<logo dello studio di sviluppo (team)>

<logo del gioco, se disponibile>

<link, se disponibile>

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Versione | Autori | Data | Note |
| 1.00 | Ferrulli Nunzio,  Mauro Giacomo,  Tubito Massimo,  Volpe Giuseppe | 06/04/2022 | Prima stesura del documento di game design. |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |

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

Il gioco che stiamo sviluppando è un Platformer con ambientazioni cupe e surreali, che mirano a suscitare inquietudine e stupore. Il giocatore vestirà i panni di Edward Scar, il problematico protagonista della storia che, aiutato da una guida, affronterà un viaggio introspettivo, affrontando l’incarnazione di varie paure, e traendo da tali sfide nuove abilità, che consentiranno di ampliare le meccaniche di gioco. Il comparto sonoro e quello grafico collaboreranno per corroborare quella sensazione di inquietudine citata precedentemente, consentendo al giocatore un’immersione totale in un mondo alienante e tenebroso.

Tra i titoli pensati per questo gioco ci sono: “Red Door, Yellow Door”, “Ed Scar’s Doors”, “Ed Scar’s Adventure”, “Ed Scar’s Journey”.

**Team**

Il nostro team è composto da 4 sviluppatori, e 2 collaboratori esterni che si dedicheranno al comparto grafico e sonoro.

I nostri sviluppatori possiedono competenze di programmazione disparate, nello specifico sono estremamente abili nella programmazione ad oggetti, che sarà centrale nello sviluppo. Oltre alla conoscenza di molteplici linguaggi di programmazione fortemente utilizzati nella scena moderna, quali C, C++, C#, Java o Python, riescono ad apprendere con facilità ed efficacia anche l’utilizzo di nuovi linguaggi e strumenti in caso di bisogno. I nostri programmatori, inoltre, sono competenti nella creazione e interrogazione di database, conoscono i fondamenti di probabilità e statistica, che saranno estremamente utili per inserire componenti aleatorie all’interno del sistema di gioco, e comprendono nozioni di base correlate all’Intelligenza Artificiale, come, ad esempio, i meccanismi di ricerca in grafi, utili per il Path Finding, che servirà ai nemici del gioco per comportarsi in maniera plausibile.

Non è questa la prima volta che i nostri programmatori si interfacciano con lo sviluppo dei videogiochi, dato che in passato si sono già dedicati alla programmazione di avventure testuali scritte in Java, e a giochi di vario genere sviluppati con disparati strumenti, quali Unity (è importante menzionare che un membro del team si dedica allo sviluppo in Unity da ben 6 anni), Unreal Engine e GameMakerStudio. Oltre alle capacità meramente tecniche i nostri sviluppatori dispongono di una grande fantasia, utile nell’ideazione di soluzioni semplici ed efficaci, e conoscenze artistiche e musicali, che potranno essere di aiuto per il comparto sonoro.

**Indice**

[**Personaggi**](#_vau2xpwkl97a) **4**

[**Storia**](#_gcvmy78cpnee) **5**

[Tema](#_raxyw7z3bpm5) 5

[**Trama**](#_kjj1m3jworrl) **6**

[**Gameplay**](#_kug9cpa9xtzj) **7**

[Obiettivi](#_6aaw7fuj2wge) 7

[Abilità del giocatore](#_at3zeyqd5s6v) 7

[Meccaniche di gioco](#_fha8elktxvl9) 7

[Oggetti e power-ups](#_7dw1wnv3y9u) 7

[Progressione e sfida](#_nqd109t9alog) 8

[Sconfitta](#_f2lma7r3u7xf) 8

[**Art Style**](#_v93wsvs3x0i) **8**

[**Musica e Suono**](#_vjpfwfvprdm9) **8**

[**Dettagli Tecnici**](#_ydaw3vfvaywq) **8**

[**Mercato**](#_clxsfzh3de32) **8**

[Target](#_cohi47lszhdc) 9

[Piattaforma e monetizzazione](#_fq88x4irkcjj) 9

[Localizzazione](#_rptnoae6lrbs) 9

[**Idee**](#_a0e1e4yaqp92) **9**

Personaggi

I personaggi principali della storia sono 2; per loro si è pensato di ricorrere all’espediente dei “Nomi parlanti”, nomi che già da soli fanno presagire la natura del personaggio.

* Edward Scar: soprannominato “Ed”, è il protagonista della storia; il suo nome, anagramma di “scared” (spaventato), rispecchia il tema centrale della narrazione; Edward, infatti, è un ragazzo introverso, tormentato dalle proprie paure, a tal punto che queste risultano invalidanti, e non gli consentono di trascorrere una vita serena. Sarà proprio questo il fattore scatenante della storia, che spingerà Edward ad affrontare le proprie paure.
* Faith: È la psicoanalista che aiuterà il protagonista ad affrontare le proprie paure. È stata lei che ha proposto a Edward di esplorare la propria mente attraverso il gioco “Red Door, Yellow Door” e fungerà da guida durante l’esplorazione.

