<logo dello studio di sviluppo (team)>

<logo del gioco, se disponibile>

<link, se disponibile>

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 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 vie 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**

Informazioni sul team di sviluppo. Le competenze del team dovrebbero convincere il lettore che siete capaci di sviluppare quello che state descrivendo nel documento.

**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 con la presenza di pochi personaggi all’infuori del protagonista e degli antagonisti che questo affronterà nel suo viaggio, ma proprio per questo si è cercato di dare loro una forte personalità che li distinguesse e permettesse ai giocatori di affezionarcisi rendendo ogni incontro significativo.

Eroe: Il protagonista della storia. 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! La sua routine di avventure e feste in suo onore viene interrotta quando viene tramutato in uno slime dal suo acerrimo nemico, lo stregone Stregone, e essere stato esiliato dal regno che tanto lo adorava l’Eroe non si lascia scoraggiare dalla sua nuova forma e intraprende un viaggio per raggiungere Stregone, sconfiggerlo e liberare il regno di Questia dal suo regno maligno.

Stregone: l’antagonista della storia. Nonostante le sue malefatte siano riuscite a fargli ottenere ben pochi nomi ( tutti troppo scurrili per essere inseriti qui) e nonostante sia ben a conoscenza del suo nome (Joho), lo Stregone ha deciso di darsi questo nome. Con il solo obbiettivo di possedere il maggior potere possibile conquistando Questia, i piani dello Stregone sono sempre sfumati sotto i fendenti della spada dell’Eroe. Ogni loro scontro è sempre terminato con la sconfitta del mago malvagio, venendo ricacciato nella sua torre in uno degli angoli più remoti del regno. In ritiro nel suo castello dopo l’ennesima sconfitta, 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, decidendo poi di umiliarlo trasformandolo in uno slime e cacciandolo in uno degli angoli più remoti del regno, così ottenendo la sua prima e definitiva vittoria contro il suo più grande nemico e ostacolo. Ma sarà davvero così?

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. Una volta nata la leggenda dell’Eroe decise per perfino di licenziare tutte le guardie per non pagare loro lo stipendio, ma grazie alle numerose feste che organizzava nel regno è sempre riuscito a mantenere l’affetto dei suoi sudditi. Tutto andava bene finchè 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. Si può essere certi che avrebbero preferito vedere. Si può star certi che avrebbero apprezzato più una giacca di pelle che l’attuale look dell’eroe.

StoneFace: Nel tentativo di creare un esercito di golem lo Stregone si è dimenticato di dare loro oltre una faccia e i piedi il resto del corpo! Inoltre, non sono famosi nemmeno per il loro intellet. 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… senza una faccia. 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, purchè 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 e 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 suo 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 è sarebbe potuto tornare a portare il suo fuoco di distruzione in tutte le terre.

# Storia

Il gioco, come già accennato punta a raccontare una storia semplice e lineare per porre la massima attenzione sul gameplay, mantenendosi in linea con i canoni del genere platform. La storia inizia con l’Eroe che torna trionfante nella città in festa dopo un’altra 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 dove viene accolto dal re stesso. 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 mette 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. Improvvisamente 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. Ma questo 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 oggetto è in grado di trasferire i poteri di chi porge la corona a colui che la indossa. Assorbiti i poteri e le abilità del suo nemico raggiungendo una potenza che fino ad allora non aveva neanche potuto immaginare mentre il suo avversario cerca di sconfiggerlo invano, senza neanche più un briciolo di forza, lo Stregone decide di vendicarsi per tutte le sconfitte umilianti che aveva ricevuto a causa dell’eroe fino ad allora. Decide di trasformare l’eroe nella creatura che meglio calzi la forza dell’Eroe sconfitto: un piccolo slime. Lo Stregone, continuando l’umiliazione della ormai creaturina, decide di ripagare l’Eroe con la stessa moneta con cui era stato pagato in ogni loro singolo incontro, e lo trasporta in un angolo remoto della terra, ai piedi del suo castello dove non sarebbe più tornato, ormai disponendo di un intero regno sotto il suo controllo. Risvegliatosi con un mal di testa da Stone Face in un corpo decisamente meno muscoloso, l’eroe si guarda intorno e riconosce subito il luogo in cui si trova, essendo il luogo dove più si è esercitato nel calciare il sedere di maghi malvagi. Nonostante le sue condizioni e la situazione disperata a dir poco, l’eroe fa l’unica cosa ha sempre saputo fare: va all’avventura tornare a casa e salvare il regno ancora una volta. Con il suo corpicino blu ricolmo di coraggio, l’eroe intraprende un viaggio dove affronterà demoni, cavalieri, maghi, fantasmi, creature infernali e la fauna locale per giungere nuovamente al centro del regno, dove tutto è iniziato, liberare il re Oiram e tutti i cittadini, salvare il regno dal controllo del malvagio Stregone e riottenere così il suo corpo e ristabilire 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 ogni cosa che aveva guadagnato fino a quel momento, perdendo persino il suo corpo, l’Eroe marcia determinato nello stesso luogo in cui è stato battuto e umiliato. Nonostante sia ormai mutato in una delle creature più inoffensivo del mondo da lui abitato, utilizza e trae il massimo dalle abilità che gli sono state fornite dal suo nuovo corpo, affrontando un viaggio attraverso le terre più pericolose di Questia affrontando temibili nemici che sarebbe riuscito a sconfiggere impiegando tutte le forze che aveva nel suo vecchio corpo. 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, se necessario di affrontare sezioni o interi livelli più volte, non solo per imparare come approcciare al meglio i nemici e raggiungere nel modo più efficace il termine dei livelli, ma anche per ricercare tutti i luoghi nascosti e riuscire a collezionare tutte le monete presenti.

