Immagine che contiene schermata, cerchio, Elementi grafici, Blu elettrico

Descrizione generata automaticamente

# **SLIME QUEST**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Versione | Autori | Data | Note |
| 1.00 | Vanessa Barbaro  Stefano Todaro | 16/06/204 | Prima versione del template per GDD |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |

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

Il documento di Game Design presenta il gioco **“Slime Quest”**. Si tratta di un gioco Platform che trae le sue ispirazioni principali da dei classici del genere(“Super Mario Bros” e “Kirby”) ma anche da giochi più recenti, e non per questo di non minore rilievo, come “Hollow Knight. Il gioco prende luogo un’ambientazione fantasy medievale, che riprende le ambientazioni di rpg più tradizionali (“Final Fantasy” o “Dragon Quest”), aggiungendovi tinte cartoon più infantili, presentando (ad esempio) dei nemici animali fortemente stilizzati. L’idea di fondo del gioco è quella di invertire quelli che sono i canoni classici dei sopracitati rpg, in cui l’eroe affronta e sconfigge i mostri.

Durante l’avventura il giocatore dovrà indossare i panni di una delle creature più vessate all’interno dei giochi di ruolo, ovvero lo slime (non a caso il nome del gioco), affrontando i più disparati nemici, combattendo anche cavalieri e stregoni.

Per l’ideazione delle meccaniche di gameplay è stata presa in considerazione la capacità degli slime di inglobare oggetti al suo interno. Viene dunque utilizzata questa caratteristica per espandere le meccaniche principali del genere; infatti, al giocatore sarà permesso di assorbire oggetti, come casse o blocchi, per poi rilasciarli in un secondo momento per poterli usare come piattaforme o protezioni dagli attacchi nemici, inoltre il giocatore sarà in grado di assorbire i nemici sconfitti in modo da poterne sfruttare le abilità e cambiare il suo approccio al mondo di gioco. Il giocatore dovrà aguzzare lo sguardo per cercare luoghi nascosti e trovare strade alternative, acquisire power up segreti e prendere monete aggiuntive da poter spendere all’interno dello shop. Il gioco presenterà vari mondi rappresentati da mappe che il giocatore potrà attraversare spostandosi da un livello all’altro. Le minacce non saranno rappresentate solo dai nemici, ma anche dai vari boss presenti in ogni ultimo livello di ogni mappa. Ogni boss avrà caratteristiche uniche e differenti modi in cui possono essere sconfitti. Per rendere il mondo ancora più vivo e affascinante, all’interno del gioco sono presenti effetti sonori che accompagnano le azioni del giocatore e dei nemici. Inoltre, l’intera avventura sarà immersa in musica 8-bit, con colonne sonore selezionate per rendere al meglio l’ambientazione e l’intensità dei livelli, però, senza mai abbandonare il tono allegro e cartoonesco che rappresenta l’anima del progetto.

**Team**

Vanessa Barbaro: sono esperta nella ricerca di asset di alta qualità, animazioni, effetti sonori e musiche. In linea generale mi piace lavorare con la grafica, cioè nella composizione della UI di gioco.

Ho già realizzato un serious Game, occupandomi principalmente di grafica dell’UI e di alcune meccaniche principali.

Stefano Todaro: possiedo competenze in Photoshop, soprattutto nel disegno con tavoletta grafica, ho qualche esperienza nella scrittura di storie brevi e ho già sviluppato due videogiochi (un’avventura testuale e un serious Game).

**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

Essendo un gioco fortemente incentrato sul gameplay mira ad avere una storia semplice ma coinvolgente, con la presenza di personaggi con forti personalità distinte, in modo tale da rendere ogni incontro significativo.

## Protagonista

Eroe: Nel corso della sua gloriosa carriera da eroe, dopo aver salvato il regno tante volte che non basterebbero le dita delle mani e dei piedi per contarle, ha ricevuto così tanti nomi e titoli che perfino lui si è dimenticato del suo vero nome! Ora che è stato trasformato in uno slime dovrà affrontare una nuova avventura per salvare il suo regno.

