KeepPlaying

<nome del gioco>

https://github.com/CcCcCc99/SVG\_Project

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Versione | Autori | Data | Note |
| 1.00 | Emmanuele Di Gennaro | 17/05/2022 | Prima versione del template per GDD |
| 1.01 | Massimo Di Gennaro | 24/05/2022 | Aggiornamento |
| 1.02 | Massimo Di Gennaro  Emmanuele Di Gennaro | 11/06/2022 | Modifica del documento |
|  |  |  |  |

**Descrizione del progetto *(elevator pitch)***

Documento che specifica il design di “nome del videogioco”, gioco per PC di genere Roguelike. Il gioco, giocabile con un unico personaggio, descrive la straordinaria avventura di “personaggio maschile” e di “personaggio femminile”, entrambi provenienti da universi differenti, che dovranno unire le proprie forze per completare dungeon con tematiche differenti e tornare finalmente nel luogo da cui provengono.

“nome del videogioco” è differente da altri videogiochi presenti sul mercato: infatti non è possibile attaccare in maniera diretta; il giocatore dovrà comunque capire come sconfiggere i nemici, utilizzando un personaggio munito solamente di una “pistola portale”.

**Team**

KeepPlaying è un team di sviluppo in grado di sviluppare videogiochi 2D utilizzando:

* Engine come Godot e linguaggi di programmazione come GDScript;
* Git e GitHub, per lavorare efficientemente in un gruppo composto da 5 persone ed effettuare il controllo distribuito di versione;
* MediBang Paint Pro e Paint.NET per poter realizzare disegni a mano libera.

**Indice**

Questo indice non è definitivo, ma può essere modificato in base alla tipologia di gioco o alle necessità. L’importante è che il documento riporti tutti i dettagli relativi al game design del gioco che si intende sviluppare.

Personaggi

Il gioco prevede un personaggio giocabile, che rappresenta il protagonista del gioco, un personaggio non giocabile aiutante del protagonista, e un insieme di nemici, tutti ben descritti e definiti.

*Personaggio giocabile*

nomem, il protagonista, che proviene da un mondo medievaleggiante in cui si fa uso di magia, che non puo' attaccare in maniera diretta a causa di un maleficio che gli e' stato fatto, e che quindi utilizzera' il guanto-portale fornitogli da nomef per sconfiggere i nemici in maniera indiretta ed evocare le loro ombre

*Aiutante*

2- nomef, la sua aiutante, che era prima delle vicende avvenute in tale gioco una stagista del laboratorio del mondo sci-fi dal quale proviene e che durante il gioco aiuta il protagonista fornendogli strumenti curativi quando disponibili

*Nemici*

Nemici da descrivere.

Storia

*Durante un esperimento scientifico volto allo studio e alla generazione di portali eseguitosi (nell’anno 10342) a cura della scienziata “aiutante”, il laboratorio di ricerca viene attaccato da nemici sconosciuti e causa un malfunzionamento nella macchina dei portali stessa; ciò porta alla collisione delle dimensioni. Diverse entità vengono così trasportate in particolari luoghi, persi nello spazio e nel tempo, noti come “dungeon”; tra queste entità, “aiutante” e “protagonista”, teletrasportato dal mondo medievaleggiante da cui proviene, si incontrano e decidono di collaborare. Lei dà a lui un guanto speciale “tipo portalgun” e, dopo una prima sfida ardua da superare, riescono a tornare in una versione distorta del mondo da cui proviene “aiutante”. Lì scoprono che devono recuperare delle componenti utili alla riparazione del macchinario, andando così a chiudere i portali tra le dimensioni, portando finalmente tutto alla normalità.*

Tema

*Il gioco è ambientato nel medioevo e la storia si basa sull’amiciza che lega i tre protagonisti…*

Il gioco è ambientato in dei dungeon e affronta il tema della liberazione, infatti i personaggi principali dovranno affrontare varie difficoltà e sconfiggere tanti nemici; alcuni tra essi (i boss) vengono liberati da quella dimensione (dungeon) in cui sono stati trasportati (segregati) potendo finalmente tornare nella dimensione da cui provengono.

Trama

Un elemento chiave del gioco è la varietà di livelli, ciascuno legato a un tema specifico e a un set di nemici unico. Il gioco prosegue linearmente, passando dal dungeon tutorial all’ultimo livello, cioè livello 6.

