

Light Game Design Document

Titolo provvisorio: *Da definire*

1. Visione Generale

Genere:

RPG 2d tattico isometrico a turni continui con ricarica dinamica di PA e PM.

Concept principale:

Un gioco ispirato a *Dofus* e *Wakfu*, con fluidità e movimento simili a *World of Warcraft* e *wakfu*, ma con un'identità completamente originale, concentrata nel: Sistema di combattimento innovativo, ambientazione profonda e lore unica. Fa da **prequel narrativo e sistemico** a un MMORPG successivo.

Modello:

Free to Play con monetizzazione cosmetica pianificata.

Piattaforme previste:

- PC
- Mobile
- Web

Pubblico target:

Appassionati di RPG tattici, ambientazioni fantasy-futuristiche, strategia, lore, giochi MMO con sviluppo di personaggio, mistero, scoperta leveling.

2. Ambientazione e Lore

Contesto narrativo:

un mondo fantasy, in un lontano futuro lontano decine di migliaia di anni, dove il pianeta terra è stato influenzato e corrotto dall'energia sprigionata dai frammenti cosmici e dai frammenti astrali, arrivate sulla terra a seguito di uno scontro tra due divinità universali sconosciute, quindi un pianeta ormai modificato moltissimo durante il corso degli anni, con entità apparentemente inanimate come pietre o alberi che si risvegliano e prendono vita e viceversa, in alcuni casi diventano addirittura senzienti e dotati di alto intelletto. ed anche consistenti cambiamenti evolutivi o non, come mutazioni ecc. Purtroppo queste entità, soprattutto appena risvegliate, sono aggressive, selvatiche ed affamate, quindi l'essere

umano ha dovuto imparare a difendersi e quindi è mutato come l'ambiente stesso per potervi sopravvivere. Si percepisce che quella un tempo era la terra ma ormai è tutto diverso.

Effetti sul mondo:

- Alberi, pietre, animali possono animarsi o diventare senzienti.
- Gli esseri umani si sono adattati, sviluppando poteri e mutazioni uniche.
- Le città sono rare e protette, circondate da territori selvaggi e ostili.
- Il caos regna, ma restano tracce del passato da scoprire e frammenti da recuperare.

Tema principale:

Sopravvivere, Scoprire cosa è successo in passato, seguendo vari indizi e completando missioni e risolvere il Caos e creare pace nelle città e fine gioco si scopre la verità con tante altre verità inaspettate.

Trama principale:

Il protagonista esplora il mondo mutato, affronta creature e fazioni, e raccoglie frammenti per comprendere e forse risolvere il disastro cosmico. Durante il viaggio emergeranno verità dimenticate e il destino del personaggio cambierà il mondo stesso.

Il giocatore cercherà frammenti cosmici ed astrali per capirne il funzionamento ed usarli per ricostruire un mondo devastato, anche gli esseri umani sono mutati di conseguenza nel tempo, e quindi tutti nascono con una dote particolare, ed essendo abituati a doversi difendere di continuo si sono sviluppate vere e proprie classi in base alle rispettive abilità, con questi risvolti non mancano divergenze e scontri tra fazioni interne alla terra... E non..

3. Fazioni e Mitologia

Astrali:

Entità collegate agli astri. Estremamente aggressive, potenti e combattive. Vivono in sinergia con gli astri e possono essere più grandi delle stelle stesse.

Simbolo:  Stella

Cosmici:

Entità del cosmo profondo, calme e passive per natura. Possono assorbire luce, ma ne sono anche vulnerabili. Quando provocate diventano implacabili, come buchi neri che devastano ogni cosa.

Simbolo:  Buco Nero

custodi:

Umani o mutanti indipendenti. Non venerano alcuna divinità. Lottano per sopravvivenza, libertà, denaro o ideali personali.

Poteri condivisi tra Astrali e Cosmici:

Entrambe le razze sono in grado di **reincarnarsi** dopo la morte, canalizzando la propria coscienza in un corpo organico.

