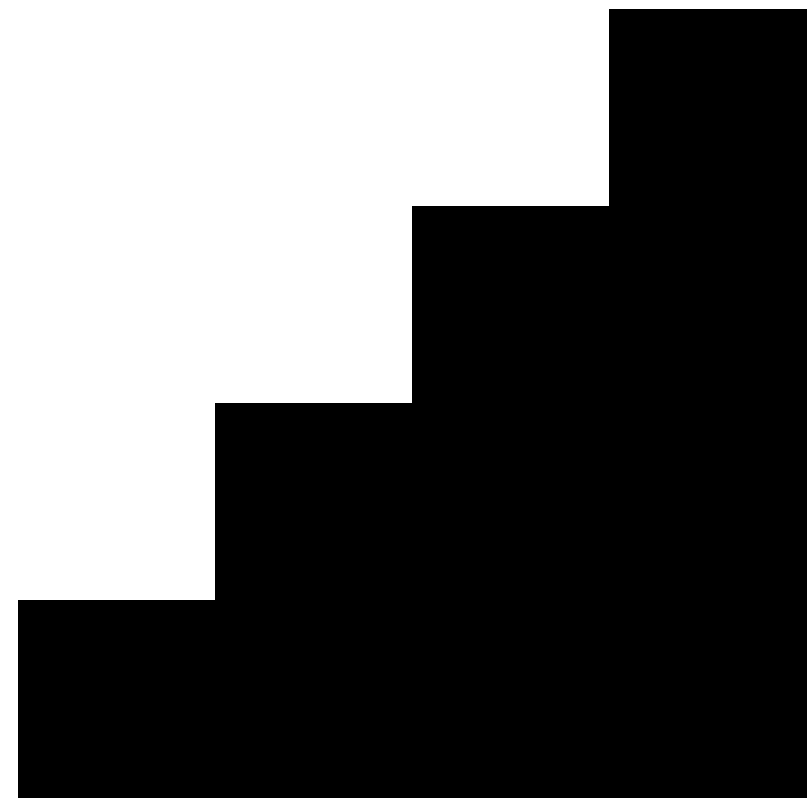
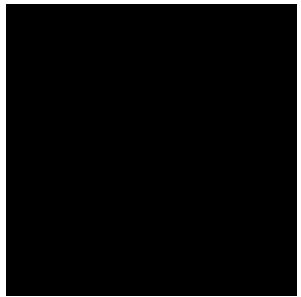
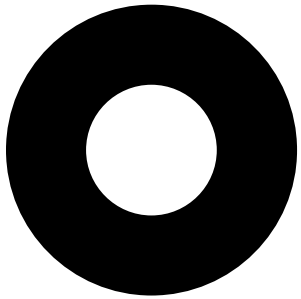
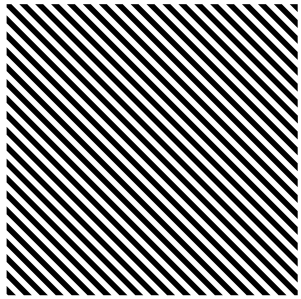


Skyward Depths

Game Design Document





Indice dei Contenuti



- Design
- Gameplay
- Marketing
- Sviluppo

Design

Skyward Depths è un roguelike 2D action-adventure con forti elementi narrativi, in cui il gameplay ruota attorno all'esplorazione procedurale, al combattimento fluido e alle scelte morali emergenti. Il giocatore affronta una misteriosa torre sospesa nel cielo, divisa in blocchi. Ogni run è diversa: i layout dei piani, gli enigmi, i nemici e gli eventi sono generati proceduralmente, dando vita a un mondo in continua trasformazione.

Il **sistema di combattimento** è rapido ma tecnico: armi differenti, combo, schivate e magie offrono varietà e sperimentazione a ogni run. Le scelte del giocatore, sia in battaglia che nei dialoghi, influenzano le relazioni con gli NPC e possono modificare gli eventi futuri, anche in altre run.

L'esperienza punta a un equilibrio tra tensione roguelike e progressione narrativa. Le sconfitte non azzerano tutto, ma fanno parte del viaggio: ogni settore completato viene salvato tramite hub, che fungono da checkpoint, zone di ristoro e snodi relazionali. Il gioco non impone morale: tutto si costruisce sul comportamento del giocatore, senza punizioni o premi artificiali.

Il titolo richiama la doppia dimensione della scalata: fisica (verso il cielo) e interiore (verso sé stessi). Roguelike 2D / Action Adventure / Narrative-driven

Il gioco unisce mira ad unire **meccaniche roguelike con narrazione emergente** e combat action ispirato a classici come Zelda, Hades e Hyper Light Drifter.

Gameplay

Skyward Depths propone un gameplay che fonde elementi action in tempo reale con scelte narrative a forte impatto e una struttura roguelike modulare. Ogni run è composta da settori da circa 20 piani, ognuno dei quali offre una combinazione dinamica di combattimento, enigmi, esplorazione e interazione con il mondo e i suoi personaggi.

Combattimento

Il combat system è veloce, reattivo e profondo. Il giocatore può utilizzare:

- **Armi corpo a corpo (spade, martelli, lance)**
- **Armi a distanza (archi, magie, oggetti lanciabili)**
- **Combo legate al ritmo e alla precisione**
- **Schivate e parate, cruciali per sopravvivere**

Ogni arma ha una sua identità: ad esempio, la lancia permette attacchi a distanza di sicurezza ma richiede più tempo di ricarica, mentre i pugnali sono rapidi ma vulnerabili. Le magie possono essere offensive, difensive o ambientali, e si migliorano nel corso della run.