Stregone: l’antagonista della storia. Nonostante le sue malefatte siano riuscite a fargli ottenere ben pochi nomi (molto poco lusinghieri) e nonostante sia ben a conoscenza del suo nome (Joho), lo Stregone ha deciso di darsi questo nome.

Con il solo obbiettivo di possedere e conquistare Questia, i piani dello Stregone sono sempre sfumati sotto i fendenti della spada dell’Eroe. Ogni loro scontro è sempre terminato con la sua sconfitta, venendo ricacciato nella sua torre in uno degli angoli più remoti del regno.

Un giorno viene a conoscenza di un potente artefatto in grado di trasferire il potere da un individuo ad un altro. Dunque, tramite un sotterfugio riesce ad ottenere i poteri dell’Eroe, ottenendo così la sua prima e definitiva vittoria contro il suo più grande nemico e ostacolo.

Re Oriam: Il re del regno di Questia. Quando era giovane anche lui è stato un grande eroe: sconfiggeva mostri terribili, salvava principesse dalle grinfie dei draghi e soprattutto collezionava tesori nascosti ormai perduti dove poter nuotare nell’oro. Abbandonò spada e scudo quando fu nominato (per un malinteso) re di Questia, ruolo che accettò in un battito di ciglia dopo aver visto l’enorme quantità di oro che risiedeva all’interno del castello reale. Tutto andava bene finché il re non venne rapito e sostituito dallo Stregone nel compimento di un suo piano malvagio. Ora il re è rinchiuso nel caveau del castello, il luogo migliore in cui poteva essere imprigionato.

Crabby: Pirata proveniente da lontane terre ben oltre i confini di Questia. Ha solcato tutti i mari conosciuti (almeno da lui) alla ricerca di tesori e ricchezze, ma si accontenta anche di qualsiasi cianfrusaglia che possa vendere al più ingenuo dei clienti. Certo, non si sarebbe mai aspettato di avere come cliente uno slime, ma come dice sempre: “Il valore di un uomo dipende da quanti soldi ha in tasca”. È arrivato a Questia in seguito ad una terribile tempesta che gli è costata la sua nave, la “Chela corta”. In seguito al naufragio però non si è perso d’animo e ha iniziato subito a cercare spazzatura da vendere per potersi permettere un gruzzolo con cui aggiustare la nave. Deve essere davvero forte dato che porta con sé la sua nave ovunque vada.

Animali: Sono creature più docili di quello che ci si aspetterebbe da degli animali selvatici, ai confini del regno per giunta. Ma se c’è una cosa che non sopportano sono i mostri che infestano le foreste nel tentativo di portare via qualcuno di loro per farne la portata principale della loro cena. I mostri che più detestano sono gli slime: pozzi senza fondo in grado di papparsi un intero stormo di uccelli in un sol colpo.

StoneFace: Nel tentativo di creare un esercito di golem, lo Stregone ha dato loro una faccia e i piedi, ma si è dimenticato di dargli il resto del corpo! Inoltre, non sono famosi nemmeno per il loro intelletto. Si sono sparsi senza meta in tutto il regno alla ricerca di luoghi caldi dove poter fare bagni di Sole, totalmente immobili, tanto da essere difficili da distinguere da rocce normali. Sono creature tranquille ma attenzione a non disturbarle per non trovarsi sotto una frana.

Cavalieri: Molti ispirati dalle gesta dell’eroe hanno deciso di percorrere la sua stessa via e ogni viaggio dell’eroe che si rispetti inizia esplorando luoghi lontani combattendo goblin e slime. Se solo sapessero quanti punti esperienza farebbero sconfiggendo un certo slime…

Zest: vecchio compagno di avventura dell’Eroe, insieme hanno vissuto mille avventure, ma nessuno si ricorda di menzionarlo al fianco dell’Eroe quando le racconta. Stanco di non vedere un briciolo di riconoscenza ha deciso di viaggiare per villaggi cercando di diventare un famoso eroe locale. Ma anche lì si accorgevano appena della sua presenza.

