<logo dello studio di sviluppo non ancora disponibile>

<logo del gioco non ancora disponibile >

< https://github.com/NicoVisci/Daily-Dose-of-Darkness >

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Versione | Autori | Data | Note |
| 1.00 | Nicola Visci | 01/07/2022 | Prima versione del GDD per Daily Dose of Darkness |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |

**Descrizione del progetto *(elevator pitch)***

Questo documento di game design descrive i dettagli di un gioco di genere Roguelike possibilmente multipiattaforma (da valutare) ambientato in un mondo tardo mediavale fantasy ispirato alle fiabe dei Fratelli Grimm e modellato sulla Francia e la Germania del 700. Il gioco permetterà di utilizzare diversi personaggi con caratteristiche distintive, prendendo elementi dei giochi RPG, e ognuno dei personaggi avrà una sua storia personale divisa in capitoli, i quali intrecciati tra loro porteranno al completamento di specifiche sidequest. La storia principale del gioco ha come sfondo una guerra tra due regni (modellati su Francia e Germania) che ha portato il mondo al degrado e la conseguente ascesa dei cultisti/utilizzatori dell’Oscurità (Darkness), intesa come l’energia generata dal commettere i peccati capitali.

Controllare la Darkness si rileverà fondamentale, da qui il nome del gioco:

Daily Dose of Darkness

**Team**

Il team di sviluppo è il BlackJack Studios, team al momento formato solo da me, ma al quale sicuramente si aggiungeranno altri amici con i quali ho formato un team quasi per gioco ormai sette anni fa e diventato nel tempo qualcosa di concreto.

Per quanto riguarda me stesso, ho iniziato lo studio del Game Design circa un anno fa in solitaria da auto didatta, fino a frequentare questo corso di Sviluppo di Videogiochi e lavorare a questo primo gioco in solitario. Ho acquisito parecchia esperienza per quanto riguarda il lato tecnico dello sviluppo, cercando di masterare le mie skills e le mie conoscenze sugli ambienti di sviluppo per videogiochi (in particolare Unity e Unreal Engine) e nella scrittura di algoritmi back-end molto performanti. In secondo luogo ho anche lavorato un po' sul lato artistico dello sviluppo, in particolare UI e concept art, ai quali dedicherò molte energie nel prossimo futuro per migliorarmi.

**Indice**

[**Personaggi**](#_vau2xpwkl97a) **4**

[**Storia**](#_gcvmy78cpnee) **5**

[Tema](#_raxyw7z3bpm5) 5

[**Trama**](#_kjj1m3jworrl) **6**

[**Gameplay**](#_kug9cpa9xtzj) **7**

[Obiettivi](#_6aaw7fuj2wge) 7

[Abilità del giocatore](#_at3zeyqd5s6v) 7

[Meccaniche di gioco](#_fha8elktxvl9) 7

[Oggetti e power-ups](#_7dw1wnv3y9u) 7

[Progressione e sfida](#_nqd109t9alog) 8

[Sconfitta](#_f2lma7r3u7xf) 8

[**Art Style**](#_v93wsvs3x0i) **8**

[**Musica e Suono**](#_vjpfwfvprdm9) **8**

[**Dettagli Tecnici**](#_ydaw3vfvaywq) **8**

[**Mercato**](#_clxsfzh3de32) **8**

[Target](#_cohi47lszhdc) 9

[Piattaforma e monetizzazione](#_fq88x4irkcjj) 9

[Localizzazione](#_rptnoae6lrbs) 9

[**Idee**](#_a0e1e4yaqp92) **9**

# Personaggi

Il gioco prevedere un roster di personaggi modellati sui protagonisti delle fiabe dei Fratelli Grimm ma anche della narrativa popolare di tutta europa. I personaggi sono:

