Scary Waters - Pitch Document

# Splash Art

Immagine evocativa: barca fragile in mare nero, titolo centrale.

# One-liner

Survival psicologico sottrattivo: la follia del protagonista gli impedisce di dormire e quindi di recuperare energia — la cura della barca diventa impossibile e il giocatore affronta la perdita di controllo.

# Game Sheet (rapido)

Genere: Survival narrativo. Durata: 1–2 ore. Piattaforma: PC. Target: giocatori interessati a esperienze sperimentali.

# Core Concept e Loop

Core: Sottrarre possibilità d'azione attraverso la gestione del sonno/energia.  
Loop: tentare di dormire → se possibile recuperare energia → impiegare energia per mantenere la barca → barca degrada se azioni mancate → ripetere.

# Key Selling Points

- Esperienza breve e intensa  
- Tema atipico: perdita di controllo  
- Design minimale e realizzabile da singolo sviluppatore

# Timeline sintesi

8-10 settimane di lavoro per singolo sviluppatore (prototipo, implementazione core, cutscenes, polish).

# Ringraziamenti

Grazie ai docenti e al corso per il supporto.