**GAME CONCEPT**

**TITLE**

*……….*

**DEVELOPER**

*MAX CALIPPO*

**PLATFORMS**

*PC*

**GENRE**

*HORROR - SIMULATOR*

**INTRODUCTION**

*Il cibo scarseggia, cerca di produrre il cibo per non morire ma attento alle creature che si aggirano per i campi!*

**BACKGROUND STORY**

*Protagonista abitava in una grande città ma con la carestia e l’inflazione il cibo non era più facilmente accessibile quindi si compra una casa in campagna con del terreno coltivabile devi coltivare il terreno ma ci sono vari eventi spaventosi/pericolosi*

**KEY FEATURES**

* *Ciclo Giorno/Notte (giorno: prenditi cura delle tue piante; notte: sopravvivi a eventi terrificanti)*
* *Eventi Dinamici: La gravità degli eventi dipende da quanto sono cresciute le piante e se hai fortuna potresti avere una notte tranquilla*
* *Diverse Modalità: Storia e Sopravvivenza(forse)*

**SOURCES OF INSPIRATIONS**

*"FNAF Pizza Sim": per la meccanica giorno/notte.*

*“Dark Deception”: per il funzionamento della notte*

*"Until Dawn": per il design delle creature.*

*“Night of the Consumers”: per lo stile grafico*

*“They are here”: per l'ambientazione*

**COME COLLEGARLO ALL’AGENDA 2030**

*Obiettivo 2: il mondo è in carestia e quindi non c’è cibo per tutti*

**MOODBOARD**

la grafica sarà ispirata ai giochi PSX

l’ambiente sarà tenebro, cupo e post apocalittico