General information

Team name: team Rocket

Team members: Gabriele Alessandro Cazzaniga 943449, Giulia Boggiali 920428, Anna Spyrou

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

# Your “constraints”

Card(s):

27. the swan, the unicorn and the golden key   
8. chinese lanterns (USIAMO SOLO QUESTA?) / *(Do we only use this?)*Yes if we can, the unicorn is too difficult,yes propably only this

Game Genre(s):

Simulation: CONSTRUCTION AND MANAGEMENT   
Sport/simulation: RACING (urban or competitive) (USIAMO SOLO QUESTO??) / *(Do we only use this?)*Yes, the manager doesn’t seem to social/midcore to me

i still think if we only use this is too competitive for the socializer type

“Time”: present

Player mindset: midcore

Bartle’s type: socializer

Mode: multiplayer

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

Game Design – part 1: concept

Concept: caccia alle lanterne / *lantern hunting*

Logline*:* gareggia in una corsa a squadre e diventa campione / *race in a team and become champion*

## Introduction

E’ l’ultimo giorno delle festività del capodanno qui in cina, oggi si celebra la festa delle lanterne. L’organizzatore della festa, il sig. Drago delle feste, un uomo che crede di essere lo spirito puro della festa, l’ìincarnazione vivente dello yang, ha deciso di creare una competizione a squadre che porterà solamente i 3 vincitori ad essere eletti come “I Fantastici 3”, gli uomini dell’anno. Questi saranno gli unici a ricevere i mitologici regali della tradizione cinese della festa delle lanterne direttamente dal magifico sig. Drago delle feste.

*It is the last day of the New Year's celebration here in China, today it’s the lantern festival. The party organizer, Mr. Party Dragon, a man who believes he is the pure spirit of the party, the living embodiment of the yang, has decided to create a team competition that will only bring the 3 winners to be elected as "The Fantastic 3", the men of the year. These will be the only ones to receive the mythological gifts of the Chinese tradition of the lantern festival directly from the magnificent Mr. Party Dragon.*

I don’t love the name Mr Party Dragon but I can’t think of a better translation, maybe just Mr Dragon?

Golden Dragon maybe, or the elit 3? fantastic 3 is like fantastic 4 but 3 i dont know if it is cheating

## Description (of the game)

Il sig. Drago delle feste ha nascosto in un labirinto 3 lanterne per squadra, l’obiettivo della competizione è quello di recuperare tutte e 3 le lanterne e portarle al Sig. Drago delle feste prima della squadra avversaria. Le squadre sono composte da 3 membri ciascuna. Ogni squadra sarà equipaggiata di un solo veicolo, una sola arma e una sola mappa. I 3 elementi che compongono la squadra infatti avranno ruoli diversi:

* un pilota che sarà l’unico a poter far muovere il veicolo
* due supporters, di cui:
  + uno sarà l’unico a poter utilizzare l’arma per mettere in difficoltà il pilota della squadra avversaria, le munizioni dell’arma sarnno di vario tipo e si potranno trovare all’interno del labirinto
  + uno sarà l’unico a poter utilizzare la mappa dove verrà visualizzata la posizione delle 3 lanterne da recuperare

I 3 elementi della squadra dovranno quindi comunicare tra loro in real-time per riuscire a vincere la gara.

*Mr. Party Dragon has hidden in a maze 3 lanterns per team, the goal of the competition is to recover all 3 lanterns and bring them to Mr. Party Dragon before the opposing team. The teams are made up of 3 members each. Each team will be equipped with one vehicle, one weapon and one map. The 3 elements that make up the team will have different roles:*

*• a driver who will be the only one who can move the vehicle*

*• two supporters, of which:*

*◦ one will be the only one who can use the weapon to hinder team's driver, ammunition will be of various types and can be found inside the labyrinth*

*◦ one will be the only one who can use the map where the position of the 3 lanterns to be recovered will be displayed*

*The 3 elements of the team must therefore communicate with each other in real-time to be able to win the race.*

## I would qualify all 3 players as just team members, removing the supporters part

i actually like that, no abjections

## Key features

La peculiarità di questo gioco è il forte legame che si instaura tra la comunicazione e l’esito della gara. Più il team sarà in grado di comunicare, di socializzare, più è probabile riuscirà a vincere la gara. Questa caratteristica è molto poco utilizzata nei giochi a squadre, soprattutto in giochi a squadre incentrati sulla guida.

