 2: Il mondo della musica

Questo livello può essere definito come il livello della musica.

Il mondo da cui provengono i nemici è una dimensione rumorosa, che non conosce il significato del silenzio.

Tutti i nemici in questo livello cantano o gridano, e attaccano utilizzando la musica. Non esistono nemici silenziosi.

Peculiarità di questo dungeon è che i nemici non ti notano se non fai rumore, in questo modo si può superare la stanza senza confrontarsi, tuttavia le stanze sono piene di trappole che allarmeranno i nemici della presenza del protagonista.

## Livello 3: La città sommersa

Il livello 3 richiama l'"Atlantide perduta", tuttavia non è ambientato ad Atlantide; il protagonista si ritrova in una città sottomarina in rovina, situata in una bolla d'aria.

Alcune stanze non sono accessibili senza l'oggetto "muta da sub".

In giro vagano pesci, granchi e sirene, che cercheranno di difendere il loro territorio dagli intrusi (Helena e il protagonista).

Nella città si possono trovare scrigni di tesori, oro, vari oggetti di valore che si potranno collezionare per fare un'offerta al boss del dungeon; più oggetti verranno donati, più la battaglia diventerà semplice.

In questo livello, il protagonista scoprirà il motivo della caduta di Atlantide.



## Livello bonus 2: La caverna nel vulcano

Questo livello è ambientato in una caverna situata su un vulcano.

Le stanze sono principalmente buie, ma in alcune di esse è presente della lava, repellente per la maggior parte dei nemici, terrorizzati dalla luce.



In questo dungeon è possibile rompere i muri di alcune stanze buie facendo fuoriuscire della lava, il cui scopo è di fare allontanare i nemici il più possibile dalla luce.

È necessario avere il seguente oggetto:

★ il piccone delle miniere: può rompere i muri delle stanze in oggetto  
Alcuni nemici volanti, in questo livello, possono prelevare il protagonista da terra e lasciarlo cadere, facendogli subire danni.

## Livello 4: Il castello volante

Il quarto livello è ambientato in un castello sospeso a mezz'aria, governato da ragni e serpenti che con il loro veleno mortale cercheranno di avvelenare qualsiasi creatura gli si avvicini.

Alcuni veleni possono fare danno ad intervalli di tempo (DOT: damage over time), altri sono paralizzanti, per cui il protagonista dovrà combattere contro nemici che potranno bloccarlo in qualsiasi momento.

Oggetti speciali che si possono ottenere in questo livello:

★ antidoto: bevanda che cura da qualsiasi veleno o paralizzante.



## Livello 5: Il vulcano

Il livello 5 è ambientato all'interno di un vulcano. Qui la presenza di fenici e altri animali mitologici è un ostacolo ben arduo da superare, ma allo stesso tempo è una rarità che potrebbe portare il protagonista non ad uccidere i suoi nemici, bensì a collezionarli.

Per superare i fiumi di lava sarà necessario un oggetto leggendario:

★ il tappeto volante: permette di sorvolare qualsiasi cosa

Puoi fare amicizia con la fenice per poter sorvolare il fiume di lava.

In questo livello per la prima volta si potranno salvare le anime dei nemici anche per i livelli successivi.

## Livello bonus 3: Ritorno al passato

Questo livello è ambientato nel mondo fantasy medievale da cui proviene il protagonista.

I nemici sono perlopiù scheletri, seguiti da cavalieri, stregoni e draghi.

Il nostro protagonista si ritroverà a combattere contro il più temuto drago del secolo, "il drago di fuoco".

La particolarità di questo livello è che alcune stanze possono essere superate negoziando o semplicemente conversando con i nemici, con la condizione che anch'essi siano umani (ad esempio gli stregoni).