1. Baba Yaga: strega che venera e studia la magia nera ma che storicamente è un’aiutante dei protagonisti. Nel gioco è un personaggio non giocante e funge da hub spirituale tra i personaggi giocanti, i quali vengono accolti nella sua casa mentre compiono missioni per cercare di spezzare la morsa dell’oscurità sul mondo;
2. Il Cacciatore: il primo personaggio giocante, caratterizzato dall’utilizzo del suo fucile per farsi largo dai nemici, pagando un po' per quanto riguarda la resistenza. Incontrerà Baba Yaga in modo fortuito e accetterà di aiutarla in cambio della speranza che la sua vita torni ad essere quella di un tempo;
3. Cappuccetto Rosso: la scaltra ragazzina dal mantello rosso è agile e veloce ma i suoi pugnali posso poco contro le grandi minacce del mondo come il Lupo Mannaro;
4. Biancaneve: la principessa di Renania e del Regno dell’Est, ha perso la madre molto giovane e per questo è stata cresciuta dal Re suo padre e dai suoi consiglieri che hanno fatto di lei una guerriera, ma le cose sono cambiate dopo che suo padre si è risposato;
5. Hansel e Gretel: due ragazzini abbandonati nel bosco che non mollano mai e restano sempre assieme; Il loro particolare gameplay permette di utilizzare Hansel come personaggio melee mentre Gretel lo supporta dalla distanza;
6. Il principe Azzurro (Prince Charming): principe del Regno del Nord che non teme l’oscurità ma ormai diventato un cavaliere errante senza corona;
7. E molti altri…

# Storia

Il gioco è ambientato nel tardo medioevo, anche se non perfettamente corrispondente alla nostra realtà per via del degrado dominante in tutto il mondo. La nostra storia si sviluppa durante una degradante ed estenuante guerra in corso tra il Regno di Renania ad Est ed il Regno di Borgogna ad Ovest: i crimini e le atrocità commesse sistematicamente da ambo le parti hanno rinpinguato le forze dell’oscurità capitanate dai cultisti dei Sette Peccati Capitali, che vogliono imporre la loro morsa sul mondo. Ed è in questo scenario che il nostro gruppo di protagonisti agisce, con le storie che si intrecciano fra loro, ispirate alle novelle originali del 600/700 le quali erano molto più crude e realistiche nel descrivere la decadenza umana, e per questo soggette a pesante censura nel corso dei secoli.

## Tema

Il tema principale della storia è appunto una caratteristica lotta fra bene e male in chiave Dark Fantasy che vuole sottolineare quanto questi concetti siano prettamente astratti ed ognuno di noi sia in realtà ancorato ad una filosofia grigia tutta sua.

# Trama

La trama inizia con il Cacciatore che rimane ucciso dopo aver provato a difendere il suo villaggio, invano, e viene riportato in vita da Baba Yaga proprio con l’oscurità: la strega sta studiando gli effetti di questo rinnovato e rinvigorito potere ed individua nel Cacciatore un promettente portatore. Il Cacciatore accetta di aiutare la strega per riconoscenza e sperando di vendicarsi. Nelle prime battute, il Cacciatore si scontrerà con un grosso Lupo Mannaro e scuoiandolo riuscirà a recuperare il corpo di una ragazza avvolta in un mantello rosso; Baba Yaga la riporterà in vita e convincerà anche lei ad unirsi alla causa; a poco a poco, ognuno seguendo il proprio arco narrativo, i vari personaggi si uniranno alla squadra per offrire i loro sforzi alla causa e metter fine all’avanzare del male.

# Gameplay

Il gioco si inquadra nel genere Roguelike ma si discosta un po’ dalla definizione della Conferenza di Berlino del 2008, includendo elementi del genere RPG.

## Obiettivi

L’obbiettivo del gioco è progredire nella campagna attraverso il completamento di spedizioni attraverso dungeon generati casualmente ma seguendo un pattern, con l’obbiettivo di racimolare quante più risorse possibili e completare le side quest peculiari di ogni personaggio.

## Abilità del giocatore

Ogni personaggio ha le sue statistiche e le sue abilità che potranno essere potenziate e modificate durante la campagna raccogliendo degli oggetti. Alcuni oggetti posso modificare sensibilmente il gameplay di un personaggio, mentre altri possono esaltarne le qualità peculiari.

Ogni dungeon avrà un boss peculiare e potenzialmente un boss segreto per poter avanzare nel dungeon successivo: ogni tipo di boss ti garantisce l’accesso ad un dungeon specifico: in questo modo i giocatori potranno pianificare i loro percorsi in base alle risorse in loro possesso e alla conoscenza che hanno del mondo.

Il giocatore dovrà raccogliere quanta più oscurità possibile uccidendo i nemici sul suo cammino, la quale fornirà al giocatore un aumento di livello limitatamente alla singola spedizione in base ad un preciso threshold di oscurità, e se fortunato può anche raccogliere un oggetto magico, consapevole però che se la spedizione si dovesse concludere con la morte perderà tutto.