Venuto a conoscenza della scomparsa del suo amico pensava fosse arrivato il suo momento di stare sotto i riflettori. Incontrando il suo amico nella sua nuova viscida forma non impiega molto tempo a riconoscerlo ed è pronto ad accoglierlo nel suo castello con un caloroso benvenuto.

Armata dello stregone: sono mostriciattoli e demoni che lo stregone è riuscito ad evocare dalle profondità degli inferi, pronti ad eseguire ogni suo ordine, purché consista nel distruggere città o mangiare qualcuno. Hanno infestato buona parte delle regioni remote, tanto da non far sentire lo Stregone neanche più sicuro a casa sua.

Magor: Studente modello dell’accademia magica, diplomato con il massimo dei voti, annoiato dall’idea di diventare un mago di corte decide di intraprendere una strada oscura.

Finisce per diventare il più fidato scagnozzo dello Stregone, nonostante abbia molta più conoscenza su artefatti e incantesimi, sia in grado di creare piani malefici nettamente migliori, sia rispettato dai demoni più feroci e abbia un odore più gradevole. Non si sa bene perché non sia lui a comandare.

Spettri: Abitano le foreste innevate di Questia, dove riescono a mimetizzarsi al meglio con lo sfondo bianco. Adorano fare scherzi ai malcapitati che si perdono nella distesa di neve, facendoli spaventare al punto da farli unire alla loro combriccola di burloni. Se un loro scherzo non funziona possono arrivare ad usare le maniere forti per far gridare la loro vittima.

Regina Ghostarella: È la regina degli spettri e il suo regno si estende ben oltre le foreste innevate, dove si trova la sua dimora estiva. Sin dal suo primo incontro con l’Eroe è caduta preda del suo fascino e da allora ha sempre cercato di trasformarlo nel compagno che la possa affiancare per l’eternità. Riuscendo a riconoscere il suo amato ora imprigionato nel corpo di una creatura così insignificante farà di tutto per liberarlo…a modo suo.

Diavoli: sono i sudditi del principe diavolo Balgor. Abitano il grande vulcano di Questia. Beh, che c’è da dire oltre che sono diavoli? Non c’è molto di buono d’aspettarsi da loro. Non più minacciati dalla presenza dell’Eroe, si sono spinti persino all’interno della città portando con loro caos e insulti mai sentiti prima.

Balgor: uno dei quattro principi dei demoni, il più brutto e antipatico, tanto da essere stato esiliato dagli inferi. Ora abita il grande vulcano di Questia dove si sente un po’ più a casa. Dopo uno scontro con l’Eroe fu imprigionato all’interno del vulcano, ma lo stregone, in cambio di un’alleanza, gli ha promesso che l’avrebbe liberato dalla sua prigionia e che sarebbe tornato a portare il suo fuoco di distruzione in tutte le terre.

# Storia

La storia inizia con l’Eroe che torna trionfante nella città in festa dopo l’ennesima avventura terminata salvando il regno un’altra volta.

Attraversando le strade colme di gente che balla e canta in suo onore, l’Eroe raggiunge il castello del re Oiram, da cui viene accolto. Dopo aver mostrato al re le enormi ricchezze che è riuscito ad accumulare, l’Eroe porge al re la corona che gli era stata rubata e gliela pone sulla testa. Improvvisamente l’eroe si sente mancare le forze, il cielo si oscura e la corona emana una strana luce viola mentre il re Oiram inizia a ridere minacciosamente. Il volto del re cambia e si trasforma in quello dello Stregone che, tramite un incantesimo, era riuscito a sottrare l’aspetto del re ingannando l’intero popolo.

Questa è solo la punta del piano dello Stregone: infatti è stato lui stesso ad aver trafugato la corona del re ed in seguito averla sostituita con la corona di Inversio, per poi mandare l’eroe a recuperarla. Questo artefatto è in grado di trasferire i poteri di chi porge la corona a colui che la indossa.

