



<https://github.com/DanieleAlessandro98/Solaria>

Versione	Autori	Data	Note
1.00	Alessandro Daniele	10/06/2023	Prima versione del template per GDD
1.1	Alessandro Daniele	15/06/2023	Prima bozza della storia e dei personaggi
1.1.1	Alessandro Daniele	17/06/2023	Migliorata e accurata storia e tema
1.2	Alessandro Daniele	17/06/2023	Inseriti nuovi personaggi
1.3	Alessandro Daniele	24/06/2023	Finalizzata storia e tema del gioco
1.4	Alessandro Daniele	28/06/2023	Specificati gli obiettivi principali del gioco
1.4.1	Alessandro Daniele	04/07/2023	Ultimato personaggi con abilità
1.5	Alessandro Daniele	06/07/2023	Definite le prime meccaniche di gioco
1.5.1	Alessandro Daniele	09/08/2023	Aggiunti power-up e sfide
1.5.2	Alessandro Daniele	12/08/2023	Aggiunte nuove meccaniche e sconfitta
1.6	Alessandro Daniele	13/08/2023	Specificate abilità principali speciali
1.7	Alessandro Daniele	13/08/2023	Finalizzato meccaniche e progressione
1.8	Alessandro Daniele	14/09/2023	Inserito art-style, musica e mercato
1.8.1	Alessandro Daniele	14/09/2023	Inserito dettagli tecnici e specificato idee

## Descrizione del progetto (elevator pitch)

*Questo documento di game design descrive i dettagli di un gioco per PC di genere platform fantasy ambientato in un regno magico.*

*Il giocatore potrà guidare Brann, un giovane guerriero che deve imparare a padroneggiare i suoi poteri magici, nell'affrontare le sfide che si presenteranno lungo il suo cammino.*

*Durante questa avventura, verranno esplorati paesaggi incantati, affrontate creature corrotte dall'oscurità e verranno usate abilità e oggetti magici unici per sconfiggere l'oscurità.*

*Attraverso una serie di livelli, combattimenti, superando ostacoli e tanto altro, il giocatore progredirà nell'avvincente storia di Brann.*

*"Solaria: La straordinaria leggenda di Brann" trasporterà il giocatore in un'epica avventura nella eterna lotta tra la luce e l'oscurità.*

*Immergetevi in questa avventura e riportate l'armonia nel regno di Solaria.*

## Team

- Nome:  
Alessandro Daniele
- Esperienza:  
Studente di informatica
- Skills:  
Conoscenze tecniche sullo sviluppo di giochi  
Conoscenza delle dinamiche di gioco e delle meccaniche di gioco

# Indice

<b>Personaggi</b>	5
<b>Storia</b>	6
Tema	7
<b>Trama</b>	8
<b>Gameplay</b>	10
Obiettivi	10
Abilità del giocatore	10
Meccaniche di gioco	10
Oggetti e power-ups	12
Progressione e sfida	12
Sconfitta	12
<b>Art Style</b>	13
<b>Musica e Suono</b>	14
<b>Dettagli Tecnici</b>	15
<b>Mercato</b>	15
Target	15
Piattaforma e monetizzazione	15
Localizzazione	15
<b>Idee</b>	15

# Personaggi

*Il gioco prevedere diversi personaggi (ci cui solo uno giocabile, il protagonista) ognuno con una sua storia e delle caratteristiche distintive che influenzeranno la trama e l'esperienza del giocatore.*

*I personaggi sono i seguenti.*

- **Brann:**

*È il protagonista principale della storia.*

*È un giovane guerriero con uno straordinario potenziale, cresciuto come apprendista nel castello di Eadric. La sua storia inizia come quella di un ragazzo comune, ma la sua vita prende una svolta cruciale quando riceve una visione premonitrice, in cui vede il Signore delle Ombre minacciare la pace di Solaria. Nella stessa visione, Brann assiste al coraggioso sacrificio di Eadric mentre combatte per proteggere il regno. Questo evento segna la sua chiamata all'azione, dando inizio ad un'epica avventura destinata a determinare il destino del regno di Solaria.*