Nel dungeon si può trovare un oggetto per difendersi dagli attacchi magici:

- ★ lo scudo di Ferdinando: difende da qualsiasi attacco non fisico dei nemici

## Livello 6: Il ghiacciaio

Il sesto livello è ambientato in un mondo di ghiaccio. Qui gli yeti dominano sovrani, sono i nemici più temuti perché hanno una forza sovrumana.



Sarà anche necessario risolvere enigmi in cui bisognerà far scivolare oggetti sul ghiaccio per posizionarli nella mappa, neanche il giocatore è immune al ghiaccio e si ritroverà a scivolare nella direzione in cui stava camminando, invece di muoversi liberamente.

Bisogna anche fare attenzione a sfuggire dai pinguini, molto agili in questo ambiente.

In questo livello l'oggetto "pattini da ghiaccio" rende possibile muoversi in ogni direzione sul ghiaccio, mentre l'oggetto "pugno di ferro" permette di combattere contro gli yeti con più semplicità.

## Gameplay

### Obiettivi

L'obiettivo del gioco è proseguire attraverso i vari livelli rappresentati da dungeon assestanti per raccogliere i frammenti del macchinario. Una volta fatto il giocatore esplorerà i livelli a ritroso (che saranno leggermente diversi a questo punto, con creature di altri livelli che avranno invaso altre dimensioni) per tornare nel livello del laboratorio.

Per procedere tra i livelli il giocatore dovrà sconfiggere il boss del dungeon, cosa che ricompenserà con il pezzo di macchinario ed aprirà un portale per il prossimo dungeon obbligatorio.

Nei livelli sarà anche possibile trovare degli oggetti chiave che permettono di accedere a livelli bonus. Il completamento dei livelli bonus potenzia il personaggio come se avesse completato uno degli altri livelli obbligatori ma non fornisce pezzi del macchinario.

### Abilità del giocatore

#### Abilità

Il giocatore ha la capacità di piazzare portali vicino al punto in cui si trova, può piazzare fino a 2 portali purché questi siano nella stessa stanza. Piazzare un terzo portale farà sparire quello più vecchio. Il bracciale del guanto cambia colore per indicare quello del prossimo portale, quindi anche il colore del portale che scomparirà.

La seconda capacità del giocatore sarà quella di evocare, al costo di mana, le ombre dei nemici sconfitti, selezionabili da una actionbar sul fondo dello schermo, che inizierà con uno slot fino ad arrivare a 6. Sarà sempre il giocatore a scegliere quali nemici includere nella actionbar e se sostituirli ad altri nemici già presenti in quello slot.

## Controllo

wasd: movimento

mouse: indica l'orientamento del guanto (quindi dove sarà piazzato il portale)

pulsante sinistro del mouse: piazza un portale nel punto indicato dal guanto

pulsante centrale del mouse: prende l'ombra del mostro puntato dal mouse

pulsante destro del mouse: evoca l'ombra del mostro selezionato nella actionbar

I numeri della tastiera possono essere usati per selezionare specifici slot della actionbar. In alternativa si possono scorrere con la rotella del mouse.

## Meccaniche di gioco

- Completare una stanza apre le porte e potrebbe dare ricompense.
- Alla fine di ogni livello il giocatore aumenterà il numero massimo di cuori e mana.
- Alla fine dei livelli obbligatori si riceverà un pezzo del macchinario ed uno slot in più per la actionbar.
- Il salvataggio avviene ogni volta che si entra in un portale "checkpoint" blu.
- Alla morte si ritorna all'ultimo portale blu oppure al centro della prima stanza del livello, con vita e mana ripristinati. Ed i nemici respawnano mentre si conservano ancora le evocazioni della actionbar.
- Portali piazzabili dal giocatore sono collegati tra loro e quello che entra in uno esce dall'altro.
- Se un portale viene piazzato su qualcosa di non teletrasportabile entrambi i portali spariscono.
- Passando il mouse sopra ad un cadavere comparirà un riquadro che mostrerà al giocatore la comparazione tra il costo del nemico nello slot selezionato e quello del nemico a terra.
- Nemici evocabili dal giocatore dopo aver cliccato sul nemico corrispondente e averne catturato l'ombra.
- Nell'angolo in alto a sinistra è indicata la quantità di vita e mana.
- Al passaggio tra stanze i portali piazzati dal giocatore e le evocazioni spariscono.
- Per interagire con oggetti, ricompense ed elementi ambientali basta camminarci sopra.

