

Esercizio W2D1

VISTA LA STRUTTURA DI UN GDD, REALIZZARE UN LIGHT GDD (MENO DI 10 PAGINE) DI UN'IPOTESI DI GIOCO, STILANDO SUL DOCUMENTO TUTTE LE INFORMAZIONI NECESSARIE PER LO SVILUPPO.

1. Overview

Un'avventura cyberpunk che combina investigazione e narrativa emergente.

Il giocatore veste i panni di un detective che risolve piccoli crimini nei quartieri più poveri di Nuova Led York, aiutato dal suo fedele cane-companion.

Man mano che si risolvono i casi, clienti sempre più facoltosi ne offrono di più complessi, permettendo al protagonista di avvicinarsi al cuore del mistero sulla vera origine dell'epidemia del 2110.

Scoprirà presto che la malattia, apparentemente naturale, è stata creata dalle stesse famiglie che controllano la città. Allo stesso tempo, il cane, apparentemente normale, nasconde un passato oscuro come animale da laboratorio usato nello sviluppo di un controverso farmaco.

1.1 Titolo

Echoes of 2110

1.2 Genere

Avventura punta e clicca con elementi narrativi e investigativi.

1.3 Target Audience

Il gioco è pensato per un pubblico principalmente femminile, di età compresa tra i 25 e i 35 anni, che gioca per rilassarsi e ricevere gratificazione personale. L'esperienza vuole offrire soddisfazione attraverso la risoluzione di piccoli obiettivi, l'esplorazione dell'ambiente e l'interazione con i personaggi.

1.4 Piattaforma

Il titolo sarà sviluppato per PC e console portatili.

1.5 Key Features

- Esplorazione urbana: il giocatore potrà muoversi liberamente all'interno della città, scoprendo segreti e missioni secondarie.
- Cambio personaggio: in qualsiasi momento, il giocatore potrà scegliere se controllare il protagonista umano o il suo companion animale, ognuno con abilità differenti, permettendo al giocatore di risolvere i puzzle in modi alternativi.
- Episodi di slip: episodi di slip neurali del protagonista influenzano temporaneamente i controlli, immergendo il giocatore nella stessa confusione del protagonista.

1.6 Ambientazione

Il gioco è ambientato nel 2130, a Nuova Led York, una città fittizia che rispecchia tutti i paradossi del mondo cyberpunk: enormi grattacieli si alternano a quartieri degradati, le luci al neon colorano le strade e incessanti pubblicità digitali lampeggiano sui muri.

La città è divisa tra due realtà parallele: la Città Alta, abitata dalle élite che controllano tecnologia e ricchezze, e la Città Bassa, fatta di vicoli bui e mercati clandestini.

2. Narrazione

2.1 Contesto narrativo

Nuova Led York, anno 2130.

Le sue luci al neon non si spengono mai, come i debiti dei suoi cittadini.

Nel 2110 un'epidemia di DST (Disfunzione Sinaptica Temporanea) si diffuse nei quartieri bassi come una macchia d'olio. Venne inventato il Lumen, un farmaco miracoloso prodotto da una lobby di famiglie altolocate che decise di venderlo a prezzi quasi inaccessibili.

Le persone vendettero tutto, e per un po', funzionò: la gente tornò a sorridere, a lavorare, a credere nel progresso. Ma dopo qualche anno arrivarono gli effetti collaterali: tremori, disturbi cognitivi, mutazioni.

Oggi Nuova Led York è spaccata in due: la Città Alta, dove tutto è pulito e sicuro, e la Città Bassa, un insieme di quartieri decadenti, dove gli ex pazienti del Lumen cercano di sopravvivere.

2.2 Personaggi principali

Victor - ha 28 anni ed è un detective determinato, segnato fin dall'infanzia dalla Disfunzione Sinaptica Temporanea (DST). Contratta a 11 anni e trattata per un anno con il farmaco Lumen, Victor ha iniziato a sperimentare i cosiddetti slip neurali: brevi episodi di confusione mentale e disorientamento in cui i controlli sembrano ribaltarsi, immergendo il giocatore nella stessa confusione distorta del personaggio.