4. Classi e Compagni

Compagni attivi:

- Fino a **2 compagni contemporanei**
- Nella boss fight finale del gioco si può combattere con **4 compagni attivi**, evento unico.

Classi iniziali (nomi da definire):

- **Picchiatore:** Danni ravvicinati elevati.
- **Tiratore:** Danni a distanza.
- **Curatore Rubavita:** Cura se stesso tramite inflizione di danno e gli alleati con magie dirette.
- **Tank/Difensore:** Protezione di se stesso e degli alleati e controllo del campo. (sottrazione di: PR(PRONTEZZA) VL (VELOCITÀ)
- **Evocatore/Buffer:** Evoca creature base + quelle derivate da essenze dei nemici sconfitti, buffa gli alleati. non fa molti danni diretti.

Progressione del personaggio:

- Livelli, XP, equipaggiamento
- Sblocco di nuove abilità con missioni o crafting
- Miglioramento delle statistiche legate agli elementi
- Le abilità iniziano a 1 e aumentano fino a un massimo di 10, aumentando anche la dimensione dell'animazione di 10% ogni aumento di livello. il miglioramento dei danni, le cure, countdown, effetti, ecc. saranno migliorati in maniera specifica con la progressione dei livelli.
- Gli incantesimi **non si livellano manualmente** ma si **potenziano automaticamente** con l'uso, il livello del personaggio e l'aumento dei valori delle statistiche.

5. Gameplay e Combattimento

Sistema ibrido turni/dinamico:

- Il combattimento si attiva **quando un giocatore o nemico aggredisce**.
- PA (Punti Azione) e PM (Punti Movimento) si ricaricano costantemente durante il combattimento, con una base di 1 al secondo, questo tempo di ricarica può essere influenzato dall'attributo prontezza (PR) per i PA e velocità (VL) per i PM, aumentando o diminuendo la velocità di ricarica dei punti. Con un limite iniziale di 8 per i pamax e di 4 per i pmmax. i PA e i PM possono accumularsi oltre al limite iniziale di 8 e 4 grazie all'aumento delle stats: PMmax e PAmass tramite equipaggiamenti ed incantesimi.
- turno continuo: non c'è un turno rigido: si può agire **non appena si hanno abbastanza PA o PM**: appena la mossa è disponibile (non in countdown e con i pa necessari per il costo della mossa), si può lanciare ed inizia il countdown specifico della mossa.
- Durante l'animazione di una mossa, la **ricarica dei PA si blocca temporaneamente**.
- durante l'animazione dei passi la **ricarica dei PM si blocca temporaneamente**. Ed appena finisce l'animazione del passo ci vuole **un secondo prima che la ricarica dei PM possa ricominciare**.

Modalità combattimento:

- Il personaggio o l'npc entra in **stato di allerta**, e da quel momento:
 - inizia subito il combattimento, sia alleati che nemici hanno bisogno di usare pa e pm per muoversi e fare le azioni, ogni fight ha un'area specifica che segna il territorio nel quale si rimane in guardia, usciti da quel territorio si esce dal fight (fuga) e non c'è più bisogno di usare i pm per muoversi nella mappa. Se invece un mob un alleato (non compagno) entrano nell'area di allerta possono unirsi al fight mettendosi in stato di allerta ed avviando le condizioni del combattimento.
 - si può attivare un'area di combattimento alla volta. Quindi prima che se ne attivi un'altra bisogna sconfiggere il nemico con il quale è già attiva.
 - I PA sono visibili anche fuori dal combattimento e possono essere usati per azioni rapide

Domini:

Alcuni mostri possono creare **domini** – stanze isolate in cui si svolge il combattimento. Gli alleati possono unirsi **entro un tempo limite** durante la fase di attivazione.

Influenza WoW + Wakfu:

- **Movimento libero** stile WoW
 - **Gestione PA/PM strategica** stile Wakfu ma rivisitato completamente
-

6. Mondo di Gioco

Struttura:

2d isometrico con visuale fissa. con movimento a griglia, ma **movimento fluido** gestito con mouse/tastiera o touch screen.

