<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, combattendo l’incarnazione di varie paure e traendo nuove abilità dalle sfide che incontrerà durante il suo cammino, che consentiranno di ampliare le meccaniche di gioco. Il comparto sonoro e quello grafico contribuiranno a 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 grafico e quello sonoro.

**Indice**

[**Personaggi**](#_vau2xpwkl97a)3

[**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) 9

[Progressione e sfida](#_nqd109t9alog) 9

[Sconfitta](#_f2lma7r3u7xf) 10

[**Art Style**](#_v93wsvs3x0i)10

[**Musica e Suono**](#_vjpfwfvprdm9)10

[**Dettagli Tecnici**](#_ydaw3vfvaywq)11

[**Mercato**](#_clxsfzh3de32)11

[Target](#_cohi47lszhdc) 11

[Piattaforma e monetizzazione](#_fq88x4irkcjj) 11

[Localizzazione](#_rptnoae6lrbs) 11

[**Idee**](#_a0e1e4yaqp92)12

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. L’identità di questo personaggio non sarà nota al giocatore fino alla fine della storia, quando gli verrà svelato che le avventure vissute da Ed sono frutto di un viaggio mentale, coadiuvato dalla presenza della psicoanalista, che fino a quel momento era solo una “voce fuori campo” che guidava il protagonista.

# 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.

La storia narrerà del cammino affrontato da Ed Scar all’interno dell’inquietante “Corridoio Infinito”, la cui esplorazione sarà condotta da una misteriosa guida, di cui Ed potrà solo sentire la voce. L’obiettivo di Ed è quello di sconfiggere le paure incarnate che risiedono all’interno delle aree accessibili attraverso le porte dislocate all’interno del “Mondo delle porte”.

Il protagonista, Ed Scar, si risveglia all’interno di un luogo bizzarro, che appare come un corridoio lunghissimo, apparentemente privo di una fine, incredibilmente fitto di porte di diverso colore. Dopo essersi svegliato, Ed sente una voce femminile che si presenta come “La Guida”, e si presta ad accompagnarlo nel suo viaggio. La Guida rivela che il protagonista si trova nel cosiddetto “Corridoio Infinito”. Ognuna delle porte cela un’area in cui risiede l’incarnazione di una paura, che ha modificato l’ambiente prendendone il possesso. Il compito di Ed è quello di liberare le stanze dalle paure.

## 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 si ispira al gioco psicologico “Red Door Yellow Door”, che porta il giocatore a visitare l’interno della sua mente.

# Trama

Il protagonista, Ed Scar, si risveglia all’interno di un luogo bizzarro, che appare come un corridoio lunghissimo, apparentemente privo di una fine, incredibilmente fitto di porte di diverso colore. Ed, disorientato, inizia a esplorare il corridoio, cercando invano di aprire le porte che gli capitano a tiro. D’ un tratto, il protagonista sente in lontananza una voce femminile che lo chiama, e gli si presenta come “La Guida”; quest’ultima rivela che il protagonista si trova nel cosiddetto “Corridoio Infinito”, un mondo costituito da innumerevoli porte che consentono l’accesso ad aree in cui risiedono delle paure che hanno preso il possesso dell’ambiente e l’hanno modificato, rendendolo simile a loro. La Guida informa Ed che egli avrà il compito di liberare le stanze dalle paure che le popolano; Ed, inizialmente interdetto, si decide ad affrontare l’infausta missione. La conduttrice spiega inoltre a Ed che per combattere le creature che si insidiano nelle stanze avrà bisogno di un’arma, che è nascosta all’interno di una specifica stanza. Il protagonista ricomincia senza successo a tentare di aprire le diverse porte che si trovano dinanzi a lui, finché non ode il cigolio di una porta che si spalanca. La guida conferma che quella è la porta giusta, esortando Ed a fare attenzione. La stanza che gli si palesa davanti è immensa, a tal punto che pareva impossibile che potesse essere celata dietro una porta. La zona era incredibilmente fredda e l’unica flebile luce che illumina timidamente la zona proviene dal lago ghiacciato che si staglia sotto i suoi piedi; il bagliore rivela che all’interno del lago giacciono inquietanti figure che sembrano manichini. Il protagonista, impaurito, dopo aver percorso un po’ di strada, giunge di fronte a una casa in legno, le cui fredde luci si rifrangono attraverso le finestre consunte.

# 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.*

L’obbiettivo del gioco è quello di completare le diverse aree, per fare ciò occorrerà sconfiggere i boss di fine livello, raggiungibili dopo aver esplorato la zona e affrontato gli ostacoli incontrati lungo il cammino. Il completamento di un’area premia il giocatore con dei potenziamenti, che sono utili per progredire nelle aree successive, avanzando quindi nella storia. È inoltre possibile raccogliere dei collezionabili, che approfondiscono i retroscena legati alla vita del protagonista.

## Abilità del giocatore

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

L’unico personaggio giocabile è Ed Scar, il protagonista della storia.