Crescendo, ha deciso di diventare un detective per portare alla luce il marcio che dilaga a Nuova Led York, affrontando casi piccoli e grandi e avvicinandosi al cuore di un mistero che coinvolge la stessa epidemia che ha segnato la sua vita.

Victor è una persona che convive con i propri limiti e li trasforma in strumenti di comprensione, facendo emergere verità che gli altri preferirebbero ignorare.

Neo - il fedele cane-companion di Victor, con un passato oscuro: prima di incontrare il protagonista è stato un animale da laboratorio, utilizzato negli esperimenti per lo sviluppo del farmaco Lumen, e porta ancora con sé gli effetti di quegli esperimenti, sia fisici che comportamentali.

Neo è incredibilmente intelligente, osservatore e protettivo, capace di cogliere dettagli che sfuggono agli altri. Durante l'avventura, il giocatore può alternare il controllo tra Victor e Neo, sfruttando le abilità uniche del cane per risolvere puzzle, accedere a zone inaccessibili o scoprire indizi nascosti, offrendo una prospettiva alternativa sulla città e sui casi investigativi.

Il passato di Neo rimane inizialmente misterioso, ma mano a mano che la storia procede emergono i legami con i segreti del Lumen e della DST, rendendolo un personaggio chiave nella scoperta della verità.

3. Meccaniche

3.1 Core Gameplay

Il cuore del gioco è un investigativo punta-e-clicca con elementi narrativi e puzzle. Il giocatore alterna il controllo tra Victor (detective) e Neo (companion), per risolvere i casi e cercare gli indizi.

Esplorazione

Il giocatore può muoversi liberamente tra le aree della Città Bassa e, successivamente, tra quelle della Città Alta.

Interazione

Gli NPC offrono dialoghi, missioni secondarie e informazioni.

Puzzle

Risoluzione di enigmi ambientali e mini-puzzle investigativi

Slip Neurali

Brevi episodi in cui i controlli si invertono, simulando il disturbo di Victor.

3.2 Game flow

Il flusso di gioco alterna momenti di investigazione tranquilla a episodi più intensi:

- **Assegnazione del caso** —> il giocatore riceve un incarico dai residenti
- **Esplorazione** —> il giocatore interagisce con l'ambiente e con gli NPC e raccoglie gli indizi relativi al caso.
- **Risoluzione** —> combinazione di oggetti, deduzioni e risoluzione di puzzle per chiudere il caso.
- **Rivelazione** —> parallelamente alla risoluzione dei casi "minori", il giocatore si avvicina alla verità sull'epidemia ottenendo indizi e informazioni.

3.3 Obiettivo

L'obiettivo principale è risolvere i casi e scoprire il mistero dietro la creazione dell'epidemia del 2110.

3.4 Sfide e ricompense

Sfide

- Slip Neurali: momenti di disorientamento che mettono alla prova la capacità di adattamento del giocatore.
- Puzzle investigativi: osservazione e scelta nell'uso dei personaggi.
- Gestione delle informazioni: decidere quali indizi seguire può influenzare il corso della storia.

Ricompense

- Avanzamento: nuove aree, nuovi clienti e rivelazioni sul mistero principale.
- Soddisfazione investigativa nel risolvere i singoli casi.

3.5 Meccaniche di base

- Movimento: destra/sinistra per spostarsi tra le location.
- Interazione: tasto dedicato per parlare, raccogliere oggetti, esaminare elementi ambientali.
- Cambio personaggio: tasto dedicato per il passaggio tra Victor e Neo
- Inventario: raccolta e combinazione di oggetti per risolvere puzzle.
- Dialoghi: scelte multiple che influenzano le informazioni ottenute e la progressione narrativa.
- Gestione degli Slip Neurali: il giocatore deve adattarsi ai controlli invertiti durante gli episodi.

4. Direzione artistica & Audio Design

Il gioco adotta uno stile 2D in pixel-art. La palette è composta da colori al neon sui toni del viola, blu, rosa e verdi. Durante gli episodi di slip neurali la palette assume tonalità più spente e cupi.

Durante l'esplorazione ordinaria, la musica si mantiene Lo-Fi, morbida e rilassante. Negli episodi di slip neurali, la musica subisce una trasformazione, con beat spezzati e melodie distorte, quasi glitchate.