



DIMENSION HUNTER

Game Design Document

AUTORE:
Palmisano Rico

Versione	Autore	Data	Note
1.0	Rico Palmisano	24/04/2024	Stesura storia e creazione dei personaggi
1.0.1	Rico Palmisano	27/04/2024	Ricerca tileset
1.0.2	Rico Palmisano	28/04/2024	Creazione tileset
1.0.3	Rico Palmisano	30/04/2024	Aggiunta livelli tileset
1.0.4	Rico Palmisano	3/05/2024	Creazione campo di gioco
1.1	Rico Palmisano	15/05/2024	Creazione meccaniche di gioco
1.2	Rico Palmisano	17/05/2024	Perfezionamento meccaniche di gioco
1.3	Rico Palmisano	19/05/2024	Inserimento npc
1.4	Rico Palmisano	21/05/2024	Perfezionamento mappa e miglioramento collisioni
1.5	Rico Palmisano	24/05/2024	Creazione Menu e introduzione
1.5.1	Rico Palmisano	25/05/2024	Creazione menu iniziale
1.6	Rico Palmisano	26/05/2024	Inserimento meccaniche di salvataggio
1.6.1	Rico Palmisano	30/05/2024	Miglioramenti generali
1.7	Rico Palmisano	03/06/2024	Inserimento pozioni e miglioramento menù
1.7.1	Rico Palmisano	05/06/2024	Miglioramento del codice e delle scene battaglie
1.8	Rico Palmisano	06/06/2024	Correzione scena finale
1.8.1	Rico Palmisano	09/06/2024	Revisione finale

Descrizione del progetto

Questo documento di game design descrive i dettagli di **Dimension Hunter**: un gioco RPG 2D con grafica pixel art creato esclusivamente per PC. Il gioco è ambientato in un universo immaginario, dove si avrà la possibilità di giocare con varie creature, ognuna delle quali con caratteristiche distintive, che aiuteranno il protagonista a superare i vari ostacoli.

Il giocatore assumerà i panni di Ethan, un giovane ragazzo che decide di intraprendere una nuova avventura per salvare Seraphia dal dominio incontrollato del Genesis Mundi.

Il gioco si intitola **Dimension Hunter** poiché parla di un mondo immaginario abitato da strane creature con abilità e poteri sconosciuti, portate sulla terra da misteriosi portali.

Il gioco si presenta con uno stile grafico e musicale che ricorda i giochi retrò dei primi anni 2000.

È un gioco che unisce il tema dell'amicizia tra uomo e mostri con una narrativa di vendetta personale, offrendo un'esperienza emotivamente intensa.

Team

Palmisano Rico, diplomato in informatica presso I.I.S.S. E.Majorana Martina Franca, conosco diversi linguaggi di programmazione come C, C++ e Java, ma anche GDScript.

Grazie a queste conoscenze è stato possibile creare il mio primo gioco: **Dimension hunter**.

Link GitHub


GitHub: <https://github.com/RikoBerserk/DimensionHunter>


Indice


Personaggi	5
Mostri	6
Storia	8
Tema	9
Trama	9
Gameplay	10
Obiettivi	10
Abilità del giocatore	10
Meccaniche di gioco	10
Meccaniche secondarie di gioco	12
Oggetti e power-up	13
Progressione e sfida	13
Sconfitta	14
Art Style	14
Musica e Suono	14
Dettagli Tecnici	14
Mercato	15
Target	15
Piattaforma e monetizzazione	15
Localizzazione	15
Idee	16

Personaggi

Protagonisti:

- 

Ethan: è il protagonista di **Dimension Hunter**. Proviene da un piccolo villaggio chiamato **Iridia** che è stato brutalmente distrutto dal Genesis Mundi. L' incendio ha distrutto tutto ciò che Ethan conosceva e amava, lasciando un profondo senso di perdita e un forte desiderio di vendetta. Dopo la distruzione di Iridia Ethan decide di unirsi agli **Hunter**, un gruppo dedicato alla protezione e allo studio delle creature uscite dai portali. All'interno degli **Hunter** Ethan trova mentori e alleati che lo aiutano a sviluppare le sue abilità. Sebbene motivato dalla vendetta Ethan mantiene una forte compassione per gli innocenti, cercando di proteggere i deboli e aiutare chi è in difficoltà.
- 