*Brann si contraddistingue per la sua determinazione ed il suo incredibile coraggio. È pronto a sacrificare sé stesso pur di salvare Solaria ed evitare la morte del suo mentore.*

- **Eadric:**

*È il mentore di Brann.*

*Eadric è un valoroso guerriero del regno di Solaria. La sua vita è interamente dedicata a proteggere il regno da pericoli e minacce, dimostrando ogni volta un eccezionale talento nel combattimento e nella magia. Queste qualità lo hanno reso una icona di forza e coraggio nel regno.*

*Ha riconosciuto il grande potenziale di Brann e ha deciso di addestrarlo, insegnandoli tattiche di combattimento, l'arte della magia e l'utilizzo di incantesimi.*

*Oltre ad essere un abile maestro, Eadric è un personaggio saggio e leale. Ha una profonda connessione con Brann, che lo porterà a guidare Brann anche durante la sua avventura.*

- **Il Signore delle Ombre:**

*È l'antagonista principale della storia.*

*Il signore delle Ombre è un'entità malvagia e potente. Le sue origini sono antiche e misteriose, alimentate da miti e leggende.*

*Risvegliatosi dopo un lungo sonno, il suo obiettivo è immergere il regno nell'oscurità e sottomettere tutte le creature magiche al suo volere.*

*Il Signore delle Ombre rappresenta un avversario invincibile che solo l'eroe destinato della profezia può sperare di contrastare.*

- **Creature Magiche:**

*Nel pacifico regno di Solaria le creature magiche un tempo vivevano in armonia, ma a seguito del risveglio del Signore delle Ombre, sono state corrotte dal suo oscuro potere.*

*Queste creature ora sono feroci, spaventose e prive di volontà propria. Agiscono come servitori del Signore delle Ombre e cercano di ostacolare Brann nel suo viaggio.*

# Storia

*Il gioco è ambientato in un mondo fantasy, nel magico regno di Solaria.*

*Solaria è un luogo in cui creature incantate e poteri magici vivono in armonia. Paesaggi incantevoli, con fiumi limpidi e boschi verdi, rappresentano la pace e la bellezza di questo luogo.*

*L'armonia di Solaria è però minacciata da una presenza malvagia: il Signore delle Ombre.*

*Durante una notte tempestosa, un'enorme e misteriosa sfera di energia oscura si abbatté dal cielo, scagliando fulmini e tuoni devastanti: Il Signore delle Ombre si è risvegliato dall'antico sonno in cui era stato confinato.*

*Con il risveglio del Signore delle Ombre, un'aura oscura avvolge il regno.*

*Le creature magiche vengono corrotte dal suo potere malvagio, trasformandosi in feroci servitori che diffondono paura e distruzione ovunque vadano.*

*L'oscurità si espande rapidamente, consumando la luce e la speranza di Solaria.*

*L'antica profezia rivela che solo un oggetto magico, noto come "La Spada delle Stelle", può liberare Solaria dall'oscurità.*

*Si tratta di una lama forgiata dalle stelle stesse e capace di incanalarsi con il potere della luce. Secondo la profezia, solo un eroe degno, con un'anima pura e coraggiosa, può brandire quest'arma leggendaria e sconfiggere il Signore delle Ombre.*

*Il protagonista della storia è Brann, un giovane guerriero con un potenziale magico straordinario. Brann è ancora un apprendista, deve imparare a padroneggiare i suoi poteri e affrontare le sfide che lo attendono.*

*Brann è guidato da Eadric, un valoroso guerriero che da secoli protegge Solaria ed i suoi abitanti.*

*Nel castello di Eadric, Brann viene guidato nell'antica conoscenza della magia, apprende le tattiche di combattimento ed alcuni incantesimi, preparandosi inconsapevolmente per la sua avventura.*