*Tutorial*

Il gioco inizia con “personaggio principale” che viene teletrasportato mediante un portale in un dungeon onirico, dove incontra “nomef”, e mediante una sequenza di dialoghi si intuisce il background dei due personaggi. Il giocatore deve proseguire in questo dungeon, in cui viene spiegato come poter sconfiggere i nemici e evocarli per poter proseguire nel gioco.

* Creature: Tortoise, Blower, “boss”, “carnivore”, “bat”

*Livello 1*

Il primo livello è ambientato in una realtà futuristica, piena di robot e cyborg, il cui obiettivo è quello di eliminare ogni forma di vita. Qui si trova il macchinario che ha causato la rottura dello spazio-tempo e che dovrà essere riparato per il bene di tutti.

* Creature: “nemici”

*Livello 2*

Il secondo livello è ambientato in una realtà medievaleggiante. I principali nemici sono cavalieri e scheletri, muniti di spade ed archi per creare trappole mortali.

* Creature: “nemici”

*Livello 3*

“Livello 3” è ambientato in una città sottomarina, considerata solo una leggenda da molti. Tritoni e polpi regnano sovrani, proteggendo con unghie e denti il loro prezioso tesoro.

* Creature: “nemici”

*Livello 4*

Il quarto livello è ambientato in una caverna sospesa a mezz’aria, governata da ragni e serpenti che con il loro veleno mortale cercheranno di trasformare qualsiasi creatura da viva a morta.

* Creature: “nemici”

*Livello 5*

“Livello 5” è ambientato all’interno di un vulcano. Qui la presenza di fenici e altri animali mitologici sarà un ostacolo ben arduo da superare.

* Creature: “nemici”

*Livello 6*

L’ultimo livello è ambientato nella nave spaziale che ha iniziato l’attacco al laboratorio di “compagna”. Questo livello è pieno di alieni tentacolari e altri mostri con armi fotoniche e raggi laser, che metteranno a dura prova il giocatore.

* Creature: “nemici”

Gameplay

Obiettivi

L'obiettivo del gioco e' progredire attraverso i vari dungeon, sconfiggendo nemici attraverso il guanto portale generando portali tramite quest'ultimo e facendo cadere i nemici in essi, portandoli verso trappole presenti nel dungeon stesso, e di permettere al giocatore di potersi impossessare delle loro ombre per poterle utilizzare contro altri nemici e contro il boss di fine livello. Le porte delle varie stanze si potranno aprire solo se i nemici verranno tutti sconfitti.

Abilità del giocatore

*Abilità*

Il giocatore potrà muoversi all’interno della stanza, raccogliere componenti del macchinario come ricompensa di fine livello e raccogliere oggetti, cioè cuori e gocce, come ricompensa per aver sconfitto nemici di una stanza, in modo tale da recuperare l’energia e il mana persi. Inoltre il giocatore potrà rubare ombre di nemici sconfitti ed evocare le ombre stesse per sconfiggere altri nemici, e potrà utilizzare la “portal gun” per generare portali e spostarsi attraverso di essi e spingere i nemici verso le trappole.

Il giocatore possiede una barra vita, che rappresenta il numero di colpi che è possibile infliggere al giocatore, una barra mana, che rappresenta il numero di volte in cui è consentito evocare un mostro, e un insieme di slot ombre, che rappresenta le ombre dei mostri che possono essere evocati, contenenti rispettivamente 3 cuori, 5 gocce, e uno slot inizialmente.

Il giocatore, una volta sconfitto il boss di fine dungeon, troverà un forziere che gli permetterà di incrementare le varie barre.

*Controllo*

*Button controls*

*wasd: muovono il giocatore*

*mouse: indica l’orientamento del giocatore*

*mouse <-: piazza un portale nel punto indicato dal mouse*

*mouse ->: evoca l’ombra di un mostro*

*Per poter sconfiggere i boss di fine livello il giocatore dovrà:*

* *studiare il comportamento dei boss stessi*
* *generare portali in posizioni strategiche all’interno della stanza, in modo tale da colpire i boss in maniera indiretta con trappole, cioè elementi di background*
* *utilizzare sapientemente le ombre dei nemici sconfitti*

Meccaniche di gioco

Oggetti e power-ups

Status screen e screen iniziale

Checkpoint/Salvataggio

Ci sono due oggetti principali che aiutano il giocatore nella sua avventura, e sono il Guanto Portale e “Evoca-Mostri”. Questi oggetti vengono donati al giocatore all’inizio del gioco.