Generale Roland: è a capo degli **Hunter**, una delle organizzazioni più influenti del gioco. Ha un passato ricco di esperienze militari che lo hanno portato ad avere una vasta conoscenza delle tattiche di combattimento e delle leadership. È uno dei fondatori degli Hunter, e ha un forte senso di responsabilità nei confronti dei suoi subordinati, preoccupandosi per il benessere dei suoi alleati. È un brillante stratega, utilizza queste capacità per formare e guidare i nuovi membri, tra cui anche Ethan. Attraverso le sue azioni e la sua leadership, Roland incarna i valori degli Hunter ispirando i suoi seguaci a combattere per un futuro migliore.
- 

Dottoressa Hofstarder : è una delle figure più importanti all'interno degli **Hunter**. Il suo compito è quello di accudire e studiare le creature venute dai misteriosi portali. Il suo approccio scientifico è estremamente meticoloso, analizza ogni dettaglio con grande precisione, assicurandosi che le sue ricerche siano corrette. La dottoressa Hofstarder è una delle massime esperte in biologia dimensionale. Conosce le caratteristiche fisiche, comportamentali ed ecologiche delle creature che studia. Fornisce informazioni cruciali sulle creature e offre consigli su come si affrontano. Rappresenta la perfetta fusione tra avventura e scienza.

Antagonisti:

- Generale Morghul:** è l'antagonista principale di **Dimension hunter**, è una figura oscura e potente, a capo di una fazione corrotta come il Genesis Mundi, che si oppone ferocemente agli Hunter e ai suoi ideali. Morghul è un combattente formidabile, addestrato nelle arti marziali e nell'uso di armi esotiche. La sua esperienza e abilità lo rendono un avversario temibile in battaglia. La sua missione è distruggere gli Hunter e stabilire il suo dominio sulle dimensioni parallele. Questo lo mette in diretto contrasto con Ethan, la Dottoressa Hofstader, il Generale Roland e gli altri membri degli Hunter. Il suo confronto finale con Ethan e gli altri eroi sarà un momento culminante di **Dimension Hunter**, dove il destino delle dimensioni verrà deciso in uno scontro epico tra luce e oscurità.



Mostri

- Meownster:** è lo starter iniziale, è una creatura leggendaria dalle caratteristiche equilibrate, incarna la fusione tra l'aspetto adorabile di un gatto e le caratteristiche temibili di un mostro. **Attacco: 7; Difesa: 25 PS** (al liv.2).



- Bluzilla:** anch'esso ben equilibrato, è il più amichevole tra i mostri presenti. La sua pelle squamosa gli permette di mimetizzarsi nelle profondità oceaniche. **Attacco: 6; Difesa: 26 PS.**



- **Petrogolem:** una creatura mitologica, un colosso di pietra animato da antiche magie, che funge da guardiano a luoghi sacri e segreti dimenticati. Rappresenta la forza inesorabile della natura e della magia antica.



Attacco 4; Difesa: 28 PS.

- **Brancaterra:** un mostro che combina elementi vegetali e animali, dotato di due teste, ciascuna con una bocca larga e rotonda piena di denti affilati come rasoi, pronte a divorare qualsiasi cosa si avvicinino.



Attacco: 10; Difesa: 22 PS.

- **Ariokh:** un oscuro mostro volante che domina i cieli notturni. Incarna il terrore e il mistero. Preferisce abitare sulle montagne o nelle foreste fitte dove la luce del giorno penetra raramente.



Attacco: 8; Difesa: 24 PS.

Storia

Il gioco è ambientato nel regno fantasy di Seraphia, una terra di pace e bellezza, un regno circondato da foreste lussureggianti, montagne imponenti e vasti oceani. Un giorno senza preavviso, il cielo di Seraphia si oscurò ed un tuono fragoroso scosse il regno. Nel cielo apparvero fratture luminose, fulmini rossi si schiantarono contro il terreno, e dal suolo emersero cerchi magici di luce: erano portali. Nessuno sapeva da dove provenissero, né cosa significassero, ma presto la loro funzione divenne chiara. Dal loro interno fuoriuscirono strane creature, provenienti da un'altra dimensione, portando Seraphia nel caos...

In seguito all'apparizione dei portali e all'invasione dei mostri, il regno di Seraphia si trovò diviso su come affrontare e gestire la presenza di queste creature.