Il giocatore può effettuare diverse azioni di base come il salto e delle serie di attacchi, inoltre si possono ottenere dei power up attivi e passivi che aggiungono abilità o potenziano le abilità base. All’interno di un area il giocatore dovrà superare degli ostacoli come sconfiggere dei nemici e superare ostacoli ambientali, alla fine di ogni area è presente un boss che rappresenta la paura incarnata, e per concludere l’area dovrà sconfiggere il boss che sconfitto il giocatore otterrà i potenziamenti.

## 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.

* ***C*ombattimento**, serve per sconfiggere i vari nemici presenti nelle aree. Lo stile di combattimento del giocatore sarà melee e ranged ovvero combattimento ravvicinato o corpo a corpo. Il giocatore avrà a disposizione 3 attacchi leggeri e 2 attacchi pesanti; gli attacchi leggeri sono veloci ma con un danno non eccessivo, i 3 attacchi leggeri sono una sequenza di attacchi che devono essere concatenati uno dopo l’altro (affondo, fendente verticale e fendente orizzontale). Gli attacchi pesanti sono più lenti ma hanno un danno maggiore, anch’essi devono essere concatenati uno dopo l’altro.
* **Movimento**, il giocatore avrà la possibilità di muoversi nello spazio andando verso destra e sinistra, e in alcune circostanze relative alla zona il movimento permetterà dei spostamenti verso l’alto o il basso.
* **Salto**, viene usato per il superamento degli ostacoli ambientali e per schivare alcuni tipi di attacchi dei nemici, quindi il giocatore avrà la possibilità di far compiere al personaggio l’azione del salto per muoverlo verticalmente. Inoltre, è possibile utilizzare le meccaniche di movimento durante il salto per muoversi in aria.
* **Inventario ed Equipaggiamento**, in seguito alla sconfitta di un boss o in seguito all’acquisto dal mercato i potenziamentiverranno visualizzati nell’inventario. I potenziamenti si dividono in potenziamenti attivi e passivi. L’equipaggiamento permette la gestione dei potenziamenti attivi, visualizzando quali sono i potenziamenti attivi che sono utilizzati al momento e nel caso la possibilità di modificarli. E’ possibile utilizzare tramite l’equipaggiamento solo due potenziamenti attivi contemporaneamente.
* **Collezione**, durante il gioco sarà possibile trovare dei collezionabili che verranno inseriti nella collezione. La collezione permette di visionare quali sono i collezionabili raccolti e per ogni collezionabile visionare la zona in cui stato raccolto e la sua descrizione.
* **Punti coraggio**, in seguito ad un’uccisione di un nemico il giocatore riceverà dei punti spendibili per l'acquisizione di nuovi potenziamenti. I punti coraggio verranno distribuiti in base al livello del giocatore, l’area in cui si trova il giocatore e la difficoltà del nemico sconfitto.
* **Salvataggio automatico**, ogni volta che il giocatore entra nella zona principale (corridoio) verrà effettuato il salvataggio automatico di tutte le risorse, delle statistiche e dei progressi del giocatore, il salvataggio automatico verrà effettuato anche ogni qual volta che il giocatore raggiungerà dei determinati punti all’interno delle aree che fungeranno da checkpoint.
* **Mercato**, i potenziamenti che non sono stati scelti dal giocatore saranno acquistabili all'interno di un mercato che è presente in una zona pacifica. I potenziamenti avranno un costo in punti coraggio e, una volta acquistati, saranno inseriti nell'inventario del giocatore.
* **(nemici)**
* **Livello giocatore e punti esperienza**, in seguito ad una uccisione di un nemico il giocatore guadagna dei punti esperienza, che servono per completare un livello. Per completare un livello sarà necessario raggiungere una determinata quantità di punti esperienza, una volta completato un livello si passerà alla raccolta dei punti esperienza del livello successivo. Il numero di punti esperienza necessari per un livello, varia in base al numero del livello raggiunto, più è piccolo e meno punti esperienza saranno necessari per il completamento, più è grande e più punti esperienza saranno necessari i per il completamento. Il completamento di un livello comporta l’aumento di alcune statistiche, inoltre ci sono alcuni livelli speciali che al loro completamento oltre all’aumento delle statistiche, sbloccano l’accesso ad alcune stanze a cui il giocatore prima non poteva accedere. I punti esperienza guadagnati dal giocatore variano in base all’area in cui si sta giocando e il nemico sconfitto. Il giocatore a inizio gioco partirà dal livello 1 e durante tutta la durata del gioco potrà arrivare massimo al livello x (da definire).

## Oggetti e power-ups (Collezionabile)

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

**Power-ups**

All’interno del gioco saranno disponibili due tipi di power-ups, attivi e passivi. I power-ups passivi saranno sempre attivi da quando vengono sbloccati e non esisterà nessun vincolo di utilizzo e avranno effetti come l’aumento di statistiche o la possibilità di varcare determinati punti all’interno di un’area; i power-ups attivi possono essere usati solamente 2 contemporaneamente e sarà possibile gestire quali power-ups attivi utilizzare dall’inventario.