Dopo aver assorbito i poteri e le abilità del suo nemico, raggiungendo una potenza inimmaginabile fino a quel momento, lo Stregone vede il suo avversario incapace di opporre resistenza. Deciso a vendicarsi per tutte le umilianti sconfitte subite per mano dell'Eroe, infligge il colpo finale umiliando l’Eroe: lo trasforma in un piccolo slime e lo manda in esilio in un angolo remoto della terra, molto lontano dal SUO nuovo regno.

Risvegliatosi con un mal di testa da Stone Face in un corpo decisamente meno muscoloso, l’eroe si guarda intorno confuso e dopo poco tempo riconosce il luogo in cui si trova: le lande grigie nei pressi della torre dello Stregone.

Nonostante le sue condizioni e la situazione disperata a dir poco, l’eroe fa l’unica cosa ha sempre saputo fare: andare all’avventura e salvare il regno ancora una volta.

L’eroe intraprende un viaggio dove affronterà demoni, cavalieri, maghi, fantasmi, creature infernali e la fauna locale per poi giungere nuovamente al centro del regno, dove tutto è iniziato. Il suo obiettivo è chiaro: liberare il re Oiram e tutti i cittadini, salvare il regno dal controllo del malvagio Stregone e riottenere così il suo corpo, ristabilendo la pace che con tanto sforzo era riuscito a mantenere fino ad all’ora.

## Tema

Il gioco mette al centro della sua narrativa il tema della tenacia e della caparbietà. Nonostante la totale sconfitta iniziale dell’Eroe, dove perde persino il suo corpo, l’Eroe marcia determinato nello stesso luogo in cui è stato battuto e umiliato.

Si cerca di far trasparire il tema della determinazione anche tramite il gameplay, ponendo al giocatore un livello di sfida sufficientemente elevato da poter risultare impegnativo, richiedendo al giocatore costanza, e se necessario, di affrontare sezioni o interi livelli più volte non solo per apprendere strategie efficaci nel superare i nemici e completare i livelli, ma anche per scoprire e esplorare tutti i luoghi nascosti e raccogliere tutte le monete disponibili.

# Trama

## Introduzione

Il gioco inizia con una cutscene inziale in cui viene mostrato l’Eroe che rientra in città acclamato dal popolo. Dopo aver percorso la strada principale inizia un’altra scena, ovvero la scena in cui l’Eroe porge la corona a quello che crede essere il re Oiram, per poi scoprire dopo aver perso i suoi poteri, essere lo Stregone. La scena si conclude con l’Eroe che viene fatto sparire mentre lo stregone ride circondato dalla gente spaventata.

## Primo mondo

All’inizio del primo livello, ci sarà un’altra cutscene, dove il giocatore scoprirà, insieme all’Eroe stesso , che questo è stato trasformato in uno slime. Dopo un attimo di tentennamento l’Eroe si guarda attorno, vedendo in lontananza la torre dello Stregone, ormai non più abitato dal padrone di casa, comprendendo di essere stato trasportato nella zona più remota di Questia. A questo punto si dà inizio al viaggio, affrontando il primo livello dove l’Eroe scoprirà le abilità portate da questa sua forma (e tutte quelle che potrà assumere), sconfiggendo i soldati mostruosi dello Stregone.

Nel terzo livello, l’Eroe farà un primo incontro con quello che sarà il boss di questo mondo: l’assistente dello Stregone, Magor. Completato il livello, sarà accessibile il primo shop del gioco, dove l’Eroe fa’ la conoscenza del pirata-mercante Crabby.

Al quinto livello del ci sarà la boss fight con Magor, in cui lo Slime dovrà sconfiggere l’apprendista stregone evitando di essere polverizzato dalle sue magie e dagli artefatti magici.