*Un giorno, durante una sessione di addestramento, Brann riceve una visione premonitrice. Nella visione, Solaria viene completamente invasa dalle forze oscure, causando la distruzione del regno che viene consumato dalle fiamme.*

*Durante l'invasione Brann vede i guerrieri di Solaria, guidati da Eadric, fronteggiare l'immenso esercito oscuro. Durante lo scontro, vede inoltre il suo mentore scontrarsi con il Signore delle Ombre in un'epica battaglia.*

*Eadric combatte con tutta la sua forza e determinazione, fino all'ultima energia. Nonostante tutto però, viene sopraffatto dalla potenza del Signore delle ombre e muore nel tentativo di proteggere Solaria.*

*La visione premonitrice gli rivela anche un antico santuario nascosto al di là delle terre conosciute, dove potrebbe trovare la leggendaria Spada delle Stelle.*

*Determinato a evitare questa catastrofe, Brann decide di lasciare il castello per intraprendere il suo viaggio verso il santuario segreto.*

*Eadric capisce l'importanza della missione e sostiene la sua decisione, fornendogli indicazioni preziose durante il percorso.*

*La partenza di Brann dal castello di addestramento segna l'inizio della sua avventura. Lungo il cammino dovrà affrontare pericoli, ostacoli e creature corrotte dall'energia oscura del Signore delle Ombre, andando a migliorare le sue abilità magiche.*

*La storia di Brann è un'epica lotta tra la luce e l'oscurità.*

*Sarà compito del giocatore guidare Brann in questa incredibile avventura, sconfiggere il Signore delle Ombre e riportare la pace e l'armonia in Solaria.*

## Tema

*Il tema principale del gioco ruota attorno alla crescita e alla maturità del protagonista che si sviluppano attraverso un avventuroso e magico viaggio.*

*Il protagonista è Brann. Egli passa dall'essere un "comune guerriero" con poca esperienza, al dover combattere per il destino di tutto il regno.*

*La luce e l'oscurità sono i due elementi contrapposti cruciali che alimentano la storia, rappresentando la lotta tra il bene ed il male.*

*Solaria, con la sua bellezza ed armonia, rappresenta il bene.*

*Il Signore delle Ombre invece, con il suo potere oscuro, rappresenta il male.*

*La fiducia e l'amicizia tra Brann ed Eadric sono fondamentali per il successo.*

*Eadric guida Brann nella sua crescita, sia come guerriero che come persona. Questa connessione profonda dà a Brann la forza di andare avanti ed affrontare l'oscurità.*

*Durante il corso del gioco, il protagonista cresce e matura attraverso le sfide che affronta, diventando sempre più abile e consapevole dei propri poteri e della sua importanza nel contrastare le forze oscure che minacciano Solaria. Questo lo trasforma pian piano, passando da un'iniziale inesperienza al diventare un eroe capace di affrontare le sfide più grandi e difficili.*

# Trama

*Il gioco inizia con un filmato iniziale che introduce il giocatore nel regno di Solaria.*

*Viene mostrata Solaria, con la sua pace iniziale. Poi, durante una notte tempestosa, una misteriosa sfera di energia oscura si abbatte dal cielo, annunciando il risveglio del Signore delle Ombre.*

*L'oscurità inizia a diffondersi in tutto il regno.*

*Successivamente viene illustrata l'antica profezia. Questa narra che solo La Spada delle Stelle può liberare Eldoria dall'oscurità.*

*Il filmato inoltre introduce i personaggi principali del gioco: Brann ed Eadric. Brann allora parte per un'avventura epica per sconfiggere il Signore delle Ombre*

*Dopo il filmato iniziale il giocatore entra nel livello 0, ambientato all'interno del castello di addestramento di Eadric.*

*Qui prende il controllo del protagonista. Durante l'allenamento il giocatore viene guidato da Eadric, che lo introduce alle meccaniche di base del gioco.*