*The peculiarity of this game is the strong bond that is established between communication and the outcome of the race. The more the team is able to communicate, to socialize, the more likely it is to win the race. This feature is very little used in team games, especially in driving-focused team games.*

The peculiarity of this game is the important role that precise and timely communication plays in winning the race.

Maybe for socialazition, if we keep that type, the team members have to socialize with sponcor and mechanics as a support too the race. you fix the car and provide them other stuff

Platform(s)

La piattaforma di rilascio non saprei, penso al pc e alla playstation poichè per giocare sarà necessario parlare, utilizzare un microfono e la voce, quindi è più probabile che sia più opportuno giocarci in una stanza piuttosto che con un dispositivo mobile.

*The release platform I don't know, I think of the PC and the playstation as to play you will need to speak, use a microphone and your voice, so it is more likely that it is more appropriate to play in a room rather than with a mobile device.*

I’d say PC first, console if we have time, maybe mobile

PC. it is easier to test it, console we can discuss it if we have time, no mobile, i dont think is practical

Concept Art

Non saprei, se una di voi è brava a disegnare potreste già provare a realizzare uno schizzo dell’icona, ma è opzionale per il momento

*I don't know, if one of you is good at drawing you could already try to make a sketch of the icon, but it is optional for the moment*

Lol not me, my drawing skills are stuck in kindergarten

Neither me, but maybe i know some people that i can ask

Notes (IDEE AGGIUNTIVE DA RIVEDERE E INTEGRARE) / (ADDITIONAL IDEAS TO BE REVIEWED AND INTEGRATED)

Il gioco si aprirà con una fase di registrazione in cui inserire i propri dati, da questo menù si potrà scegliere se iniziare una nuova partita con giocatori scelti casualmente tra quelli attivi o una partita scegliendo il team da una lista di amici con cui si ha già giocato in precedenza.

Quando si vince la gara verranno assegnate 1 lanterna a testa e ci sarà una classifica globale. Alla fine della stagione che dura un tot, I primi 6 verranno inseriri in 2 squadre: (1-3-6) e (2-4-5) le due squadre si svideranno per vincere il toreno e diventare “ I Fantastici 3” della stagione a cui verrà dato un premio. Dopo di che tutto si azzera e si ricomincia.

*The game will open with a registration phase in which to enter your data, from this menu you can choose whether to start a new game with players chosen randomly from the active ones or a game by choosing the team from a list of friends with whom you have played previously.*

*When the race is won 1 lantern will be awarded to each team member and there will be a global ranking. At the end of the season that lasts a tot, the first 6 will be placed in 2 teams: (1-3-6) and (2-4-5) the two teams will compete to win the tournament and become "The Fantastic 3" of the season and will be given a prize. After that everything resets and starts again.*

I would add that you can choose the duration of the season (for example the number of matches) and maybe that more than two teams can compete against each other

i agree to that, but maybe some side races for the teams that lost like a second try? so some of them make it to the final? because if some of the players lost from the first race and have to wait the ending of season to play again is not good

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

Game Design – part 2: formal and dramatic elements

Try to describe the game you are conceiving in terms of:

## **Formal elements**

1. Players

* Pilota / *Pilot*
* Artigliere di supporto / *Support gunner*
* Navigatore di supporto / *Support navigator*

1. Objectives

* prendere le lanterne prima della squadra avversaria / *get all the lanterns before the opposing team*

1. Procedures

* il pilota utilizza le frecce per muove il veicolo e la voce per comunicare con i suoi compagni / *the pilot uses the arrows to move the vehicle and voice to communicate with his companions*
* l’artigliere utilizza il mouse per guardarsi intorno e sparare al veicolo rivale per ostacolare il pilota avversario / *the gunner uses the mouse to look around and shoot the rival vehicle to hinder the opposing pilot*
* il navigatore non usa alcun comando, solo la sua voce, deve cercare di capire la direzione migliore da prendere per aiutare il pilota del team a raggiungere il prima possibile le 3 lanterne / *the navigator does not use any command, only his voice, he must try to understand the best direction to be taken to help the pilot reach the 3 lanterns as soon as possible.*
* queste 3 procedure sono svolte tutte contemporaneamente / t*hese 3 procedures are all carried out simultaneously*
* una volta riusciti a recuperare le lanterne e riportate a Sig. drago delle feste, la squadra arrivata prima vince / o*nce the lanterns have been recovered and returned to Mr. Party Dragon, the team that arrived first wins.*
* how to control the speed?