# Storia

Introdurre la storia facendo riferimento ai personaggi descritti nella sezione precedente. Cercate di coinvolgere il lettore e di fornire dettagli sull’ambietazione del gioco.

Il protagonista del nostro gioco, in seguito a un tentativo di suicidio, attraverserà un percorso di psicoanalisi, durante il quale la psicoterapeuta lo aiuterà ad affrontare le proprie paure utilizzando una tecnica non convenzionale basata proprio su “Red Door, Yellow Door”.

## Tema

Il tema fondante del gioco è quello dello scontro con le proprie paure, che talvolta possono risultare paralizzanti per chi ne soffre, a tal punto da limitare la sua serenità.

È proprio questo il caso del personaggio principale, che si deciderà ad affrontare le sue fobie.

Il metodo attraverso il quale il protagonista porterà a compimento questo obiettivo è basato sul gioco psicologico “Red Door Yellow Door”, che porta il giocatore a visitare l’interno della sua mente.

# Trama

Questa sezione dovrebbe chiarire come il giocatore avanza nella storia durante il gioco.

*Il gioco inizia con una scena in cui i tre personaggi sono in una taverna e discutono delle loro avventure. Dopo dei dialoghi dai quali si intuisce il background di ogni personaggio, il giocatore potrà scegliere con quale personaggio giocare. Dopo la scelta partirà un tutorial che spiega come utilizzare le specifiche abilità del personaggio scelto. Il primo livello è ambientato…*

# Gameplay

Questa è la sezione più importante del documento è fornisce tutti i dettagli del sistema di regole previste dal gioco.

## Obiettivi

Specificare in modo chiaro gli obiettivi del gioco. Cosa deve spingere il giocatore a giocare al vostro gioco?

*L’obiettivo del gioco è progredire attravero i vari livelli distruggendo i nemici e raccogliendo particolari oggetti che verranno utilizzati per modificare le abilità del giocare. Alcuni oggetti saranno necessari per sconfiggere i boss di fine livello.*

## Abilità del giocatore

Quali sono le abilità richieste al giocatore? Come queste variano nel tempo? Come il giocatore acquisisce il controllo sulle maccaniche di gioco?

*Ogni personaggio ha le sue abilità che potranno essere potenziate e modificate durante il gioco raccogliendo degli oggetti. In particolare, le abilità di ogni personaggio sono:*

*….*

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

*Il giocatore potrà saltare, raccogliere oggetti, …*

## Meccaniche di gioco

In questa sezione vanno descritte tutte le meccaniche di gioco anche utilizzando schemi, diagrammi, bozze, oppure prototipi già realizzati che mostrano il funzionamento delle meccaniche.

In questa sezione andrebbero specificate le meccaniche di gioco fondamentali (core mechanics). Nelle sezioni successive possiamo riportare le altre meccaniche secondarie.

*Utilizzare le tecniche che abbiamo visto a lezione per descrivere le meccaniche.*

## Oggetti e power-ups

In questa sezione vanno descritti gli oggetti che potrà utilizzare il giocatore ed eventuali power-ups e come ottenerli.

*Durante la progressione nei livelli il giocatore dovrà raccogliere degli oggetti (alcuni nascosti) e dei power-ups necessari a poter sconfiggire i boss di fine livello. In particolare, …*

## 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

Fornire i dettagli su come il giocatore può giungere al fatidico “Game Over”.

# Art Style

Qui vanno inseriti i dettagli visivi del gioco. Sarebbe utile fornire già alcuni concept art dei personaggi o dei livelli.

*Il gioco è un plaform 2D che prevede lo scrolling orizzontale e verticale. I livelli sono caratterizzati da un grafica pixel-art che ricorda i giochi 8/16 bit…*

# 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).

# 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

Descrivere il target/pubblico di riferimento.

## Piattaforma e monetizzazione

Dettagli su come si intende pubblicare il gioco su ogni piattaforma prevista. Fornire anche dettagli su eventuali strategie di monetizzazione.

## Localizzazione

Inserire dettagli sulle lingue supportate o su qualsiasi cosa che coinvolga la localizzazione del gioco.

# 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.*

# Approfondimenti

## Red Door, Yellow Door

“Red Door, Yellow Door” è un “rituale” psicologico tratto da leggende virali circolanti sul web, e si configura come una sorta di gioco.

Questo rituale prevede che un partecipante, aiutato da una persona esterna che assume il cosiddetto ruolo di “conduttore”, entri in uno stato di trance, durante il quale il soggetto esplora gli anfratti della propria mente, attraversando porte di colore rosso e giallo. Avvicinandosi alle varie porte, il giocatore sarà colto da forti emozioni di diversa natura; il compito del conduttore sarà quello di assicurarsi che il soggetto non attraversi la soglia delle porte che recano a quest’ultimo emozioni troppo negative, e che quindi potrebbero celare demoni interiori potenzialmente lesivi per la condizione psicologica del partecipante.