*Durante questa fase, si acquisiscono quindi alcune abilità di base prendendo familiarità con i comandi.*

*Il vero inizio dell'avventura avviene dal livello 1, dove Brann, dopo aver ricevuto una visione premonitrice, decide di partire dal castello di addestramento alla ricerca della Spada delle Stelle.*

*Il livello 1 è ambientato nelle Pianure di Solaria. Funge da introduzione all'ambientazione esterna e alle prime sfide che il giocatore dovrà affrontare.*

*In questo livello, l'obiettivo principale di Brann è superare le Pianure con i suoi sotterranei, e raggiungere l'ingresso alla foresta di Solaria.*

*Le pianure ed i suoi sotterranei sono infestati da creature corrotte che rappresentano un ostacolo da superare per il giocatore. Inoltre per accedere al livello successivo, il giocatore deve prima affrontare il miniboss del livello 1, il Golem.*

*Dopo la vittoria contro il Golem, Brann prosegue nel suo viaggio. Dopo aver superato le Pianure di Solaria, Brann entra nelle misteriose Foreste di Solaria.*

*Questo livello è caratterizzato da un ambiente tetto e spaventoso, con alberi neri e secchi. Il suolo è coperto da fango ed è presente un silenzio opprimente che pervade l'aria.*

*L'obiettivo principale di Brann in questo livello è superare questo percorso con fitta vegetazione per raggiungere un antico luogo che potrebbe contenere indizi sulla localizzazione del santuario.*

*Nel corso di questo livello, Brann dovrà affrontare sfide come attraversare ponti sospesi tra gli alberi, combattere creature oscure e superare pericolosi ostacoli.*

*Il boss di questo livello è una creatura corrotta a guardia dell'antico luogo.*

*Dopo aver ottenuto importanti informazioni sull'antico santuario, Brann si dirige verso le Caverne di Solaria. Un sotterraneo di grotte oscure e misteriose.*



*Questo livello presenta un labirinto avvolto dall'oscurità pieno di trappole mortali e nemici. L'obiettivo in questo livello è trovare la via corretta del labirinto, cercando di sopravvivere. Nel cuore del labirinto si dice sia nascosta una mappa antica che indica la posizione esatta della Spada delle Stelle.*

*Brann dovrà quindi superare ostacoli, evitare trappole e combattere le creature oscure che popolano le caverne.*

*Il boss di questo livello è un drago che ha perso il controllo a causa del potere oscuro.*

*Nel quarto livello, Brann giunge finalmente al Santuario antico.*

*Questo livello è un santuario misterioso e pieno di pericoli, progettato per proteggere l'arma.*

*Il santuario è protetto da incantesimi magici e potenti guardiani che metteranno alla prova tutte le abilità e la forza acquisite da Brann finora.*

*Brann dovrà affrontare nemici impegnativi e dimostrare di essere davvero l'eroe degno di brandire la Spada delle Stelle.*

*Il boss di questo livello è il Guardiano del Santuario, un potente essere magico incaricato di proteggere la Spada delle Stelle.*

*Dopo una lotta epica e aver superato le prove del santuario, Brann finalmente afferra la Spada delle Stelle, simbolo del potere della luce.*

*Alla fine, dopo aver superato sfide sempre più difficili, il giocatore dovrà affrontare il boss finale e cercare di sconfiggere il male che minaccia Solaria.*

# Gameplay

## Obiettivi

*L'obiettivo del gioco è progredire attraverso i vari livelli superando sfide, ostacoli, uccidendo nemici e raccogliendo oggetti magici.*

*Man mano che si progredisce le abilità di Brann cresceranno. Questo consiste nell'apprendimento di nuove abilità ed il miglioramento delle tattiche di combattimento.*

*Questo permetterà al giocatore di affrontare sfide sempre più complesse ed impegnative mentre si prosegue l'avventura.*