1. Rules

* per poter vincere bisogna aver trovato tutte e 3 le lanterne / *in order to win you must have found all 3 lanterns*
* vince chi porta la quadra che porta le 3 lanterne per prima dal Sig. drago delle feste / *the team that brings the 3 lanterns first to Mr. Dragon of the holidays wins*

1. Resources

* mappa (labirinto?) / *map (labyrinth?)*
* lanterne / *lanterns*
* munizioni per l’artigliere: / *ammunition for the gunner:*
  + chiodi che rallentano il veicolo avversario: il veicolo rivale li deve calpestare perché abbiano effetto / *nails that slow down the opposing vehicle: the rival vehicle must step on them for them to take effect*
  + ecc… trovare delle tipologie che non portino il gioco ad essere uno shooter game perché non ci è concesso, ma che portino delle restrizioni, delle penalità, agli avversari nei termini della guida o comunque della competizione. / *etc ... find other types that do not make the game a shooter game because we are not allowed, but that bring restrictions, penalties, to the opponents in terms of driving or in any case of competition. maybe a claw that caches the laterns*
  + *something that makes it harder for the driver to see (like ink in Mario Kart)fog in some part of the race*
  + *something that temporarily hides the lanterns from the map maybe harder to get like a top of buildings*
  + *something that you can throw at the opponent’s gun to clog those guns that shoots web ropes or something like that*

1. Conflict

il conflitto si genera sommando le abilità individuali degli elementi della squadra:

* abilità di guida del pilota
* abilità di tiro dell’ artigliere
* abilità di navigazione, ricerca del percorso migliore del navigatore

ma anche e soprattutto dall’abilità colletiva di saper socializzare ed aiutarsi per raggiungere l’obiettivo comune: vincere.

Più queste abilità sono elevate più il conflitto tra le squadre sarà elevato.

*Conflict is generated by adding up the team members’ individual skills:*

* *driver's driving skills*
* *shooting ability of the gunner*
* *navigation skills, finding the best route for the navigator*

*but also and above all by the collective ability to know how to socialize and help each other to achieve the common goal: to win.*

*The higher these skills are, the higher the conflict between the teams will be.*

1. Boundaries

Il gioco è limitato concretamente dai confini della mappa (un labirinto?) e psicologicamente dal rispetto e la capacità di essere socievoli con le persone del proprio team, nel caso in cui un elemento del team andasse contro i limiti della buona convivenza ed etica morale, se 2 su 3 decidono di eliminarlo la partita termina ed esso verrà penalizzato in qualche modo??

*The game is limited concretely by the boundaries of the map (a labyrinth?) And psychologically by the respect and ability to be sociable with the people of your team, in case an element of the team goes against the limits of good coexistence and moral ethics, if 2 out of 3 misbehave, the game ends and it will be penalized in some way ??*

But how can we check if the members of the team respect each other? I think the only boundary is effective communication

i think if the communication is lost between the members the teams loses, it doesnt need a penalty about that

1. Outcomes

* la gloria di aver vinto e collaborato bene / *glory for having won and collaborated well*
* l’amicizia che rimane con gli elementi del team con cui si ha giocato / *lasting friendship with the elements of the team with whom you played*
* una lanterna a testa per la competizione globale? / *a lantern per player for global competition? yes laterns can be like exp points*
* Un premio per aver vinto la stagione? / A prize for winning the season?maybe here we can use the unicorn somehow

## **Dramatic Elements**

1. Challenge

------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

1. Play

------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

1. Premise

------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

1. Character(s)

------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

1. Story

------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------