



Duck Studio
presenta
Sinner: Escape from Hell

Versione	Autori	Data	Note
1.14	Enrico Ciciriello	04/07/2022	
	Giovanni Palmieri	07/07/2022	
	Daniele Prudente		
	Simone Summo		

Descrizione del progetto (*elevator pitch*)

Un sommario che spieghi in pochissime parole di cosa tratta il gioco senza aggiungere particolari dettagli sulle meccaniche di gioco o altro. Dovrebbe essere massimo una pagina e serve per attirare l'attenzione di investitori o del pubblico. Se il nome del gioco è disponibile andrebbe menzionato, oppure andrebbero menzionate alcune proposte di nome.

Questo documento di game design descrive un gioco action rogue-lite dove il nostro protagonista deve affrontare un inferno risalendo dal basso verso l'alto per riavere la libertà. Durante la sua avventura il giocatore avrà modo di scegliere come il personaggio salirà gli inferi: se cedendo alle tentazioni demoniache e rinunciando alla sua umanità ma ottenendo grandi poteri, oppure se rimarrà umano sopportando le sofferenze.

Ognuno di questi due approcci ha dei vantaggi e degli svantaggi, cambiando il gameplay.

I 9 cerchi infernali che verranno incontrati durante l'avventura avranno ognuno delle caratteristiche particolari.

Team

Informazioni sul team di sviluppo. Le skill del team dovrebbero convincere il lettore che siete capaci di sviluppare quello che state descrivendo nel documento.

Enrico Ciciriello: Le sue specialità si concentrano sulle gestione del team e sul backend di gioco (gestione di risorse, generazione procedurale, scelte di software design)

Giovanni Palmieri: Le sue specialità si concentrano sulla UI design & development.

Daniele Prudente: Le sue specialità si concentrano sulle animazioni e sul combat system.

Simone Summo: Le sue specialità si concentrano sulla gestione dei nemici e l'intelligenza artificiale.

Combinando le nostre esperienze e specialità siamo in grado di realizzare progetti anche non avendo

Personaggi

Descrivere i personaggi del gioco prima di descrivere la storia nella prossima sezione. Se il gioco non prevede nè personaggi nè storia è possibile eliminare queste sezioni.

Il gioco prevede un singolo personaggio principale in cerca della libertà perduta.

Durante l'avventura potrà incontrare vari personaggi come:

Azahrel: Demone che si offrirà di prestare i poteri al protagonista in cambio delle anime dei celestiali.

Jeffy Bazar: Il mercante infernale che venderà armamenti al nostro protagonista in cambio di conio infernale.

Inoltre alcuni livelli saranno provvisti di boss finali che avranno una loro unica personalità.

Storia

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

Il protagonista è stato condannato a passare l'eternità negli inferi per via dei peccati da lui commessi, il cui più grave ormai dimenticato. Millenni dopo la cattura l'inferno è nel caos per via dell'invasione delle forze celestiali; da molti considerata come la fine del mondo, per il nostro protagonista sarà una opportunità per sfuggire ai suoi peccati. Ma le azioni del protagonista non passano inosservate. All'inizio della sua escapade, il demone Azhrael proverà ad approfittare della forza del protagonista per sconfiggere i suoi nemici e aumentare la sua influenza nelle gerarchie infernali.

Tema

Descrivere il tema principale della storia.

Il gioco ha come tema il redimersi o il ricascare nei propri errori passati: durante il gioco il protagonista potrà scegliere se prendere la strada più semplice ma corrompere la sua anima oppure se prenderà quella più dura ma rimanere puro e magari potrà redimersi davanti agli angeli.

Gameplay

Obiettivi

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

L'obiettivo del gioco è evadere dagli inferi, superando i vari livelli e abbattendo demoni e signori demoniaci. Abbattendo i demoni si ottengono risorse per potenziare il proprio equipaggiamento. Inoltre il giocatore può anche aiutare un particolare demone nella lotta contro gli angeli per ottenere particolari poteri demoniaci.

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?

1. Il personaggio ha abilità marziali con cui può fuggire dalla sua prigionia, queste abilità sono incrementate dal acquisto di un miglior equipaggiamento che è ottenibile andando avanti e sconfiggendo i demoni. Gli attacchi possono essere sia in mischia che a distanza.
2. Il giocatore ha anche l'opzione di poter ottenere poteri demoniaci facendo favori al Demone Azhrael. Questi prevedono diversi tipi di skill, per permettere una maggiore versatilità (buff, attacchi magici, etc).
3. Inoltre come base il giocatore può:
 - a. Muoversi, saltare, scattare.
 - b. Schivare per evitare danni.

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.

Caratteristiche del protagonista

Il protagonista ha due archetipi che potrà seguire:

- l'archetipo marziale in cui la progressione del gioco avviene acquistando armi e armature via via sempre più potenti e usando maggiormente i consumabili. Questo

archetipo è più elementare e semplice da usare ma ha il costo di non avere accesso alle potenti magie demoniache. Verso la fine del gioco ci sarà l'opportunità di acquistare armi celestiali (se avrà mantenuto la retta via: ossia non avendo acquistato poteri demoniaci) particolarmente potenti e con particolari abilità.