Col il passare dei mesi gli umani riuscirono a comunicare ed interagire con queste creature, riuscirono persino a catturarle mediante appositi congegni. Ciò portò allo scatenarsi di una guerra interna tra due principali fazioni: gli **Hunter** e il **Genesis Mundi**. Gli Hunter credevano che i mostri non fossero internamente malvagi, ma piuttosto esseri straordinari che, se compresi e rispettati, potevano coesistere con gli umani. Il loro obiettivo è quello di studiarli, scoprire i loro punti di forza e debolezza, ma soprattutto come fossero giunti nel regno. Gli Hunter sono capeggiati dal generale Roland, mentre la ricerca scientifica è stata affidata alla dottoressa Hofstarder.

Dall'altra parte invece abbiamo il Genesis Mundi, un'organizzazione segreta che vedeva nei mostri un'opportunità per ottenere il potere assoluto, credevano che controllare queste creature avrebbe permesso loro di dominare tutto il regno, instaurando un nuovo ordine sotto il loro comando. La loro avanzata fu distruttiva, usavano a pieno la forza dei mostri per distruggere foreste, fortezze... ma soprattutto villaggi. 564 giorni dopo l'apparizione dei portali fu distrutto e incendiato il villaggio natale di Ethan: Iridia. Durante l'attacco in pochissimi si salvarono, tra cui il Ethan, il quale vide tutta la sua famiglia sterminata...

Decise così di dichiarare vendetta al Genesis Mundi unendosi agli Hunter promettendo a sé stesso di sconfiggere definitivamente il G.M. e riportare la pace a Seraphia.

Tema

Dimension Hunter è un gioco che si sviluppa intorno ad un mondo ricco di complessità emotive e avventure straordinarie. Uno dei temi fondamentali è l'amicizia tra l'uomo e i mostri, che si sviluppa attraverso le relazioni che Ethan instaura con le varie creature del gioco. Questi mostri, infatti, non sono nemici da sconfiggere, ma esseri con cui collaborare e da cui imparare. Parallelamente al tema dell'amicizia, il gioco esplora la sete di vendetta di Ethan nei confronti del Genesis Mundi. Questo desiderio di vendetta è ciò che inizialmente guida Ethan nel suo viaggio, alimentando la sua determinazione nello sconfiggere il Genesis Mundi e ottenere giustizia. Questi temi interagiscono e si influenzano a vicenda, infatti mentre Ethan sviluppa legami di amicizia con i mostri la sua visione del mondo inizia a cambiare. La vendetta, inizialmente come obiettivo primario, viene gradualmente affiancata al valore delle relazioni.

Trama

Il gioco si apre con una breve introduzione storica circa la vita del regno di Seraphia, le origini dell'avvento dei mostri all'interno del regno e la nascita degli Hunter e del Genesis Mundi. Successivamente alla intro storica si ha il dialogo con il generale Roland il quale decide di aiutare Ethan nel suo desiderio di vendetta verso il Genesis Mundi. La parola sarà passata alla dottoressa Hofstader dove tramite un piccolo tutorial spiega come utilizzare i comandi di gioco ma anche le specifiche di combattimento dei mostri. Inoltre, la dottoressa dona a Ethan un mostro iniziale: Meownster.

Con il mostro a suo fianco Ethan viene trasportato a Celestia, dove la sua avventura può finalmente iniziare. Qui inizia il suo addestramento e le sue prime battaglie.

La trama di **Dimension Hunter** intreccia la ricerca personale di vendetta di Ethan con una missione più ampia di salvezza e ricerca della pace all'interno del regno.