# Trama

Il gioco inizia con una cutscene inizale in cui viene mostrato l’Eroe che rientra in città acclamato dal popolo. In seguito ad 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. A questo punto accedendo al primo livello, ci sarà un’altra cutscene, più corta delle precedenti 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 che farà da tutorial, dove l’Eroe scoprirà le abilità portate questa sua forma (e tutte quelle che potrà assumere), sconfiggendo i soldati mostruosi dello Stregone. Affrontando il terzo livello l’Eroe farà un primo incontro con quello che sarà il boss di questo mondo (senza combatterlo ancora): 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 primo mondo ci sarà la boss fight con Magor, in cui il giocatore dovrà sconfiggere l’apprendista stregone evitando di essere polverizzato dalle sue magie e gli artefacci magici. Raggiungendo il secondo mondo, ovvero 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, che abitano queste distese ci si accorge subito di come queste siano creature rabbiose e aggressive. 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. Sconfitto il cavaliere geloso, l’Eroe attraversa la foresta innevata affrontando tutti i diversi spettri che la abitano. Arrivato all’ultimo livello anche di questo mondo ci sarà lo scontro con la regina Ghostarella, all’interno del suo mausoleo, dove l’Eroe dovrà combattere anche contro le sue guardie. Così si giunge al penultimo mondo, le terre infuocate che circondano il grande vulcano, ricolme di diavoli. Progredendo con i livelli ci si avvicina sempre più al vulcano, al cui interno, al quinto livello del mondo, aspetta il giocatore la boss fight contro il principe dei diavoli Balgor. 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. I primi due livelli del quinto ed ultimo mondo servono ad avvicinarsi alla città. Nel terzo si giungerà finalmente in città e si attraverseranno le sue strade per raggiungere il castello del re. Nel penultimo 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 raggiungere la sala del trono dove si 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. Così 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 veniamo a scoprire che in realtà l’eroe è ancora uno slime, ma avendo assorbito i poteri dello Stregone, e di conseguenza anche i suoi, ora è in grado di mantenere la sua vecchia forma.

# Gameplay

## Obiettivi

L’obbiettivo del gioco è progredire attraverso i 5 mondi disponibili e 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, ma così da 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, la schiacciata a terra. Inoltre, sfruttando le capacità dello slime, il giocatore potrà far inglobare al protagonista diversi oggetti che incontrerà sul suo percorso, con la possibilità di rilasciarli in un secondo momento per sfruttarli come base di appoggio per effettuare salti più alti, anche impilandoli, o potendoli usare come ripari dagli attacchi nemici. Il giocatore sarà in grado di utilizzare tre trasformazioni per volta, ognuna con caratteristiche e abilità differenti, acquisibili sconfiggendo i nemici che incontrerà all’interno dei livelli, ma questa meccanica verrà approfondita nella sezione successiva.

Il giocatore verrà 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 unico e richiederà al giocatore di sfruttare gli elementi dello scenario in cui si trova e di utilizzare al meglio le capacità di ogni trasformazione. Ogni boss fight prevede più fasi di combattimento in cui il boss cambia il suo comportamento, abilità, velocità o pattern di attacco, che il giocatore dovrà imparare a conoscere per adottare la tattica migliore per sconfiggere il boss e vincere.