- l'archetipo demoniaco invece si concentra sull'acquisto di poteri demoniaci in cambio di anime dei celestiali. Il giocatore in cambio di uno sconto con più nemici (i celestiali sono di default neutrali se non attaccati) avrà accesso ad abilità irraggiungibili per una pura "build" marziale
- infine il giocatore potrà scegliere di combinare i due approcci per ottenere un misto di abilità marziali e demoniache; questo permette una maggiore varietà nello stile di combattimento in cambio di non poter raggiungere le abilità più potenti dei due archetipi. Infatti dovendo dividere le poche risorse per entrambe le build dovrà strategizzare lo sviluppo del suo personaggio. Questo approccio è stato pensato per i giocatori che preferiscono customizzare il proprio personaggio e avere importanti scelte nel loro sviluppo.

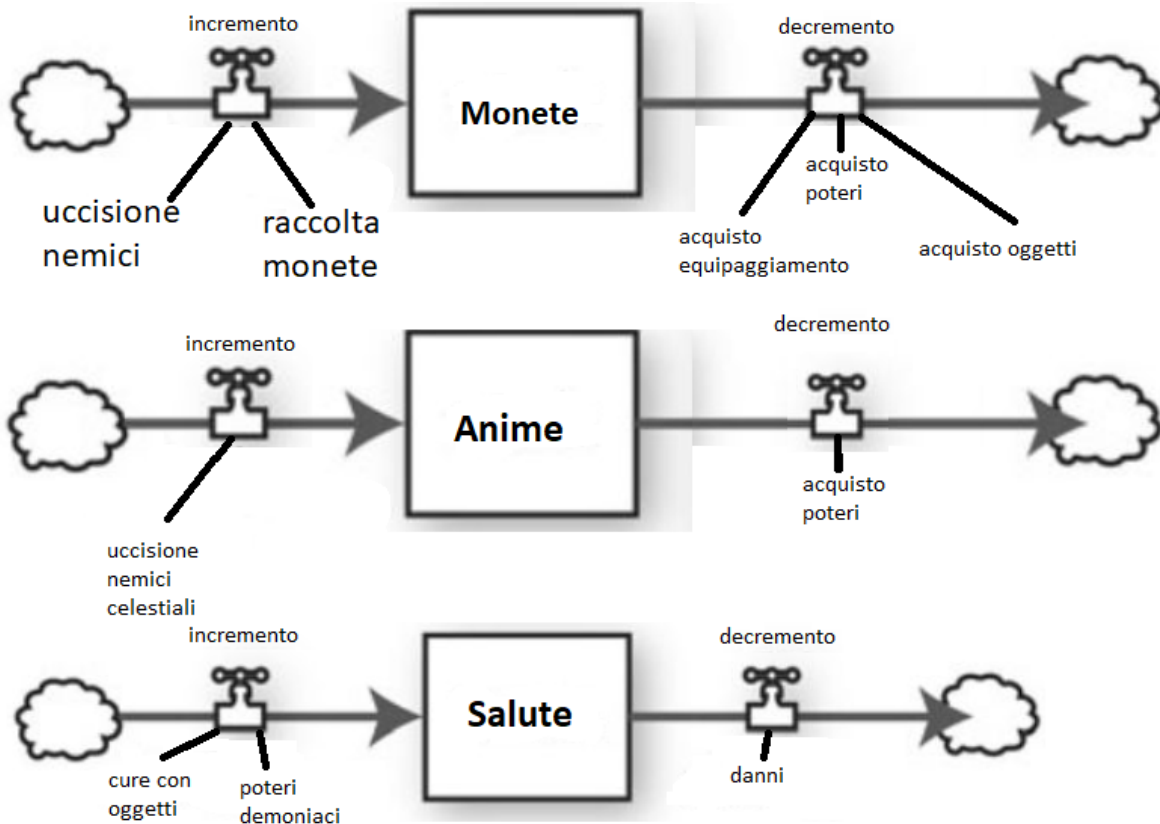
Level Design

I livelli sono generati proceduralmente. Ogni livello è composto da tasselli accoppiati dal gioco, i tasselli sono realizzati dagli sviluppatori e contengono degli spawn point in cui possono essere generati dei nemici e gli oggetti consumabili. Questo permette una grande varietà e rigiocabilità del gioco in quanto ogni livello sarà unico.

Risorse di Gioco

Il gioco è provvisto di tre principali risorse: monete, anime e salute.