## Oggetti

Legenda dei tipi di oggetto:

- permanente: una volta ottenuto rimane per tutto il gameplay
- temporaneo per game over: permane finché il protagonista non muore
- temporaneo per livello: permane solo nel livello attuale
- ad uso immediato: si usa immediatamente

### Guanto Portalgun



Dispositivo creato da Helena, preso in prestito da Hans.

Oggetto in grado di creare portali a corto raggio, per un massimo di 2. Il bracciale cambia colore per indicare il portale che verrà creato prossimamente dato che un terzo portale determina l'eliminazione del primo spawnato.

Tipo di oggetto: permanente.

## Muta da Sub



Non si sa nulla delle origini di questo oggetto mistico, l'unica informazione in nostro possesso è che è stato ritrovato da Hans in un deserto.

Tuttavia, l'unico modo per poter accedere ad un livello ambientato nelle profondità marine è ottenendo questo oggetto; Hans lo ha studiato, ed è sicuro che non ci saranno problemi.

Permette di respirare sott'acqua.

Tipo di oggetto: permanente.

## Navicella Volante



Oggetto creato dagli scienziati del laboratorio Z.M.B. per poter testare l'antigravità. Questa tecnologia viene anche impiegata in molti loro robot.

Permette al protagonista di levitare e quindi superare alcune trappole, come ad esempio la ragnatela dei ragnobot.

Tipo di oggetto: temporaneo per game over.

## Tridente



Apparteneva al re dei mari, Poseidone, che ne usò il potere per riappacificare il popolo dei tritoni.

Il tridente ha il potere di controllare il mare, riducendo l'ostilità dei suoi abitanti; il protagonista lo può sfruttare a suo vantaggio per rendere meno aggressivi alcuni nemici.

Tipo di oggetto: temporaneo per livello.

## Pettine di Lauren



Era il pettine della principessa Lauren, conosciuta per la sua bellezza. Tutti i tritoni ne erano attratti, così tanto che lei si chiuse nella sua stanza e nessuno la vide mai più.

Oggetto da attivare sulle summon utile per attirare su di queste i nemici.

Tipo di oggetto: temporaneo per game over.

## MirrorShell



Lo specchietto della principessa Lauren, rivela la vera natura di chi vede.

Permette di scambiarsi di posto con un nemico/alleato.

Tipo di oggetto: permanente.

## Piccone delle Miniere



Questo oggetto è stato pensato per minare pietre preziose, la sua robustezza permette di scavare nelle pareti più dure. Hans afferma che sia indistruttibile. Senza questo oggetto, sopravvivere nelle caverne di lava sembra quasi impossibile, il protagonista potrà usarlo per distruggere le pareti e far allontanare i nemici.

Tipo di oggetto: temporaneo per livello.

## Antidoto



Creato da Hans in una foresta nei dintorni. Si dice che curi ogni effetto di un qualsiasi veleno, temporaneo o permanente.

Se si viene avvelenati è necessario prendere l'antidoto, altrimenti è game over.

Tipo di oggetto: ad uso immediato.

## Tappeto Volante



Non si sa come sia arrivato fin qui, ma appartiene al mondo delle fate.

Come dice il suo nome, è un tappeto in grado di volare.

E' possibile superare alcuni ostacoli solo con questo oggetto; senza, non si ha la possibilità di superare il livello.

Tipo di oggetto: temporaneo per livello.

## Scudo di Ferdinando



Apparteneva ad un cavaliere magico, il suo nome era Ferdinando.