## Secondo mondo

Il secondo mondo è una grande distesa di natura sconfinata con laghi, pianure, colline e montagne, ricolma di verde, che fa presagire solo pace e tranquillità. Ma ai primi contatti con gli animali, a prima vista docili e teneri, ci si accorge subito di come queste siano invece creature rabbiose e aggressive.

I primi quattro livelli avranno composizioni diverse, basate sul paesaggio naturale di ognuno, andando dalla foresta alla montagna.

Nel quinto livello l’Eroe affronta il suo vecchio compagno di avventure Zest nel suo castello, che vuole vendicarsi per essere stato totalmente oscurato dalla figura dell’eroe.

## Terzo mondo

Sconfitto il cavaliere geloso, l’Eroe attraversa la foresta innevata affrontando, nei primi quattro livelli, tutti i diversi spettri che la abitano.

Arrivato all’ultimo livello, lo slime dovrà combattere con la regina Ghostarella all’interno del suo mausoleo. Ma prima dovrà combattere contro le sue guardie.

## Quarto mondo

Lo scenario del quarto mondo è costituito da terre infuocate che circondano il grande vulcano, ricolme di diavoli. Progredendo con i livelli ci si avvicina sempre più al vulcano.

Al quinto livello lo slime raggiungerà l’interno del vulcano, dove ad aspettarlo ci sarà il principe dei diavoli Balgor, pronto allo scontro. Al termine del combattimento ci sarà una breve cutscene in cui si vedrà come lo scontro fra lo Slime e Balgor ha destato il grande vulcano, che erutta violentemente sputando fuori dalla bocca il protagonista. L’Eroe atterra schiantandosi al terreno. Dopo essersi riassemblato, l’Eroe vede in lontananza le mura della città verso cui inizia a correre.

## Quinto mondo

Attraversando i primi due livelli ci si avvicinerà alla città.

Nel terzo livello si giungerà finalmente in città e si attraverseranno le sue strade per raggiungere il castello del re.

Nel quarto livello si affronterà nuovamente Magor, all’interno del caveau del castello, dove viene tenuto prigioniero il re.

Sconfitto lo scagnozzo e liberato il re, si giunge nell’ultimo livello del gioco. L’obbiettivo sarà quello di raggiungere la sala del trono dove lo Slime affronterà lo Stregone adesso più potente che mai. Al termine del combattimento ha inizio una cutscene in cui l’Eroe ingloba lo Stregone per poi risputarlo in mutande, riottenendo così i suoi poteri, insieme alla sua vera forma.

Si arriva alla scena finale, in cui si riprende la festa che era stata interrotta all’inizio del gioco, dove vediamo il popolo esultare, il re che festeggia con indosso la sua corona e l’Eroe con il suo vecchio nuovo corpo.

Prima dei titoli di coda, però, scopriamo che in realtà l’Eroe è ancora uno slime che avendo assorbito i poteri dello Stregone, e di conseguenza anche i suoi, ora è in grado di mantenere la sua vecchia forma.

NB: alcuni contenuti, quali cutscene e gli altri mondi, non sono presenti nella versione Demo del gioco.

# Gameplay

## Obiettivi

L’obiettivo del gioco è progredire attraverso i 5 mondi disponibili, raggiungere il boss finale e sconfiggerlo. Per fare ciò il giocatore dovrà superare 5 livelli per mondo, sconfiggendo i nemici al loro interno e sfruttandone i poteri, collezionando il maggior numero di monete, sia per poterle spendere negli shop presenti in ogni mondo, che per completare il gioco al 100%, esplorando i livelli nella loro interezza.

## Abilità del giocatore

Tra le abilità di base che il giocatore potrà utilizzare ci sono quelle classiche del genere, ovvero il salto, che sarà utilizzato anche per sconfiggere i nemici e la schiacciata a terra.

Il giocatore potrà far assorbire allo Slime diversi oggetti che incontrerà sul suo percorso, con la possibilità di rilasciarli in un secondo momento.