Ogni qual volta che viene sconfitto un boss, verrà posta all’utente la scelta dei power-ups attivi, che possono essere dai due ai tre power-ups attivi per boss, il numero varia in base alla difficoltà del boss. Il giocatore potrà scegliere solo uno dei power-ups attivi, che verrà posto nell’inventario, invece gli altri power-ups verranno scartati e successivamente potranno essere acquistati nel mercato, il cui prezzo varia in base alla difficoltà del boss e l’effetto del potenziamento. Per quanto riguarda i power-ups passivi, vengono rilasciati solo da alcuni boss, una volta ottenuti vengono direttamente attivati, è possibile solo visualizzarli all’interno dell’inventario.

Elenco power-ups attivi:

Elenco power-ups passivi:

**Collezionabili**

Durante l’esplorazione delle aree sarà possibile trovare dei collezionabili, che una volta raccolti verranno visualizzati nella collezione. Un collezionabile avrà un’immagine identificativa e una descrizione dell’oggetto che potrà fornire dei dettagli extra sulla storia del protagonista.

Elenco collezionabili:

## 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.

A inizio gioco il giocatore dovrà compiere un tutorial per capire quali sono le meccaniche base, una volta terminato il tutorial il giocatore dovrà affrontare il suo primo livello e metterà in pratica ciò che ha imparato nel tutorial. Il primo livello dovrà essere abbastanza facile in modo che il giocatore potrà testare le meccaniche base, alla fine del livello ci sarà un boss che sarà un po' più difficile dei nemici già incontrati, esso fungerà da esame finale delle meccaniche base. Una volta terminata la boss-fight verranno introdotti i power-ups. Uscito dalla prima area verrà spiegato al giocatore il concetto di corridoio, ovvero una safe-room da dove si possono accedere alle aree. Ogni area avrà un livello di accesso, ovvero se il giocatore non ha raggiunto il livello richiesto di un'area, non potrà accedervi. Inizialmente il giocatore potrà affrontare un numero limitato di aree, e man mano che progredirà nella storia sbloccherà nuove aree. Nel corridoio il giocatore potrà trovare il suo primo collezionabile e quindi capire cosa sono i collezionabili e come funziona la collezione. Prima di iniziare la seconda area al giocatore verrà spiegato cosa è il mercato e come funziona, volendo potrà già investire dei punti per acquistare i potenziamenti disponibili nel mercato. Una volta finita questa area il giocatore sarà libero di muoversi come preferisce e non ci saranno più sessioni guidate per la spiegazione delle meccaniche.

Un’area in generale è strutturata da almeno due checkpoint (uno a inizio area e l’altro a prima del boss), il numero può variare in base alla difficoltà dell’area e alla sua lunghezza. Ogni area avrà come tema una paura e tutto quello al suo interno verrà rappresentato seguendo il tema.

In un’area si potranno trovare vari nemici e degli ostacoli ambientali che il giocatore dovrà completare senza morire, prima della fine di un’area ci sarà un boss da sconfiggere per completare l’area. Possono esistere aree speciali che hanno delle regole speciali da soddisfare per essere completate.

Per completare il gioco sarà necessario completare x aree tra quelle disponibili (da definire).

Elenco delle aree:

## Sconfitta

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

Il giocatore ha dei punti vita che può perdere subendo dei danni da dei nemici oppure da degli ostacoli ambientali, se il giocatore subisce un danno che porta i punti vita del giocatore a 0 allora sarà “Game Over” e dovrà ricominciare dall’ultimo checkpoint sbloccato. Esistono anche dei casi aggiuntivi di “Game Over” che sono presenti solo in alcune stanze (come la stanza della paura del tempo, da definire…).

Elenco dei “Game Over” aggiuntivi:

# 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.

Il nostro gioco è stato pensato per giocatori che hanno una età da i 17 ai 25 anni, in quanto tratta dei temi pesanti. Il gioco è consigliabile agli amanti degli indie o dei platformer.

## Piattaforma e monetizzazione

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

Una volta sviluppato una “demo”, abbiamo pensato di renderla pubblica di fornire a tutti quelli che l’hanno provata un link dove è possibile visionare più dettegli sul gioco e il suo stato di sviluppo con annessi aggiornamenti e nel caso in cui a un giocatore è piaciuta l’idea del nostro gioco lasciamo una possibilità di donare dei soldi per aiutarci con lo sviluppo.

Inoltre sarà messa a disposizione una mail del team di sviluppo nel caso ci sia qualcuno che voglia chiedere più informazioni o vuole partecipare allo sviluppo attivamente.

## Localizzazione

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

Sarà possibile giocare o in italiano o in inglese. Il gioco non è ambientato in un luogo realmente esistente e l’ambientazione non è ispirata a nessun luogo geografico, in quanto il gioco sarà ambientato all’interno di un mondo immaginario dove ogni area cercherà di rappresentare il più possibile una paura.

# 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.