*Tra gli oggetti magici da raccogliere, c'è quello fondamentale: La Spada delle Stelle.*

*Questo oggetto è necessario per sconfiggere il boss finale del gioco.*

## Abilità del giocatore

*Man mano che la storia si sviluppa, Brann acquisirà nuove abilità, offrendo al giocatore una maggiore sensazione di potenza che gli permetterà di affrontare sfide sempre più difficili.*

*Inizialmente vengono introdotte le abilità di base. Successivamente con la progressione dei livelli, vengono sbloccate abilità magiche/speciali (una per ciascun livello).*

*Le abilità base sono le seguenti.*

- Movimento (corsa avanti ed indietro)
- Salto
- Caduta (senza danno)
- Combattimento fisico e magico
- Raccolta degli oggetti
- Arrampicata

*Le abilità magiche/speciali sono le seguenti.*

- Salto Celestiale (doppio salto) – Livello 0
- Corsa Arcana (sprint con velocità aumentata) – Livello 1
- Scudo di luce (scudo che protegge dagli attacchi nemici) – Livello 2 (non implementata)
- Teletrasporto breve (in determinati punti può teletrasportarsi) – Livello 3 (non implementata)
- Pioggia di luce (potente incantesimo utilizzabile con la Spada delle Stelle) – Livello 4 (non implementata)

## Meccaniche di gioco

- Movimento del personaggio
  - Movimento orizzontale (avanti ed indietro; corsa/sprint)
  - Movimento verticale (salto/caduta/arrampicata)
- Camera

- *Telecamera di follow/inseguimento*
- **Combattimento**
  - *Combattimento fisico/magia tra personaggio e mostri/nemici*
- **Sistema di vita**
  - *Il personaggio ed ogni mostro/nemico del gioco hanno degli HP (health points) che rappresentano la vita dell'entità. Quando gli HP arrivano a 0, l'entità muore*
- **Progressione**
  - *Man mano che si prosegue nel gioco, il personaggio acquisirà abilità nuove e sempre più potenti; la sua forza (damage) aumenterà con l'avanzare dei livelli; il suo aspetto fisico (skin) si evolverà progressivamente, mostrando il protagonista con una difesa sempre più robusta.*
- **Armi**
  - *Man mano che si prosegue nel gioco, il personaggio possederà armi sempre più potenti (passando dai pugni, fino ad arrivare a bastoni magici e alla magica Spada delle Stelle)*
  - *Danno con scansione dei colpi (il danno viene ricevuto solo quando c'è un effettivo "hit" da parte dell'entità attaccante che colpisce l'avversario)*
- **Rilevamento dei checkpoints**
  - *In ciascun livello sono presenti dei checkpoints che permettono di salvare lo stato corrente del personaggio. In questo modo se il personaggio perde (ad esempio perché non è riuscito a superare un ostacolo, perciò è necessario tornare indietro), tornerà all'ultimo checkpoint salvato.*
- **Narrativa interattiva**
  - *Il gioco presenta la storia e le vicende più rilevanti attraverso dialoghi e piccoli video. Un esempio è il rapporto tra il protagonista ed il mentore con dialoghi tra i due personaggi e che aiuteranno Brann ad affrontare gli ostacoli che incontrerà.*
- **Sfide di platform**
  - *I livelli del gioco contengono vari ostacoli, trappole e nemici da sconfiggere. Il giocatore dovrà essere in grado di utilizzare le varie le abilità che ha a disposizione in modo creativo per superarle ed avanzare nel gioco.*
- **Sistema di abilità**
  - *Il personaggio ha a disposizione diverse abilità speciali che verranno sbloccate man mano che si progredisce nel gioco. Possono essere utilizzate esclusivamente una alla volta con un tempo di attesa che varia in base all'abilità eseguita (skill cooldown).*
- **Sistema di salvataggio**
  - *Il gioco contiene di un sistema di salvataggio che consente al giocatore di chiudere l'applicazione e riprenderla successivamente dal punto in cui l'hanno lasciata, evitando la necessità di dover ripartire dall'inizio (questa meccanica si basa sui checkpoints precedentemente menzionati).*
- **Raccolta oggetti/collezionabili**
  - *Il giocatore può interagire con l'ambiente di gioco raccogliendo monete o altri oggetti collezionabili distribuiti nei livelli. Un esempio sono le monete accumulabili che il giocatore può raccogliere passandoci sopra.*
- **Sistema di inseguimento**

