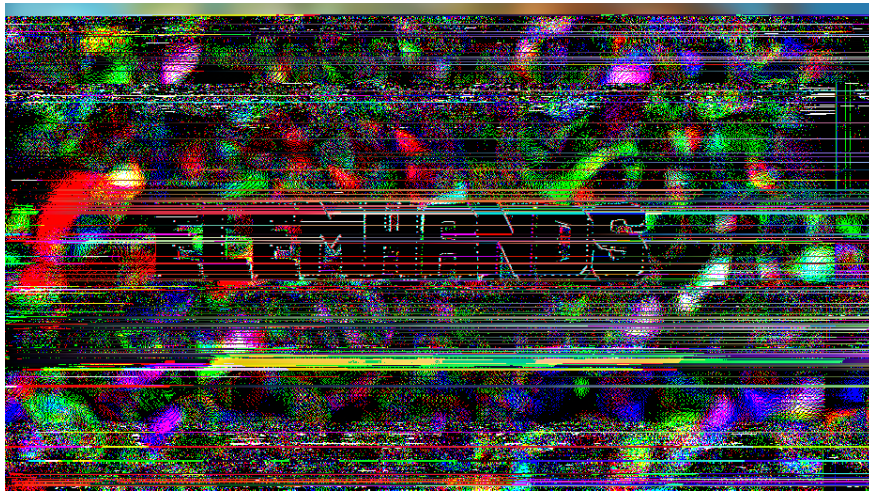


Herbert - Game Design Document



The room Studio
Computer Science Department
Politecnico di Torino

Game Design Document - v1.0

Collaboratori

Francesco Ares	- Direttore Artistico
Anita D'Aglio	- Direttore Tecnico
Cosimo Sanna	- Project Manager
Michele Bissati	- Programmazione
Anita De Luca	- Arte
Edrica De Niro	- Sono
Vigilia Enoch	- Sono
Agostino Saffio	- Programmazione

Contents

1	Overview	1
11	Titolo	1
12	Genere	1
13	Introduzione	1
14	Target Audience e Piattaforma	2
15	Features	2
16	Game Loop	2
17	Project Scope	3
2	Setting	5
21	Game World Setting	5
22	Personaggi	6
221	Personaggi principali	6
222	Personaggi secondari	6
223	Noni	7
23	Struttura narrativa	7
231	Linea	7
232	Tipologia di narrazione	8
233	Metodologia di narrazione	8
3	Gameplay	9
31	Gameplay	9
32	Obiettivo primario	9

33	Proprietà di gioco	9
34	Equilibrio e Coesistenza	10
35	Equilibrio	10
351	Equilibrio	10
352	Equilibrio	10
4	Technical Skill	12
41	Hardware	12
42	Software	12

List of Figures

11	Tensione in As della pila	Aia	3
12	Tensione in As della pila	Fuo	4
13	Tensione in As della pila	Acq	4
14	Tensione in As della pila	Rcia	4

Chapter 1

Overview

11 Titolo

Elenco

12 Come

Sei Ono Mid Pz legna

13 Introduzione

Il giocatore controlla il protagonista, scegliendo senza errori la sua strada misteriosa, con l'obiettivo di riuscire a liberare l'isola stessa da una forza oscura che la pervade.

Per riuscire in questo intento il giocatore dovrà imparare a sfruttare l'isola e attraversare i boschi della montagna. 4 Segni Elementali: poteri magici, rappresentano i 4 elementi naturali (Acqua, Fuoco, Aria e Terra), espressi sotto forma di gesti nella lingua dei Segni.

Utilizzando, il giocatore dovrà sfruttare l'abilità dei mostri per risolvere enigmi e riuscire a liberare l'isola dai 4 elementi della presenza maligna con l'aiuto dei simboli corrispondenti, ognuno con il suo potere unico degli elementi, a proprio favore.

14 Target Audience e Piattaforma

Per un'ispirazione di titoli a dead end con caratteristiche di queste quali
In Virtus ed Elixir (freerange vs scari più potenti) e The Elos
Principe e The Witness (puzzle in real time vs puzzle as in noni), il nostro
gioco si presenta per un pubblico che apprezza maggiormente la possibilità
di giocare in maniera libera e di poter svolgere ogni puzzle senza essere
necessariamente legato ad un tempo limite o alla presenza di un periodo
imminente.
Il gioco verrà sviluppato per piattaforma Mac e sarà reso disponibile su
visori Mac Quest 2, Mac Quest 3 e Mac Quest Pro.

15 Features

La meccanica centrale del gioco è sicuramente l'utilizzo di gesti/Segni El-
ementali corrispondenti a parole equivalenti in lingua di Segni Americana.
Questi gesti vengono individuati dal sistema di hand tracking del visore e a
seconda di dove viene rilevato il corrispondente companion verrà eccitato
e aiuterà il giocatore nella risoluzione di puzzle ambientali: ogni gesto ven-
gno riconosciuto, permetterà al companion di rafforzare l'abilità di risolvere
in modo da bloccare i companion utili al proseguimento del gioco.
Per aiutare il giocatore a ricordare quale segno corrisponda a quale gesto
abbiamo pensato di integrare la meccanica di tatuaggio sulle braccia: ogni
volta che il giocatore guarderà un determinato tatuaggio apparirà un do-
gma degli nostri gesti o di fare per attivare il determinato companion.