Aree principali:

- Città isolate
- Foreste vive
- Caverne cosmiche
- Ghiacciai, deserti, radure
- Zone mutate e biomi contaminati
- spazio

Interattività ambientale:

- Dislivelli che influenzano il combattimento
- Ostacoli che bloccano la linea di tiro
- Buchi o trappole letali
- Mostri aggressivi a distanza o in corpo a corpo

Crescita visiva:

- PNG, PG e mob **aumentano di dimensione del 0.5% ogni livello**
-

7. Progressione ed Economia

Risorse:

- Monete
- Schegge cosmiche
- Schegge astrali
- Materiali di crafting
- risorse specifiche per missioni: fornite solo da quest e drop

Acquisizione:

- Loot da nemici
- Ricompense missioni
- Vendita di oggetti inutilizzati
- Crafting

Crafting e Mestieri:

- Oggetti craftabili: equipaggiamenti, armi, scudi, pergamene di diversi tipi
- Richiesto un **livello minimo per l'utilizzo degli oggetti**
- Mestieri con livelli di esperienza indipendenti
- Crafting utile anche in chiave economica: creare, vendere, migliorare

8. Meccaniche Extra

Idee possibili ma difficili:

- Ogni npc, mob o alleato ha un **livello d'intelligenza** che ne influenza i comportamenti di gioco in combattimento.
 - possibile **IA guida integrata nel gioco come strumento**: può aiutare, spiegare, fornire indizi o lore in qualsiasi momento.
-

9. Interfaccia e Controlli

HUD principale:

- Indicatori PA / PM
- Salute, mana, cooldown
- Stato effetti, buff e debuff
- Barra incantesimi dinamica

Controlli:

- **PC:** click sinistro per movimento/azioni, click destro per opzioni contestuali, tastiera per tasti rapidi
- **Mobile:** tap per azione, tap prolungato per opzioni contestuali

Interfaccia responsive:

Adattabile a ogni dispositivo, ottimizzata per touch e mouse.

10. Grafica e Audio

Stile grafico:

- 2D isometrico con profondità visiva
- Elementi cosmici, magici e ambienti terrestri mutati
- Design ispirato allo spazio ma applicato alla Terra

Palette colori dominante:

Blu, viola, nero, bianco, verde, rosso, rosa

Audio e musica:

- Colonna sonora ambient, misteriosa ma non opprimente
- Suoni simbolici per azioni importanti (vittoria, completamento, scoperte, level up, ecc.)

- Atmosfera sonora “divina” e “spaziale” e molte altre in base alle missioni ed al momento di gioco
 - inizio di musica incalzante e più adrenalinica all’attivazione di un combattimento
-

11. Monetizzazione

Modello:

Free to Play con monetizzazione dei cosmetici (tipo league of legends)

Acquisti in-app:

- Cosmetici
- Monete
- Risorse

Versioni Premium:

Previste in futuro, **nessun pay-to-win**

12. Collegamento al MMORPG

- Il protagonista del RPG sarà disponibile come **compagno speciale** nel futuro MMO.
- una variante libera per ogni classe, **sbloccabile solo in missioni principali speciali**. Equipaggiato con **massimo set e skill complete**.
- sarà ambientato dopo qualche altro migliaio di anni, in un mondo evoluto in semi pace e cresciuto di conoscenze e tecnologie.

Evento finale del prequel:

Il protagonista combatterà in squadra con **tutte le sue varianti** (altre classi) (facendo l’unico combattimento con più di 2 compagni) per sconfiggere e placare le ultime due forme astrali e cosmiche che minacciano nuovamente la terra. e otterrà la consapevolezza di dover vivere in **simbiosi con l’ambiente mutato nonostante abbiano estinto definitivamente i cosmici e gli astrali, perché in ogni altra linea temporale è successo lo stesso evento. e in quanto fuori dalla scala dello spazio tempo, e quindi irripetibile.**

Questa filosofia sarà la base del pensiero dominante nel MMORPG.