Gameplay

Obiettivi

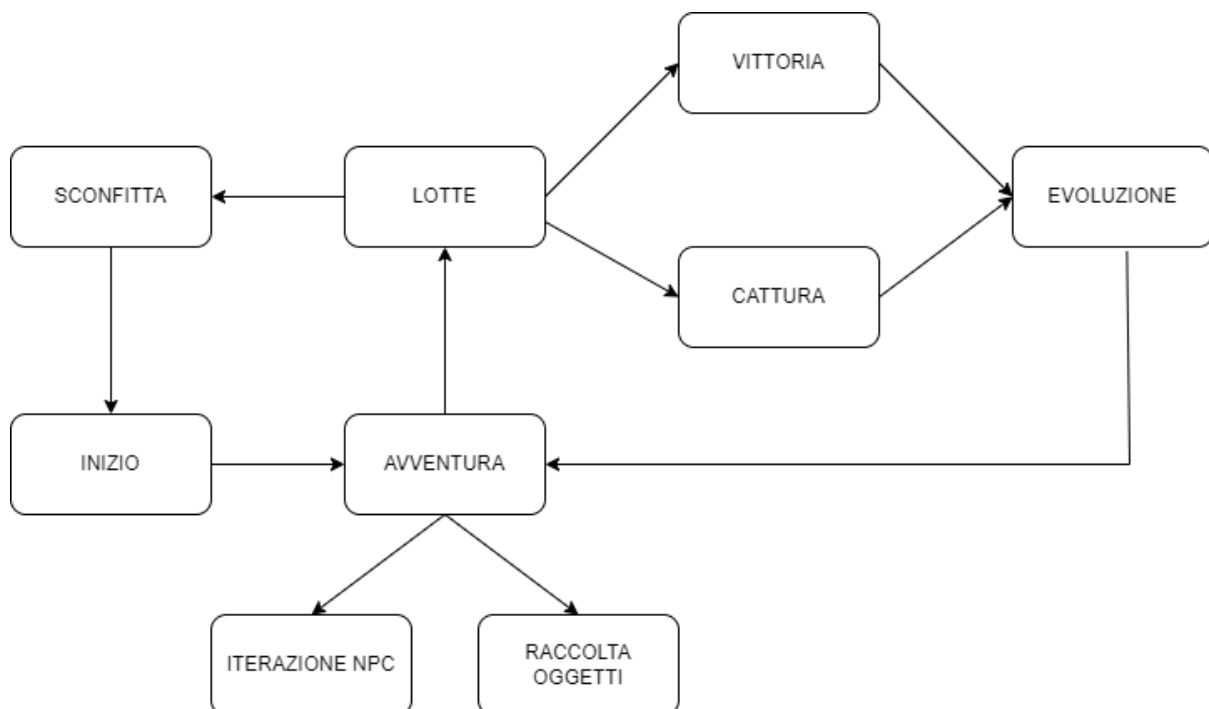
L'obiettivo principale del gioco è quello di liberare Celestia dal controllo del Genesis Mundi, capeggiato dal generale Morghul, il boss finale. Per arrivare a ciò bisogna sconfiggere tutti mostri presenti sul cammino, potenziando i nostri mostri, rendendoli sempre più forti.

Abilità del giocatore

Il gioco prevede l'utilizzo di un solo personaggio: Ethan, nonché protagonista di **Dimension Hunter**. Il giocatore potrà effettuare i movimenti base, spostandosi nelle quattro direzioni, potrà anche interagire con gli npc sparsi per la mappa. Inoltre, come abilità fondamentale, il giocatore potrà catturare i mostri apparsi durante le lotte eccetto quello del boss, facendo però attenzione alla salute del mostro che si vuole catturare. Per sconfiggere il boss finale il giocatore dovrà allenare costantemente i suoi mostri, facendoli salire di livell.

Meccaniche di gioco

Hunter Dimension è un gioco di tipo single player, di seguito ne verranno elencate e descritte tutte le meccaniche.



- **MOVIMENTO e INTERAZIONE:** il giocatore può muoversi liberamente all'interno della mappa utilizzando i tasti W-A-S-D oppure le frecce direzionali. Può inoltre usare il tasto INVIO per aprire il menù ed effettuare delle scelte, il tasto ESC per tornare indietro e infine lo SPAZIO per interagire con gli npc e raccogliere oggetti.
- **ESPLORAZIONE:** il giocatore può esplorare varie mappe di ambientazione diverse, tra cui la casa, il laboratorio e tutta la mappa di gioco, dove però saranno presenti limitazioni non visibili che non consentiranno al giocatore di procedere.
- **COMBATTIMENTO:** è la parte principale del gioco, è ripetitiva ed è fondamentale per avanzare nel gioco. **Dimension Hunter** implementa un sistema di combattimenti a turni basato sulla morra cinese, creando uno scenario di gioco dinamico ed equilibrato.
 - **SCelta MOSSA:** Il giocatore potrà scegliere infatti tra tre mosse: carta, sasso e forbice. Ovviamente la carta batte il sasso, il sasso batte le forbici e le forbici battono la carta. Nel gioco il nemico effettuerà una scelta basata su una specifica sequenza di mosse, e per non rendere monotono il gioco, sono presenti più punti spawner dei cambi di battaglia, dove ogni zona avrà una sua specifica sequenza di elaborazione. Per quando riguarda lo spawner finale, cioè il boss, si avrà una sequenza totalmente casuale riguardante la scelta delle mosse.
 - **ATTACCO:** quando il giocatore effettua una mossa che prevale sul nemico, esso infligge un attacco pari alla potenza del mostro moltiplicato per la potenza della mossa. Infatti, ogni mostro ha una sua specifica attacco che predilige determinate mosse, dove la moltiplicazione delle singole mosse non superi 1.7. Ogni mostro ha vantaggi su determinate mosse. Ad esempio, prendendo Meownster, abbiamo che la potenza di sasso è 1.1, della carta 1.2 e forbici 1.3, come attacco di base abbiamo 10, quindi se ipoteticamente vince uno scontro con la mossa forbice, il suo attacco finale, nonché i danni inflitti al nemico, saranno pari a 10×1.3 , quindi 13.
 - **SOSTITUZIONE:** durante il combattimento puoi decidere di sostituire i mostri, scegliendo tra quelli catturati ancora vivi. Quando il tuo mostro muore durante lo scontro verrà sostituito con uno casuale presente nella tua squadra.