## Meccaniche di gioco

La meccanica principale che costituisce il fulcro del gameplay è, come accennato precedentemente, la possibilità di ottenere un power-up nella forma di una trasformazione dello slime una volta sconfitto un nemico. La trasformazione ottenuta dipende dal nemico che viene sconfitto. Il nemico viene assorbito dallo slime, che inglobandolo ne assume le abilità e cambia la propria forma. Ogni trasformazione ha una o più abilità uniche, che possono essere di vario tipo: trasformazioni con abilità offensive che permetto di danneggiare i nemici, trasformazioni con abilità di movimento che permettono al giocatore di approcciare i livelli in maniera differente effettuando movimenti che nella forma base non sono possibili e infine ci sono trasformazioni con abilità specifiche che permettono di interagire con determinati oggetti all’interno dei livelli per poter compiere delle azioni speciali. Il giocatore potrà mantenere tre trasformazioni, potendone utilizzare solo una alla volta attiva. Chiaramente il giocatore può cambiare l’attuale trasformazione selezionandone una tra le tre che ha ottenuto in qualsiasi momento. In questo modo, tramite letutte le possibili combinazioni di trasformazioni mantiene un buon livello di rigiocabilità. Nel caso in cui il giocatore voglia cambiare una delle trasformazioni con un’altra non dovrà fare altro che premere il tasto shift per svuotare uno dei tre slot trasformazione per poi sconfiggere un nemico di cui non ha ancora acquisito i poteri in modo da riempire nuovamente lo slot trasformazione liberato. 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 perderebbe respawnando all’ultimo checkpoint attivato, ma perderebbe la trasformazione con cui ha subito il colpo, lasciandogli la possibilità di sostituirla appena possibile.

Un’altra meccanica caratteristica del gioco, per quando secondaria rispetto alla precedente, è la capacità dello slime di assorbire fino a quattro oggetti in totale da poter rilasciare nei momenti più opportuni per poterli usare come basi di appoggio per effettuare salti più alti o come ripari da attacchi nemici come ad esempio proiettili. Ovviamente questi oggetti possono essere impilati l’uno su l’altro per aumentare ancor più la portata del salto e potranno essere usati per risolvere piccoli enigmi all’interno del gioco

## Oggetti e power-up

Come detto, nella sezione precedente i power up principali all’interno del gioco derivano dalle abilità acquisite dai nemici sconfitti, e possono essere di tre categorie principali. Di seguito sono presentati degli esempi di power-up (trasformazioni) per categoria.

-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 abbatte.

-trasformazioni di movimento: trasformazioni in grado di ampliare la rosa di movimento che il giocatore è in grado di eseguire, permettendogli di raggiungere zone precedentemente inaccessibili e anche di poter fronteggiare i nemici differentemente. Trasformazioni di questo tipo sono lo slime uccelo, che permette al giocatore di effettuare un doppio salto aereo, con la possibilità di ripeterlo dopo essere saltato sulla testa di un nemico, e lo slime lumaca, che ha la capacità di potersi attaccare ai muri muovendosi verticalmente.

-trasformazioni speciali: queste trasformazioni permettono al giocatore di interagire con alcuni elementi all’interno del livello, specifici per trasformazione. Esempi sono lo slime rinoceronte e 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 di trasformazioni, ma possono avere vari utilizzi.

## 

## 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 dal penultimo livello (il quarto livello del quinto mondo), dove vi sarà una 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, andando da boss più semplici che scagliano oggetti contro il giocatore o che cercano lo scontro ravvicinato, a boss che possono essere sconfitti attraversando percorsi irti di trappole e nemici oppure utilizzando degli elementi dell’ambiente o ancora rispedendo i colpi del boss al mittente. Ultimamente, però, i boss possono essere sconfitti colpendoli più volte in testa, come accade per i nemici normali. 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, in quanto il gioco vuole spronare il giocatore a provare ad affrontare i livelli tutte le volte necessarie per superarli senza voler far risultare i livelli frustranti, facendoli ricominciare dall’inizio. Come già detto le boss fight sono suddivise in fasi, la morte del giocatore indipendentemente da quale fase abbia raggiunto conporterà il reset del boss, che dovrà essere affrontato nuovamente dalla prima fase.

# 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 accessi, e anche nei luoghi più bui si mantengono vividi, mantenendo un aspetto giocoso senza mai abbandonare l’atmosfera cartoon, magari più infantile.

Per lo slime e le sue trasformazioni, si è deciso di non variare di troppo la forma (scelta presa anche per mantenere le stesse caratteristiche tecniche fra i vari modelli) e di mantenere anche lo schema 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 come ad esempio nelle bossfight. Ogni livello ha il proprio score, 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 vividità in più alle azioni dei personaggi e dando più impatto alle azioni eseguite dal giocatore. Ovviamente anche il menu principale sarà accompagnato da una colonna sonora e l’interazione con i tasti produrrà un suono di feedback per il giocatore.

# 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.

## **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

Descrivere il target/pubblico di riferimento. Cercate di descrivere il vostro giocatore “tipo” e quali aspettative ha. Come il vostro gioco soddisfa le aspettative del vostro 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 ina 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 andare incontro alle 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, proponendo delle sessioni di gioco relativamente corte, permettendo anche agli studenti più impegnati o ai lavoratori di ottenere progressi soddisfacenti impiegando anche poco tempo( i livelli non superano i 5 minuti, questo completandoli al primo tentativo senza morire).

## 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 18,00$.

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