Piani e varietà

Ogni piano della torre è unico grazie alla generazione procedurale. Possono contenere:

- **Combattimenti con gruppi di nemici o miniboss**
- **Enigmi ambientali e logici, legati a leve, piattaforme, prospettiva, tempo o azione indiretta**
- **Eventi narrativi e dialoghi con NPC**
- **Percorsi secondari e stanze segrete, che premiano l'esplorazione**

Il level design premia la curiosità, ma richiede anche capacità di adattamento rapido. Le mappe sono orizzontali, ma includono verticalità e backtracking opzionale.

Progressione nella run

Durante ogni settore il giocatore ottiene:

- **Loot temporaneo: armi, equipaggiamenti, oggetti consumabili**
- **Potenziamenti dinamici: incantesimi, abilità, modificatori**
- **Scelte narrative: che possono influenzare piani futuri o l'esito di un boss**

La varietà di build e la distribuzione del rischio sono fondamentali per la sopravvivenza e per plasmare l'esperienza

Hub tra i settori

Ogni settore termina con un boss e si conclude in un hub, che rappresenta una pausa e un momento di gestione:

- *Recupero e upgrade del personaggio*
- *Interazione con NPC ricorrenti o nuovi*
- *Eventi speciali narrativi o di gioco*
- *Preparazione alla prossima scalata*

Gli hub cambiano forma e contenuto anche in base alle scelte precedenti.

Morte e metaprogressione

Alla morte, il giocatore torna all'ultimo hub raggiunto, perdendo i progressi ottenuti durante il settore fallito, ma conservando quelli dei settori precedenti. Alcune relazioni, oggetti o abilità possono persistere o trasformarsi.

Il gioco è pensato per offrire rigiocabilità elevata e una narrativa che si svela lentamente, una run alla volta. Le connessioni tra eventi, luoghi e personaggi diventano più chiare col tempo, stimolando l'investigazione e la riflessione.

Marketing

Target Audience

- Età: 14–35 anni
- **Interessi:** narrativa emergente, azione fluida, progressione non lineare, significato personale nei videogiochi
- **Fan di:** Undertale, Hades, Hyper Light Drifter, Celeste, Dead Cells, The Minish Cap
- **Rating previsto:** PEGI 12 / ESRB T

Punti chiave di vendita

- Run modulari e settoriali: ogni blocco ha identità propria, con hub narrativi e boss tematici
- Scelte morali emergenti: il mondo reagisce alle decisioni del giocatore senza un sistema rigido di karma
- NPC vivi e relazioni ricorrenti: le interazioni influenzano run future, con impatto narrativo e sottile gameplay
- Estetica 2D evocativa: stile GBA reinterpretato con profondità emotiva e leggibilità moderna
- Narrativa simbolica e personale: la torre è una metafora di crescita, dubbio, cambiamento

Strategia di monetizzazione

- Modello Premium: acquisto singolo (14,99 €)
- No microtransazioni
- Valore percepito: il contenuto è ricco e pensato per essere esplorato con calma, più volte
- Durata prevista: 15–25 ore + elevata rigiocabilità
- Possibili espansioni future

Posizionamento

Skyward Depths si posiziona come un indie story-driven roguelike con una forte componente riflessiva, pensato per una nicchia consapevole e affezionata al genere. Il gioco punta alla scena indie su Steam, con possibilità di porting su Nintendo Switch.

Le sue caratteristiche lo rendono adatto a:

- Festival e contest indie (es. Steam Next Fest, IndieCade, Day of the Devs)
- Canali di comunicazione basati su storytelling e devlog
- Community con sensibilità narrativa e legame con giochi profondi e rigiocabili

Il marketing punta a un approccio organico e narrativo, sfruttando:

- Devlog e blog post che raccontano lo sviluppo e il messaggio del gioco
- Trailer atmosferici incentrati su simbolismo, musica e suggestione
- Coinvolgimento di creator e micro-influencer nel mondo indie, specializzati in titoli emozionali e narrativi
- Eventi a tema con stream e contenuti tematici nei mesi prossimi al lancio

L'obiettivo è costruire un pubblico fedele, capace di percepire Skyward Depths non solo come un gioco, ma come un'esperienza emotiva e autoriale.

Sviluppo

Il titolo è sviluppato con Unity 2D, con un'attenzione particolare alla modularità e riutilizzabilità dei contenuti. La pipeline produttiva è pensata per favorire iterazioni agili, test frequenti e bilanciamento narrativo-meccanico progressivo.

Stato attuale:

- Design e struttura narrativa definiti
- GDD completo in fase avanzata
- Prototipo iniziale in pianificazione (Q2 2025)

Struttura del team:

- Core Dev / Game Designer / Writer: 1 (sviluppatore principale)
- Collaboratori esterni:
 - Artista 2D
 - Musicista / Sound Designer
 - QA tester

Tool e workflow:

- Motore: Unity 2D
- Grafica: Aseprite / Krita (sprite e animazioni)
- Audio: Audacity / Reaper + strumenti di sintesi
- Gestione progetto: Trello + Notion
- Controllo versione: Git (GitHub)

Rischi principali:

- Sbilanciamento tra generazione procedurale e coerenza narrativa
- Over-scope delle relazioni con NPC
- Limiti di tempo e risorse per uno sviluppatore singolo o micro-team

Il gioco è pensato per essere scalabile: ogni settore è autonomo e può essere sviluppato, testato e integrato indipendentemente, permettendo di gestire lo sviluppo anche in fasi modulari o episodiche.