Il giocatore potrà possedere tre trasformazioni per volta, ognuna con caratteristiche e abilità differenti, acquisibili sconfiggendo i nemici o acquistandole dallo shop.

Il giocatore scoprirà e familiarizzerà con i poteri speciali progredendo all’interno del gioco, raffinando l’utilizzo delle caratteristiche di ogni trasformazione e imparando a combinarle al meglio.

Ogni boss fight è unica e richiederà al giocatore di sfruttare gli elementi dello scenario in cui si trova e di utilizzare al meglio le capacità di ogni trasformazione.

## Meccaniche di gioco

La meccanica principale che costituisce il fulcro del gameplay è la possibilità di ottenere un power-up nella forma di una trasformazione dello slime una volta sconfitto un nemico, che permetterà l’utilizzo di nuove abilità. La trasformazione ottenuta varia in base al nemico che viene sconfitto. Ogni trasformazione ha una o più abilità uniche, che possono essere di vario tipo: trasformazioni con abilità offensive, trasformazioni con abilità di movimento e infine trasformazioni con abilità specifiche.

Il giocatore potrà mantenere tre trasformazioni, potendone selezionare e utilizzare solo una alla volta. In qualsiasi momento, all’interno del livello, il giocatore potrà liberare uno slot trasformazione.

Le trasformazioni all’interno dei tre slot devono essere diverse l’una dall’altra, ovvero sconfiggendo un nemico di cui si ha già le abilità non riempirà nessuno slot trasformazione. Inoltre, nel caso in cui il giocatore venisse colpito da un nemico mentre utilizza una trasformazione, questo non morirebbe, ma perderebbe la trasformazione con cui ha subito il colpo, lasciandogli la possibilità di sostituirla appena possibile.

## Oggetti e power-up

### **Power-up**

I power-up principali all’interno del gioco derivano dalle abilità acquisite dai nemici sconfitti, e possono essere di tre categorie principali:

* trasformazioni con abilità offensive: queste tipo di trasformazioni sono in grado di effettuare attacchi speciali. Possono essere utilizzati contro boss e nemici per danneggiarli e sconfiggerli. Una trasformazione di questo tipo è lo slime ape, in grado di sparare dei pungiglioni in grado di sconfiggere i nemici contro cui si abbattono;
* trasformazioni di movimento: sono in grado di ampliare lo spettro di movimenti che il giocatore è in grado di eseguire.

Trasformazioni di questo tipo sono lo slime uccello, che permette al giocatore di effettuare un doppio salto aereo, e lo slime lumaca, di attaccarsi ai muri muovendosi verticalmente;

* trasformazioni speciali: permettono al giocatore di interagire con alcuni elementi all’interno del livello, specifici per trasformazione.

Esempi sono lo slime rinoceronte e lo slime roccia, che, anche se in maniera differente, possono distruggere dei blocchi permettendo di creare dei passaggi nuovi.

Un altro esempio è lo slime lucertola, in grado di utilizzare la propria lingua per potersi attaccare a dei perni che può sfruttare per dondolarsi.

Le trasformazioni non per forza ricadono in una sola categoria, ma possono avere vari utilizzi.

Il giocatore possiede le trasformazioni che ha acquisito all’interno del livello fino al suo completamento, dopodiché verranno resettate.

Discoro a parte per le trasformazioni acquistate nello Shop che persistono all’interno di qualsiasi livello, a meno che il giocatore non le scarti o le perda.

### **Oggetti**

In ogni livello sono presenti degli oggetti, come casse o barili, che possono essere assorbiti dal giocatore, per un massimo di quattro alla volta.

Il giocatore potrà rilasciare gli oggetti assorbiti per utilizzarli come basi d’appoggio per effettuare salti più alti o come riparo dagli attacchi dei nemici.

Distruggendo questi oggetti comparirà una moneta che il giocatore potrà raccogliere.

Altri oggetti fondamentali per il progresso nel gioco sono le monete. Esse sono presenti in ciascun livello e potranno essere utilizzate per acquistare power-up nei vari Shop presenti nei mondi del gioco.