- *I nemici presenti nel gioco sono in grado di inseguire il protagonista e attaccarlo quando si trovano abbastanza vicini. Nel caso in cui si allontanassero troppo dal loro punto di spawn, faranno ritorno a quel punto.*
- **Sistema di danno**
  - *Il personaggio ed ogni mostro/nemico del gioco hanno un valore di danno associato che varia in base all'entità stessa. Il protagonista aumenterà progressivamente la sua potenza d'attacco procedendo nei livelli ed i mostri/nemici saranno in grado di infliggere danni sempre più elevati. Questo permette di avere un'esperienza di gioco dinamica con una difficoltà che aumenta gradualmente.*
- **Morte**
  - *La gestione della morte (o game over) nel gioco si basa sulla vita (HP) del personaggio. Quando il personaggio esaurisce i suoi punti vita, il giocatore non viene riportato all'inizio dell'intero gioco, ma ritorna al punto iniziale del livello in cui ha subito la sconfitta.*

## Oggetti e power-ups

*Durante la progressione nei livelli il giocatore potrà raccogliere vari oggetti necessari per procedere nel gioco. Le monete d'argento, che rappresentano la moneta di Solaria, ne è un esempio.*

*Un altro oggetto fondamentale per la conclusione del gioco è la Spada delle Stelle, senza la quale non potrà essere possibile sconfiggere il boss finale del gioco.*

## Progressione e sfida

*Man mano che il giocatore avanza nel gioco, il protagonista sblocca nuove abilità, tattiche di combattimento e diventa più forte.*

*Questo gli permette di affrontare sfide sempre più difficili e nemici sempre più potenti.*

*Ogni livello è composto da diversi nemici, ognuna con caratteristiche ed attacchi diversi. In questo modo il giocatore può adottare la strategia più adatta in base alla situazione.*

*Sono presenti ostacoli, trappole, zone franabili, ecc.*

*Ogni livello presenta un boss di fine livello, che rappresenta una sfida significativa per il giocatore.*

*Sconfiggere il boss richiede una combinazione di abilità, scelta corretta delle tempistiche (ad esempio schivata in tempo) e conoscenza acquisita durante il gioco così da mettere alla prova le abilità del giocatore.*

## Sconfitta

Brann ha una barra della salute rappresentata da una "bolla rossa" che indica la sua vitalità. Se la salute di Brann scende a zero, il giocatore perde la partita.

La salute di Brann può diminuire quando subisce danni da attacchi nemici, trappole, ostacoli e altre minacce presenti nel mondo di gioco.

Quando il giocatore perde (ovvero quando la salute di Brann raggiunge lo zero), il gioco riporta il giocatore al punto iniziale del livello attuale, azzerando il progresso raggiunto in quel livello (come ad esempio monete, abilità, ecc.).

Se Brann viene colpito da una minaccia, ma la sua salute non raggiunge zero, gli verrà sottratto un punto vita (HP).

Inoltre, se non riesce a superare una "minaccia ambientale" che richiede che il personaggio torni indietro (ad esempio viene colpito da una sega), la meccanica di gioco garantirà che Brann venga teletrasportato leggermente indietro all'ultimo checkpoint salvato.

In questo modo il giocatore dovrà affrontare nuovamente la minaccia.

Al contrario, se invece subisce un attacco da un nemico, la sua posizione rimarrà invariata.

In questo modo il giocatore dovrà cercare di evitare ulteriori danni.