Guanto Portale:

Il guanto portale è un oggetto che permette al giocatore di creare portali (massimo 1 alla volta a colore) di colori verde e rosa. Una volta attraversato un portale l’entità che lo attraversa si teletrasporta nel portale di colore diverso, se presente.

“Evoca-Mostri”:

“Evoca-Mostri” è un oggetto che permette al giocatore di evocare le ombre dei mostri abbattuti, ottenute come ricompensa eliminando i mostri stessi.

Ci sono diversi oggetti che permettono al giocatore di recuperare e/o incrementare le varie barre che egli stesso possiede. Questi vengono rilasciati da portali dorati una volta sconfitti i nemici di alcune stanze.

“Recupera Vita”:

Il “Recupera Vita” permette di recuperare i cuori persi.

“Recupera Mana”:

Il “Recupera Mana” permette di recuperare la mana persa

“Incrementa Vita”:

“Incrementa Vita” permette di recuperare i cuori persi e di ampliare la barra della vita, aggiungendoci un cuore.

“Incrementa Mana”:

“Incrementa Mana” permette di recuperare la mana persa e di ampliare la barra della mana stessa, aggiungendoci un “mana”

“Incrementa slot evocazione”:

“Incrementa slot evocazione” permette di incrementare gli slot di evocazione posseduti dal giocatore di una unità.

Evoca ombre:

* 1°
* 2°
* ...

“Componenti del macchinario”:

Questi oggetti sono necessari per progredire attraverso i vari livelli del gioco. Una unità di questo oggetto viene ottenuta sconfiggendo un boss di fine livello.

Progressione e sfida

//Questa sezione riporta i dettagli su come il giocatore avanza nel gioco e quali sono le sfide che //deve affrontare e superare.

*//Ogni livello prevede un boss di fine livello. Il boss del primo livello per essere sconfitto richiede…*

Sconfitta

Il giocatore può raggiungere il Game Over subendo abbastanza danno, cioè riducendo a zero il numero di cuori disponibili dal giocatore, che viene causato in diverse maniere:

* subendo un attacco da parte dei nemici, o entrando in contatto con essi;
* entrando in contatto con le trappole presenti nelle varie stanze.

Art Style

*Il gioco è un roguelike 2D che prevede lo scorrimento orizzontale e verticale tra stanze all’interno di diversi dungeon. I livelli sono caratterizzati da un grafica disegnata a mano, inclusi le entità (protagonista, nemici, portali e trappole) contenute nelle stanze, e le stanze stesse.*

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

Musica e Suono

//Qui vanno inseriti i dettagli sulla musica e sugli effetti sonori. Questa sezione può contenere varie //sotto-sezioni in base alla complessità della musica e dei suoni.

Dettagli Tecnici

//Qui vanno definiti i dettagli tecnici relativi alle piattaforme per le quali verrà sviluppato il gioco e //dettagli sui tool che verranno utilizzati. Questa sezione non dovrebbe essere molto dettagliata, //ma dovrebbe fornire solo le informazioni più importanti. I dettagli vanno inseriti in un documento //separato (Technical Design Document - TDD).

Questo gioco è multipiattaforma, in quanto può essere eseguito con sistemi operativi quali Windows e Linux, essendo realizzato con il Game Engine Godot.

Mercato

Qui vanno inseriti i dettagli relativi al target del tuo gioco. A chi è rivolto questo gioco? A quale tipologia di giocatore?

Questa sezione dovrebbe anche fornire dettagli su come si intende finanziare lo sviluppo del gioco.

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.

Piattaforma e monetizzazione

Questo gioco verrà distribuito attraverso la piattaforma GitHub, ma non vi è alcuna intenzione di monetizzarlo, in modo da mostrare a possibili aziende le capacità del team di sviluppo.

Localizzazione

Le lingue supportate sono l’italiano, l’inglese e il francese che sono selezionabili dallo screen iniziale, cliccando sulla voce opzioni.

Idee

//Inserire altre idee che non si è ancora sicuri di voler sviluppare nel gioco finale.

*//Si potrebbero implementare dei meccanismi in cui i livelli del gioco cambiano in base ad alcune //scelte del giocatore o al personaggio scelto.*