

GAME DESIGN DOCUMENT

HIGH LEVEL CONCEPT

TITOLO DEL GIOCO

Elemental Duels

DESCRIZIONE DEL GIOCO

Un gioco strategico di combattimento a turni nei quali potenti stregoni duellano tra loro sfruttando i 4 elementi base per prevalere l'uno sull'altro.

GENERE

Fantasy, strategico, combattimento basato su turni

TARGET AUDIENCE

Età: 14+

Interessi: mondo fantasy, giochi strategici e PvP/PvE

USER EXPERIENCE

Il giocatore controlla uno stregone che padroneggia il potere degli elementi ed è impegnato in un torneo magico per diventare lo stregone supremo.

Durante i duelli, il giocatore deve prendere decisioni strategiche su quali azioni compiere: attaccare, difendersi, meditare o trasformarsi. Ogni decisione influenza le mosse successive e l'esito del duello. Lo scopo è sconfiggere l'avversario azzerando i punti vita.

I combattimenti si svolgono in diverse ambientazioni mistiche che presentano delle modifiche nel momento in cui gli stregoni si trasformano in base allo stato elementale.

L'obiettivo è coinvolgere il giocatore nello sfruttare queste caratteristiche uniche e imparare a creare strategie e tattiche per poter sorprendere l'avversario.

STILE GRAFICO E AUDIO

Stile grafico: 2D stilizzato con elementi 3D per quanto riguarda le animazioni legate alle trasformazioni e alle magie

Colori: utilizzo di colori specifici in base allo stato elementale → rosso per fuoco, blu per acqua, verde per terra, bianco per aria

Audio: musiche epiche stile fantasy

GAME SYSTEM DESIGN

CORE LOOP

- Inizio del match
- Scelta dell'azione: attacco, difesa, trasformazione, recupero
- Turno dell'avversario
- Fine match
- Conquista delle ricompense

SECONDARY LOOPS

- Sblocco di nuovi stregoni vincendo battaglie e avanzando in una possibile road
- Conquista di punti e potenziamento livello e abilità stregoni

MODALITA DI GIOCO

- PvE o storia principale single player: si combatte contro IA per sbloccare nuove magie e stregoni
- PvP Online: si combatte contro altri giocatori per vincere premi e personalizzazioni estetiche come skin

MECCANICA

La meccanica core è la possibilità di cambiare stato elementale

- Space: personaggi fermi in una posizione
- Time: combattimento a turni
- Rules:
 - o ogni giocatore può eseguire una sola action a turno
 - o il ciclo degli SE è così definito → Fuoco>Aria>Terra>Acqua>Fuoco

OBJECTS

- Stregone

ATTRIBUTES	DEFINIZIONE ATTRIBUTES	STATES
Potenza Magica (PM)	Potenza d'attacco. Determina i punti vita tolti all'avversario	Range (1-20). A inizio turno è 1.
Resistenza Magica (RM)	Riduzione dei danni	Attiva-Non attiva. Se attiva riduce i danni del 30%. A inizio turno è non attiva
Stato Elementale (SE)	Elemento che definisce la tipologia dello stregone. In base al tipo si possono avere aumenti o diminuzioni sull'efficacia delle mosse	Fuoco, aria, acqua, terra, nessuno. A inizio turno è nessuno. Si ha un aumento del 20% dei danni se SE è in vantaggio, altrimenti una riduzione.
Mana	Punti necessari per attivare mosse. In base alla mossa vengono consumati punti mana	Range (1-10). A inizio turno è 10
Punti Vita	Punti salute. In base alla mossa ricevuta dall'avversario si consumano punti vita	Range (1-50). A inizio turno è 50

ACTIONS	DEFINIZIONE ACTIONS	LINK ACTION - ATTRIBUTE
Trasformazione	Esegue il cambio di stato in uno scelto da user. Costo 5 PM	Stato elementale
Barriera	Crea una barriera e attiva RM	Resistenza Magica
Meditazione	Si riposa e rigenera 5 punti mana	Mana
Attacco base (il nome cambia in base allo SE)	Attacco che consuma 1 punto mana e aumenta di 1 PM	+ Potenza Magica; - Mana
Attacco speciale (il nome cambia in base allo SE)	Attacco che consuma 3 punti mana e aumenta di 3 PM	+ Potenza Magica; - Mana

DINAMICA

- Strategia basata sugli elementi: ogni SE ha dei vantaggi e svantaggi rispetto ad altri, quindi, sarà una strategia del giocatore quella di usare gli stati a suo vantaggio
- Gestione del mana: per poter vincere è necessario essere in grado di bilanciare correttamente il consumo e la rigenerazione del Mana, soprattutto per poter sfruttare la trasformazione e l'utilizzo di attacchi speciali
- Bluff e previsione: un'altra dinamica è quella di essere in grado di prevedere le mosse dell'avversario e reagire di conseguenza, anche cercando di fargli capire una possibile mossa, ma invece ingannandolo

ESTETICA

Si punta sull'aspetto artistico del gioco, in grado di cambiare in base allo SE rappresentato, per cercare di stimolare e catturare il giocatore nel gioco.

INTERFACCIA UTENTE

HUD: barra punti vita, barra mana, stato elementale attuale

Pulsanti: identificano le 5 possibili azioni

TECNOLOGIA E PIATTAFORME

Motore di gioco: Unity

Piattaforma: Mobile (iOS/Android) e PC