## 

## Progressione e sfida

Il gioco è suddiviso in cinque mondi, ognuno dei quali è suddiviso a sua volta in cinque livelli. Nel quinto livello di ogni mondo il giocatore dovrà affrontare un boss.

Unica eccezione è costituita dall’ultimo mondo, in cui saranno due boss fight.

Il giocatore dovrà affrontare diversi nemici che andranno a costituire la sfida principale nel gioco.

Ogni boss deve essere battuto utilizzando le abilità dei nemici particolari del mondo a cui appartiene il boss. La modalità di combattimento dei singoli boss varia, diventando progressivamente più complessa nei vari mondi. Anche le abilità delle trasformazioni diventeranno nel tempo più articolate, aumentando la sfida e le possibilità di gioco.

Ogni boss ha almeno due fasi, in cui la difficoltà aumenta gradualmente. L’attivazione di nuove fasi delle boss fight viene scandita dai colpi ricevuti dai boss, ovvero ogni colpo inferto al boss darà il via alla fase successiva.

## Sconfitta

Il gioco non prevede un game over vero e proprio. Esso è progettato per incentivare i giocatori a riprovare i livelli tutte le volte necessarie per superarli, senza però farli sentire frustrati o penalizzati in modo eccessivo.

Le boss fight sono suddivise in fasi, la morte del giocatore indipendentemente da quale fase abbia raggiunto comporterà il reset del boss, che dovrà essere affrontato nuovamente dalla prima fase.

Ad ogni morte, verificatasi in ogni livello, il giocatore verrà trasportato alla posizione dell’ultimo checkopoint attivato.

# Art Style

Il gioco si presenta con una grafica prevalentemente in pixel art 2D, che si rifà ai giochi in 16 bit, con uno stile cartoon che smussa tutti gli angoli dei personaggi e delle ambientazioni, mantenendo così una linea prevalentemente morbida. I colori principali del gioco sono: l’azzurro, e sue variazioni, e il giallo, molto presente soprattutto nei menu. I colori sono accesi, e anche nei luoghi più bui si mantengono vividi, mantenendo un aspetto giocoso senza mai abbandonare l’atmosfera cartoonesca.

Per lo slime e le sue trasformazioni, si è deciso di non variare di troppo la forma e di mantenere la palette dei colori relativamente semplice, utilizzando uno o due colori principali senza appesantire troppo gli sprite.

I boss, dovendo avere un aspetto più minaccioso presentano sprite con più spigoli e uno schema di colori più complessi.

Ogni mondo avrà un aspetto e un tema ben distinto, variando molto l’uno dall’altro, in modo tale da donare ad ogni mondo un aspetto unico e ben distinto, andando da torri magiche a foreste innevate, finendo in vulcani ricolmi di lava.

Il gioco presenta una larga gamma di animazioni che puntano a rendere il mondo il più vivo possibile, in modo da rendere ogni azione del giocatore piacevole e più “remunerativa” emotivamente.

# Musica e Suono

Il gioco mantiene la linea stilistica anche nel sonoro, utilizzando delle musiche 8 bit stile retrò. Le canzoni utilizzate mantengono un tono allegro, andando da canzoni più rilassate a canzoni più energiche per momenti di tensione, ad esempio nelle bossfight. Ogni livello ha il proprio score musicale, con il tentativo di renderlo più memorabile e unico, anche dal punto di vista sonoro.

Particolare attenzione è stata fatta anche per quanto riguarda gli effetti sonori, cercando di fornire suoni caratteristici per tutto ciò che accade nello schermo, dando una vividezza in più alle azioni dei personaggi e dando più impatto alle azioni eseguite dal giocatore.

Anche il menu principale è accompagnato da una colonna sonora e l’interazione con i tasti produrrà un suono di feedback per il giocatore.

L’audio del gioco viene gestito dal mixer incorporato in Unity, che garantisce un suono fluido e morbido nelle variazioni di volume.