- Le monete sono indispensabili per acquistare qualsiasi upgrade o consumabile. Si ottengono sconfiggendo nemici e in alcuni casi sono generate randomicamente sul livello. Le monete sono una risorsa principale e preziosa in quanto vengono usate per entrambe le "build" disponibile.
- Le anime sono una risorsa utile solo nel caso il giocatore scelga di accedere ai poteri demoniaci, le anime sono ottenute sconfiggendo i celestiali. Le anime sono scambiate insieme alle monete per acquistare i poteri demoniaci.
- La salute è la risorsa più importante del giocatore: essa infatti è usata per resistere agli attacchi nemici, nel caso la salute scenda a zero si avrà il game over. La salute è rinnovabile acquistando pozioni al mercato oppure trovandole sparse per il livello. Un'alternativa interessante si configura in alcune abilità demoniache che permetteranno di sottrarre salute ai nemici e di ottenerla per i giocatori, questa abilità sarà molto utile nel caso il giocatore intenda specializzarsi solo sui poteri demoniaci in quanto avrà meno monete per acquistare pozioni di vita.



Oggetti e power-ups

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

Il giocatore avrà accesso a una serie di consumabili che potrà incontrare o acquistare durante l'avventura: i consumabili sono essenzialmente pozioni che permettono di ottenere alcuni semplici power-up temporanei (come maggiore velocità, danno, volo, ecc..) o di recuperare punti di salute (pozioni di vita).

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.

La progressione è di tipo lineare con un grado di sfida crescente.

Il giocatore avanza nel gameplay acquisendo equipaggiamenti o abilità demoniache via via migliori, per far ciò il giocatore dovrà sconfiggere il maggior numero di nemici possibile. Non basterà saltare troppi scontri in quanto seguendo questo approccio non si potrà sviluppare il

personaggio. Infatti alcuni livelli (i più avanzati) prevedono un boss presente alla fine. I boss sono presenti per presentare una maggiore difficoltà al giocatore che dovrebbe essere ormai pronto con un equipaggiamento o abilità demoniache adeguate. Il boss blocca la progressione del personaggio al livello successivo fino a quando questo non viene sconfitto.

Sconfitta

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

I punti vita del protagonista raggiungono lo zero, riportando la schermata di game over che resetta i progressi del giocatore.

Il giocatore inoltre può perdere se precipita dal livello di gioco.

Art Style

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

Art style principalmente 2d-pixel art per i personaggi (protagonisti, nemici, etc) ed effetti visivi (quali skill, attacchi, spell, ed etc) mischiata ad un disegno semplice per background e ambienti per una più facile generazione procedurale.

I nemici ricalcano come concept quello di demoni e angeli.

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.

La musica è solo di sottofondo al gioco, lo scopo della colonna sonora sarà quello di accompagnare il giocatore nella sua avventura. Gli effetti sonori del gioco servono per fornire feedback aggiuntivo a quello visivo per informare il giocatore delle azioni che ha effettuato.

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).

Il gioco è sviluppato principalmente per PC, tramite il motore di sviluppo Unity, il quale permette facilmente di effettuare porting su altre piattaforme qualora necessario.

La piattaforma di sviluppo collaborativo Github sarà utilizzata per permettere un lavoro modulare e parallelo tra i developers, così che ognuno potrà sviluppare le proprie funzioni senza dover attendere quelle dell'altro (salvo dove necessario).

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.

Rivolto ad un giocatore medio in cerca di una sfida, che cerca un rapido passatempo e rigiocabilità. Inizialmente la strategia di finanziamento sarebbe quello di mostrare prima un proof of concept così da generare interesse, e poi uno sviluppo iterativo basato sul feedback dei giocatori tramite un sistema di early access così da testare le varie funzioni e via via rifinire il gioco.

Target

La nostra demografica è composta da persone a cui piacciono i giochi d'azione con elementi rpg e contenuti che cambiano da partita in partita per ottenere una grande rigiocabilità.

Piattaforma e monetizzazione

Il gioco verrà pubblicato su una piattaforma di distribuzione digitale per PC (Steam, Epic Games, etc) e prevede un costo fisso per l'acquisto del prodotto come maggiore risorsa di remunerazione.

Localizzazione

Il gioco sarà localizzato in lingua italiana ed inglese.

Idee

Inserire altre idee che non si è ancora sicuri di voler sviluppare nel gioco finale.

Durante le sessioni di brainstorming del gioco alcuni membri del gruppo hanno proposto idee che non sono state né accettate né escluse. Entrambe richiedono una investigazione più approfondita che può essere ottenuta solo in pieno sviluppo del gioco o nelle sue fasi finali e quindi sono qui riportate:

- Introdurre NPC celestiali più sviluppati che interagiscono con il personaggio e lo aiutano nella fuga dall'inferno (se il personaggio non avrà indugiato nei poteri demoniaci). Questi personaggi non solo sbloccheranno l'accesso alle più potenti armi celestiali (già accettate) ma anche a linee di storia più interessanti.
- Si è pensato anche di introdurre un sistema di vite acquistabile consumando anime, l'idea va investigata ulteriormente in quanto tematicamente sarebbe appropriata solo per la "run demoniaca" e quindi potrebbe portare a forti sbilanciamenti tra gli archetipi.