## Meccaniche di gioco

La meccanica principale del gioco sono le spedizioni e sono strutturate in questo modo:

La spedizione sarà ambientata in una serie di dungeon generati casualmente in stile Roguelike

Uccidere i nemici all’interno del dungeon ti fornirà un ammontare di oscurità, i boss ne forniscono una grande quantità

Ogni definito tot di oscurità raccolta garantirà un aumento di livello: ogni aumento di livello migliora le statistiche del personaggio di una predeterminata quantità limitatamente alla spedizione in corso (Il livello viene resettato ad ogni spedizione)

Prima di avviare una spedizione bisogna scegliere un personaggio tra quelli disponibili nel proprio roster

Scegliere il personaggio più adatto per come vorrai condurre la spedizione sarà fondamentale: un sconfitta nella spedizione comporterà la perdita degli oggetti e delle anime raccolte da quel personaggio

Aumentare di livello potrebbe aumentare il livello di allerta dei nemici, inteso come Livello del Mondo. Il livello del mondo determina la forza dei nemici e potrebbe portare i cultisti ad attaccare la tua base al termine di una spedizione

Se i cultisti vincono l’eventuale assalto alla tua base, la tua campagna sarà dichiarata fallita e dovrai ricominciare

Uccidere un boss garantirà un aumento del livello del mondo

## 

## Oggetti e power-ups

Durante una spedizione, uccidere i nemici ti fornirà oscurità che si comporterà come dei classici punti esperienza: ad ogni threshold, il personaggio salirà di livello e le statistiche aumenteranno in maniera prestabilita come definito nella scheda personaggio.

Durante la spedizione sarà possibile trovare molto raramente dei manufatti magici che possono modificare/migliorare le caratteristiche del personaggio; se la spedizione verrà conclusa con successo, l’oggetto può essere portato alla base e riassegnato ad un altro personaggio per un’altra spedizione.

## Progressione e sfida

In ogni spedizione ci sono molteplici dungeon in sequenza: alla fine di ogni dungeon ci sarà un boss che dovrà necessariamente essere sconfitto per avanzare nel dungeon successivo. Uccidere un boss farà aumentare di un livello i nemici, rendendo la spedizione più difficile. L’uccisione di ogni particolare boss garantisce l’accesso ad uno specifico dungeon. In un dungeon potrebbe anche essere generato un peculiare boss segreto che garantisce l’accesso ad un altro dungeon: acquisendo informazioni su ogni dungeon durante spedizioni diverse, i giocatori potranno pianificare esplorazione e progressione in base alle loro caratteristiche e ai loro obbiettivi per ogni singola spedizione.

## Sconfitta

In base al livello del mondo con cui è terminata la spedizione, ci potrebbero essere diversi outcome: tra questi c’è l’assalto alla propria base, con forza dipendente dal livello; fallire nel difendere la base definisce il Game Over

# Art Style

Il gioco è un Roguelike 2D con telecamera fissa. I livelli sono caratterizzati da un grafica pixel-art che ricorda i giochi 8/16 bit ma in future versioni del gioco si potrebbe passare ad una grafica cartoon disegnata a mano.

# Musica e Suono

Per il momento la musica ed i suoni sono sample non di nostra proprietà con licenza libera, ma in futuro ci si concentrerà per assumere un compositore.

# Dettagli Tecnici

Il gioco verrà sviluppato con il motore grafico Unity in licenza. La versione di sviluppo è la 2020.3.19, stabile e supportata dal team di sviluppo di Unity.

# Mercato

## Target

Il target di riferimento sono i ragazzi dai Teenager (14+) in su, amanti dei generi Roguelike ed RPG.

## Piattaforma e monetizzazione

Il gioco è in sviluppo per la piattaforma PC per i sistemi operativi Windows, Mac e Linux, ma si presta molto bene per il porting su Home Console e console portatili, sconsigliato il porting su dispositivi Mobile.

L’obbiettivo è finanziare lo sviluppo attraverso una raccolta di crowdfunding e commercializzare il gioco sulle piattaforme di mercato di riferimento, leader del settore.

## Localizzazione

Il gioco si presta bene per la localizzazione per tutte le lingue europee, principali e non, e anche per le principali lingue asiatiche come cinese, giapponese e coreano.

# Idee

Per il momento non ci sono nuove idee di sviluppo ma di sicuro ci saranno in futuro.