# Dettagli Tecnici

## **Console**

Il gioco verrà sviluppato per le seguenti piattaforme:

* PC(Windows): La versione PC sarà la principale piattaforma di sviluppo. Il gioco richiede caratteristiche hardware modeste, il che permette di poterlo giocare anche su PC con caratteristiche meno performanti.
* Switch/Switch Lite: il gioco sarà adattato anche per le console Nintendo, ottime per giochi semplici e dalle sessioni corte. Il gioco, non richiedendo particolari attenzioni sull’hardware è perfetto anche per la modalità portatile della console, senza comportare alcuna rinuncia sulle performance.

## **Strumenti di Sviluppo**

Motore di gioco: il gioco è stato sviluppato in Unity data la rapida curva di apprendimento, la capacità cross-platform e l’asset store collegato, che permette di reperire risorse utili per lo sviluppo.

* Linguaggio di programmazione: C#, linguaggio utile per la programmazione per Unity;
* Software di Grafica 2D: è stato utilizzato Adobe Photoshop per la creazione una porzione degli sprite nel gioco, come ad esempio i bottoni dei menu e alcune trasformazioni dello slime.
* Gestione del versionamento: è stata utilizzata la piattaforma GitHub per il controllo di versione e per facilitare il lavoro di team.
* Asset store: <https://itch.io>, fonte principale per ottenere gli sprite principali e una parte del materiale grafico. In particolare, i crediti vanno al creator Pixel Frog, che ha messo a disposizione il maggior numero di elementi grafici.
* Musica ed effetti sonori: <https://freesound.org>, <https://www.youtube.com>, <https://samplefocus.com>, fonti principali per ottenere gli effetti sonori e le colonne sonore del gioco

## **Algoritmi e metodologie**

PathFinding: è stato utilizzato il AstarPathFinding per permettere ad alcuni nemici di inseguire il giocatore evitando problemi di collisione elementi dei livelli

# Mercato

## Target

Il gioco punta principalmente ad un target amante del genere platform, sia che vadano da giocatori navigati con esperienze decennali del genere, sia ad amatori più giovani che hanno giocato a uscite più recenti. Il gioco cerca di offrire una sfida di gioco sufficientemente elevata, che aumenti insieme al progredire del gioco, in modo da poter risultare interessante e divertente anche per i giocatori più navigati.

Il gioco cerca di soddisfare le aspettative degli esperti del genere, sempre in cerca di stanze segrete o vie alternative ricolme di ricompense, ma anche fornendo occasionalmente piccoli enigmi ambientali e boss fight che li spingano a mettere a frutto le abilità che sono riusciti a maturare.

Il target specifico va dai 15 anni in su, in quanto il gioco propone una sfida elevata, che richiede un certo livello di confidenza con le meccaniche del genere. Il gioco propone delle sessioni di gioco relativamente corte, permettendo anche agli studenti più impegnati o ai lavoratori di ottenere progressi soddisfacenti impiegando anche poco tempo.

## Piattaforma e monetizzazione

Attualmente l’uscita del gioco è pianificata solo su pc e Nintendo Switch, soltanto in formato digitale. Il gioco sarà acquistabile su Steam o sul Nintendo shop con un prezzo di lancio di 15,00$.

Il gioco prevede contenuti aggiuntivi solo di carattere estetico, con sprite alternativi per le trasformazioni dello slime.

Lo sviluppo di DLC a pagamento che amplino l’esperienza di gioco è da rimandare in seguito all’uscita, in base alle vendite e alle richieste del pubblico.

## Localizzazione

Il gioco prevede unicamente la lingua inglese.

# 

# Idee

* Inserire delle meccaniche di movimento attraverso passaggi stretti ( o tubi) in cui si sfrutta la struttura liquida dello slime
* Una modalità di gioco a tempo
* Una modalità di gioco a vite, che una volta terminate costringono il giocatore a ricominciare il gioco d’accapo