Con lo scudo magico è possibile difendersi da qualsiasi attacco direzionato verso il giocatore. Sarà però necessario direzionare lo scudo con abilità, lo scudo infatti segue lo spostamento della mano del giocatore.

Tipo di oggetto: temporaneo per game over.

## Pattini da ghiaccio



Nel mondo dei ghiacci si narra che "la creatura più veloce del mondo non sono i pinguini, ma i pattinatori!". Usando questi pattini è possibile sfuggire ai pinguini, considerati gli esseri più veloci del mondo di ghiaccio.

Il protagonista potrà usufruirne per poter tenere testa ai pinguini.

Debolezza dell'oggetto è che se non li sai usare, non puoi pattinare!

Quando il giocatore si ritrova a camminare su una lastra di ghiaccio scivolerà nella direzione in cui sta camminando, a meno che non abbia dei pattini, in tal caso si potrà muovere con abilità schivando i pericolosi pinguini.

Tipo di oggetto: temporaneo per livello.

## Pugno di Ferro

Oggetto creato da Helena per sconfiggere gli yeti.

Permette al protagonista di attaccare.

Tipo di oggetto: temporaneo per game over.



## Progressione e sfida

Ogni livello rappresenta un dungeon di una certa disposizione di stanze con diverse sfide all'interno. Alcune saranno prevalentemente di combattimento mentre altre avranno enigmi ambientali da risolvere. Saranno anche presenti stanze che fungeranno da crocevia in cui si potranno trovare punti di salvataggio o altri modi per spostarsi nella mappa o per andare in altri livelli. Ogni livello termina con un boss. L'approccio a tale boss può essere influenzato dai nemici equipaggiati al momento del combattimento, sarà quindi più facile affrontarli con l'utilizzo di evocazioni ma sarà sempre possibile sconfiggerli anche senza. La ricompensa offerta da ogni livello obbligatorio sarà l'aumento di hp e mana massimi e anche un nuovo slot di evocazione. (L'incremento di hp e mana può variare da livello a livello)

Il gioco inizia in un livello tutorial in cui le prime stanze sono utili a spiegare la trama ed i comandi senza essere complicate da superare. Per culminare in un combattimento esemplificativo contro 2 nemici. Il boss del tutorial può sembrare difficile ad un primo sguardo ma in realtà ha frequenti finestre in cui è molto facile e conveniente attaccarlo. Può dare difficoltà al giocatore uno dei suoi attacchi ma è una cosa voluta perché utile ad insegnare al giocatore come sfruttare i portali per schivare gli attacchi, meccanica necessaria per superare altre sfide successive.

Il gioco prosegue poi con vari livelli di crescente difficoltà con la struttura già descritta. Un giocatore attento sarà anche in grado di accedere a livelli bonus. completando questi ultimi sarà quindi possibile aumentare hp e mana in modo analogo a quello dei livelli obbligatori. Cosa che faciliterà l'esplorazione dei livelli successivi.

Una volta collezionati tutti i pezzi del macchinario si entrerà in una seconda fase del gioco in cui si procederà a ritroso. La riesplorazione dei livelli sarà resa più difficile andando a modificare i contenuti delle stanze mischiando tra loro i nemici dei livelli. Questa fase del gioco comunque è pensata per durare poco ed ha solo lo scopo di intrattenere il giocatore che si dirige verso il finale.

## Sconfitta

Il game over è raggiunto dal giocatore subendo una quantità di danno pari al numero di hp che il giocatore possiede. Il giocatore può perdere i suoi hp attuali (cioè ridurre la sua barra della vita) in diverse modalità, sia a causa dell'ambiente che dei nemici.

## Art Style

Il gioco è un dungeon crawler 2D con visuale dall'alto organizzato a stanze. I livelli sono caratterizzati da una grafica disegnata a mano.