- **ESPERIENZA e EVOLUZIONE:** quando il giocatore sconfigge un nemico, oppure cattura un mostro viene assegnata una ricompensa in esperienza in base al livello del mostro sconfitto, quando l'esperienza supera il valore di esperienza massima di ogni mostro si ha l'evoluzione nel livello successivo, dove si avrà un innalzamento di statistiche in maniera casuale in un determinato range di valori: da 3 a 5 PS per quanto riguarda la vita, da 1 a 3 per quanto riguarda l'attacco base. Riguardo il valore dell'esperienza massima, verrà moltiplicato per 1.5 al salire di ogni livello.
- **CATTURA:** durante lo scontro è possibile catturare il nemico, fatta eccezione per le battaglie contro il boss. Se la vita del nemico scende sotto la metà del massimo dei PS, è possibile effettuare la cattura, e ricevere in regalo sia il mostro catturato (impostato al livello 2) e sia l'esperienza proporzionata al livello del mostro catturato.
- **FUGA:** l'ultima meccanica presente nel combattimento è la fuga che consente di abbandonare il campo di gioco, fatta eccezione per il livello boss. L'utilizzo di questa meccanica non consente di ricevere esperienza.
- **SALVATAGGIO:** durante l'avventura è possibile salvare il gioco premendo Invio e selezionare "Salva". In questo modo verranno salvati i mostri catturati durante la sessione e le loro statistiche.

Meccaniche secondarie di gioco

- **INTERAZIONE CON GLI NPC:** è un elemento fondamentale per l'immersione e lo sviluppo della trama. Il giocatore può interagire con tutti i personaggi presenti nella mappa di gioco premendo SPAZIO. Gli npc avranno diversi argomenti, spazieranno dalla vita quotidiana dei personaggi a informazioni utili da considerare durante il gioco.
- **RACCOLTA DEGLI OGGETTI:** il giocatore, durante l'esplorazione della mappa di gioco può incontrare dei bagliori di luce, dove avvicinandosi e premendo Spazio, verrà generata una pozione casuale, le quali aiuteranno i mostri nella rigenerazione della vita.

Oggetti

Durante il gioco, il protagonista potrà raccogliere vari oggetti, cioè delle pozioni che lo aiuteranno a semplificare la sua sessione di gioco. Tali pozioni hanno come obiettivo quello di rigenerare la vita del mostro selezionato.

Tra le pozioni abbiamo:

- **PS-H:** pozione dal colore smeraldo, se bevuta da un mostro rigenera 10 PS. È la pozione più diffusa in tutto il regno.



- **PS-H2:** dal colore oro, è una versione potenziata del PS-H, creato nei primi laboratori Hunter e solitamente più difficile reperirlo. Rigenera 20 PS.



- **PS-Total:** pozione formata principalmente da elisir raffinato con le ultime tecnologie dei laboratori Hunter e brevettato direttamente dalla dottoressa Hofstarder. È molto raro da trovare ma allo stesso tempo efficace poiché permette ad un mostro di recuperare tutti i PS.



Progressione e sfida

Il gioco prevede una progressione ben strutturata e una sfida finale che mette alla prova le abilità e la strategia dei giocatori. Il compito del giocatore è quello di sconfiggere il Genesis Mundi, nello specifico il generale Morghul, e liberare Seraphia dal loro dominio. La difficoltà del gioco aumenta man mano che ci si avvicina al boss. Infatti, più ci avviciniamo allo scontro finale, più sarà alto il livello dei mostri che incontreremo. Il gioco prevede un solo boss finale, e per poterlo sconfiggere è necessario che il giocatore affronti una serie di nemici con l'obiettivo di potenziare la squadra di mostri e arrivare allo scontro finale ben preparati.