## Art Style

*Il gioco è un platform 2D fantasy.*

*I livelli sono caratterizzati da varie ambientazioni che riflettono la situazione.*

*Ogni livello ha uno stile diverso, ma tutti avranno in comune il tema del "mondo fantasy".*

*Ad esempio, il castello di Eadric che cerca di riflettere uno stile medievale in un ambiente di allenamento.*

*Per quanto riguarda i personaggi invece c'è Brann, che all'inizio del gioco sarà rappresentato come un giovane guerriero inesperto con un aspetto modesto.*

*Man mano che progredisce nell'avventura, il suo aspetto cambierà per riflettere la sua crescita e maturità (con l'utilizzo nuove armi ed armature).*

*Ci sono le varie creature magiche possedute dal potere oscuro.*

*Inoltre c'è il Signore delle Ombre, che con il suo aspetto rappresenta l'incarnazione del male.*

*Di seguito alcuni concept-art dei personaggi principali:*

- *Brann Livello 0*



- *Brann Livello 1*



- *Brann Livello 2*



- *Brann Livello 3*



- *Brann Livello 4*



- *Signore Oscuro*



## Musica e Suono

La musica all'interno del gioco è stata selezionata in base alla scena in cui il giocatore si trova. In base alla scena, si ha una determinata canzone che cerca di "rispecchiare" al meglio la situazione.

Per il livello 0 è stata scelta "Naru, Embracing the Light (feat. Rachel Mellis)" per creare un'atmosfera positiva di addestramento e preparazione (il protagonista non è ancora a conoscenza della visione e dell'oscurità imminente);

Per il livello 1 è stata scelta "DarkWorld A Link To The Past" perché si è cercato di rispecchiare un'atmosfera minacciosa, così da creare un notevole contrasto rispetto al livello precedente e sottolineare il cambiamento dell'atmosfera (il protagonista non è più in un luogo "positivo e sicuro").

## Dettagli Tecnici

Nello sviluppo del gioco si è utilizzato Unity come motore di gioco, nello specifico la versione “2021.3.25f1” (l’ultima versione stabile nel periodo di sviluppo).

La piattaforma in cui si è sviluppato il gioco è Windows, ma si è deciso di supportare anche Linux.

Le piattaforme di rilascio, come precedentemente detto, sono Windows e Linux.

Per quanto riguarda la risoluzione di gioco invece, quella nativa è di 1920x1080 pixel (Full HD).

Come linguaggio di programmazione si è usato C# (avendo utilizzato per l’appunto Unity) utilizzando principalmente i principi di astrazione e di OOP.

Come Tool per il Version Control è stato utilizzato git in relazione alla piattaforma GitHub (link fornito alla pagina 1 del documento).

## Mercato

Il gioco è rivolto a tutti coloro che sono attratti dai videogiochi fantasy/platform, ma anche a coloro che amano l’avventura e la narrativa coinvolgente.

## Target

Il gioco è destinato principalmente ai giocatori di età compresa tra i 6 ed i 16 anni. Potrebbe però piacere anche ad un pubblico più adulto, fino ai 30-35 anni (coloro che amano i giochi di platform fantasy).

## Piattaforma e monetizzazione

Si è intenzionati a distribuire il gioco attraverso diverse piattaforme, principalmente sulle community indie di videogiochi e Steam (solamente a seguito però dello sviluppo più dettagliato e completo dei successivi livelli).

## Localizzazione

Il gioco supporta la lingua italiana.

## Idee

*Si potrebbero implementare dei meccanismi di acquisto di potenziamenti e/o abilità utilizzando le monete del gioco; Si potrebbero implementare dei “sotto-livelli” o “livelli segreti” con dei bonus unici o speciali; Rendere i dialoghi più interattivi e magari dare la possibilità al giocatore di effettuare qualche scelta; Creare una terza categoria di abilità (base, magiche ed evolutive) dove queste ultime vengono potenziate ad albero;*