(I vari concept art sono stati inseriti nelle varie sezioni precedenti a questa)

# Musica e Suono

Per la gestione del suono è stato implementato un audio manager completamente in GDScript, capace di distinguere e gestire colonne sonore ed effetti, distinzione fondamentale perché le colonne sonore sono essenzialmente audio che non termineranno mai, mentre gli effetti sono audio che possono terminare.

Le musiche utilizzate per la realizzazione di questo gioco sono state scaricate da due siti principali: <https://opengameart.org/>, <https://www.soundeffectsplus.com/>. La lista di autori da cui abbiamo scaricato le musiche utilizzate su OpenGameArt è la seguente:

- CaveboyTup per l'audio wolf\_monster.mp3
- remaxim per gli audio short wind sound.wav, win sound 1-2.wav
- bart per l'audio hold the line.ogg
- Zoltan Mihalyi per l'audio heal.wav
- Fato\_Shadow per l'audio fato\_shadow\_-\_in\_my\_dreams.ogg
- Art of Escapism per l'audio Destroyed Sanctuary.mp3
- p0ss per l'audio echelon.mp3
- Bart K. per l'audio foom\_0.wav
- wubitog per l'audio pop3.ogg
- CleytonKauffman per l'audio Cleyton RX - Underwater.mp3
- Señor Moreno per l'audio Hojoj theme (OST wav version long).wav
- Macro per l'audio Laser 1.mp3

## Dettagli Tecnici

Il gioco è realizzato in Godot Engine ed esportato per Windows e Linux/X11.

Compilato in Bytecode con i flag:

- 64
- pc
- s3tc

Nella compilazione viene escluso temp/\*

Per essere eseguito ha anche bisogno della directory saves/ contenente due file: config e game

## Mercato

### Target

Il target del gioco è rappresentato dal giocatore casual amante di giochi stile Roguelike, che gioca in sessioni di gioco lunghe circa una mezz'ora.

Il gioco può essere goduto maggiormente in sessioni di medio termine tra i 30 minuti e l'ora. Ma può essere comunque giocato in brevi ritagli di tempo utili a fare qualche tentativo nei confronti di specifiche stanze magari che erano rimaste non risolte da precedenti sessioni di gioco. Il long play permetterebbe di terminare il gioco in veramente poche sessioni ma potrebbe risultare ripetitivo alla lunga.

Per questo il gioco è rivolto a chi non ha molto tempo per giocare o ad appassionati di giochi indie della stessa durata che, di conseguenza, ne giocano molti. È anche indicata ad appassionati di



roguelike a dungeon per la simile struttura dell'esplorazione, specialmente appassionati di "The binding of Isaac" o "Enter the Gungeon". Oppure ancora agli amanti della fase di esplorazione dei dungeon nei "The legend of Zelda" bidimensionali.

## **Piattaforma e monetizzazione**

Il gioco nasce per essere giocato su pc con mouse e tastiera. Un adattamento per controller può essere possibile in futuro ma un porting per console non è previsto. Al contrario un porting per smartphone android sarebbe facilmente realizzabile con leggere modifiche all'HUD.

Questo gioco nasce per essere open source. Verrà distribuito attraverso la piattaforma GitHub.

Il gioco sarà disponibile sia per Windows che per Linux da subito.

## **Localizzazione**

Il gioco è disponibile solo in italiano ma una traduzione in inglese potrebbe arrivare in futuro.

## **Idee**

Non è stato realizzato nessuno dei livelli da Bonus 1 in poi (seguendo l'ordine riportato sopra) e quindi nessuno dei relativi oggetti. Di conseguenza rimangono idee.

I portali piazzabili dall'utente e quelli che portano a livelli diversi dovrebbero avere dei particellari che si muovono verso l'interno. I portali che danno ricompense dovrebbero avere un effetto simile ma con i particellari rivolti verso l'esterno. Il Portale per il checkpoint dovrebbe dare un feedback visivo "spruzzando particellari" per confermare al giocatore che il salvataggio è avvenuto.