Sconfitta

L'unico modo che ha il giocatore di subire una sconfitta e quello di perdere lo scontro con i nemici e con il boss: infatti se muore l'ultimo mostro in vita della squadra, il giocatore viene rimandato al punto di checkpoint, nonché al laboratorio di **Celestia** dove viene rigenerata la vita di ogni singolo mostro.

Art Style

Dimension Hunter è un gioco RPG 2D, prevede uno scrolling orizzontale e verticale, caratterizzato da una grafica pixel-art. Le animazioni ambientali, come il movimento dell'acqua richiama i giochi retrò anni '90.

Musica e Suono

La musica e i suoni utilizzati all'interno del gioco sono stati abbinati allo stile grafico di **Dimension Hunter** e sono stati presi gratuitamente da vari siti.

- **Musica:** sono presenti 4 colonne sonore, le quali vengono utilizzate principalmente per l'intro iniziale, per l'esplorazione della mappa principale, per le scene relative alle battaglie e infine all'interno degli edifici.
- **Suono:** l'unico suono presente nel gioco si ha quando si effettua il salvataggio.

Dettagli Tecnici

Per lo sviluppo è stato utilizzato il motore di gioco Godot 4.2. **Dimension Hunter** è un gioco open-source, ed è stato sviluppato per poter essere eseguito su Windows e Mac, con una futura possibile implementazione su Android.

Per quanto riguarda gli Sprite, sono stati presi da varie fonti online, per la creazione di background di alcune scene, ma anche tasti e altri dettagli, si è scelto di utilizzare Pixilart, ed infine Pixabay per quanto riguarda l'utilizzo della musica e dei suoni.

Mercato

Target

Dimension Hunter è un gioco destinato ad un largo pubblico, che può rivolgersi ai nostalgici dei giochi retrò, che apprezzano la pixel-art e cercano di ricordare i classici giochi rpg, ai giovani appassionati di gaming, che scoprono il fascino e l'originalità dei giochi indie. I vari elementi in questo gioco consentono di rivolgersi a varie tipologie di giocatori, nello specifico per gli amanti degli rpg a turni come i primi giochi Pokemon.

Piattaforma e monetizzazione

Per finanziare il videogioco si è pensato al crowdfunding, attraverso il quale è possibile raccogliere fondi in cambio di ricompense per i sostenitori, come ad esempio l'accesso anticipato al gioco o anche la possibilità di apparire nel gioco come npc, utilizzando come piattaforma kickstarter.

Il gioco è stato pensato per Computer, principalmente Windows e Mac, con la possibilità di crearlo per Android. Verrà pubblicato inizialmente su Steam e Epic Game.

Per quanto riguarda la monetizzazione si è pensato di postare il gioco gratuitamente e aggiungere DLC e nuovi mostri a pagamento. Durante lo sviluppo è sorta l'idea di creare un aggiornamento radicale che prevede la compra-vendita di mostri catturati, mediante l'introduzione di mostri NFT(non-fungible token), in modo tale da creare un mercato interno tra giocatori, alimentando community e allargando il target, rendendo così unica ogni esperienza di gioco.

Localizzazione

Il gioco attualmente supporta solamente la lingua italiana. Con i vari aggiornamenti verranno introdotte altre lingue come inglese, tedesco e francese.

Idee

Durante lo sviluppo di **Dimension Hunter** sono sorte alcune idee con l'obiettivo di migliorare l'esperienza di gioco, tra queste:

- Aumento del numero dei mostri e delle pozioni.
- Prolungamento della storia con la possibilità di sconfiggere altri generali del Genesis Mundi.
- Possibilità di usare un mezzo per spostarsi tra la mappa.
- Come descritto in precedenza, un'idea sarebbe inserire un mercato interno di NFT, con un costante aggiornamento che consente l'eliminazione dei mostri vecchi e l'aggiunta di quelli nuovi, garantendo l'unicità, o quasi, ai possessori di mostri.
- Miglioramento dell'interfaccia durante le lotte tra mostri.
- Scegliere inizialmente la fazione (Hunter o Genesis Mundi).
- Aggiunta di easter eggs.