16 Gameplay

Il giocatore avrà il compito di esplorare i vari mondi e di comporre l'isola
in modo da liberarla dalle forze oscure.
Quindi, per ogni mondo il protagonista avrà il compito di esplorarlo a fondo

cercando di risolvere gli enigmi del compagno

Una volta risolto un certo numero di enigmi, il giocatore troverà un nuovo potere che potrà essere utilizzato sia per risolvere nuovi puzzle che per superare ostacoli che non permettono di raggiungere lo scenario successivo. Risolvere gli enigmi però non permette solo di ottenere nuovi poteri ma bensì, di capire più a fondo la storia dell'isola e scoprire come scalfire la forza del viceré e così controllare l'isola stessa.

17 Project Scope

L'isola è quella dove un'isola composta da 5 biomi (Acqua, Terra, Aia, Fuoco e Oscurità), che potrebbero essere considerati come i "livelli" del nostro gioco.

Adesso corrisponde un reno principale il boss finale dell'oscurità e 4 eventuali altri mini-boss, ognuno guardato da uno dei biomi. Per quanto concerne invece il numero di anni, nel nostro caso abbiamo pensato alla presenza di 4 Segni Elementali, quasi sotto forma di:



Figure 11 Traduzione in ASL della parola

Aia

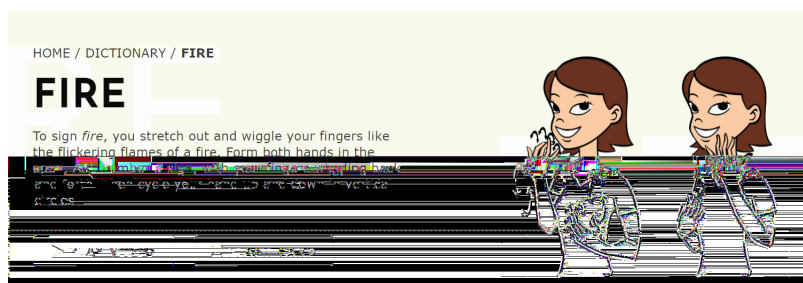


Figure 12 Traduzione in ASL della parola

Fuoco



Figure 13 Traduzione in ASL della parola

Acqua



Figure 14 Traduzione in ASL della parola

Roccia

Chapter 2

Setting

2.1 Game Wide Setting

Il gioco è ambientato sull'isola di Erentia, divisa in 5 biome: bosca, bosca, bosca, bosca, bosca.

Quindi questi biome presentano ambientazioni naturali estetiche e in stile, rivisitando i simboli dell'elemento d'appartenza: questo porterà il giocatore a trovare luoghi di fuoco, rovine di ghiaccio e simili.

Il giocatore però inizierà la sua avventura su un territorio neutro: la spiaggia lontana da tutti gli elementi e sarà il primo incontro con uno dei companion.

Il gioco è di tipo single player world: il protagonista infatti, potrà muoversi ovunque voglia, ma non incontrerà però dei nemici o delle limitazioni dettate da ostacoli terribili ma fino a quel momento impossibili da superare per accedere a una nuova area.

L'atmosfera presenterà il titolo nel gioco con una definizione fedele e realistica dell'ambientazione di gioco: a favore di ciò si ha la presenza di luoghi che potrebbero essere considerati direttamente opposti tra loro ma che invece si sposano l'uno con l'altro in un gioco di luci e contrasti.

22 Personaggi

22.1 Personaggio principale

Il protagonista Elend è un individuo senza memoria apparente senza passato e definito per tante un serie di confusione iniziata una volta giunto sulla spiaggia.

Lungo il percorso il protagonista si dimostra inquieto costantemente alla ricerca di risposte ed un senso di familiarità con il mondo che lo circonda senza dimenticare lo scopo finale di riuscire a liberare l'isola di cui è debole e già su essa decide di ritrovare la memoria perduta.

Nonostante l'inquietudine che vive, il concetto di familiarità con il mondo che lo circonda suggerisce che nonostante la perdita di memoria il personaggio riconosce certe regole con i luoghi, gli oggetti e gli esseri che popolano l'isola anche se non sa perché.

22.2 Personaggi secondari

Per quanto riguarda i personaggi secondari, abbiamo introdotto i companion, creature spiritiche di buon cuore che sono pronte ad aiutare il giocatore nella sua avventura.

Ogni uno degli spiritelli è anche dotato di confronti con il protagonista ma a seconda del loro luogo di origine presentano caratteristiche differenti.

- **Spiritello di fuoco** : ha un carattere energico e fiero, è fragile come "incandescente" ed è sempre pronto ad utilizzare i suoi poteri esplosivi in supporto al protagonista.
- **Spiritello d'acqua** : è molto più tranquillo e riflessivo, in particolare rispetto allo spiritello di fuoco, non toglie la sua capacità di masterizzare il controllo di tutte le sorgenti liquide in modo istintivo e sorprendente.

- **Spiritello di terra** : questo spiritello è di sesso maschile, è il più paziente e forte del gruppo, sia al livello mentale che fisico, questo lo porta nei momenti più difficili, ad essere ingabbiato, a vivere nel carcere, a qualsiasi oggetto terreno a suo piacimento.
- **Spiritello daia** : l'ultimo dei 4 spiritelli, è uno spiritello curioso, particolarmente agile e leggero, è ingabbiato a sfruttare i correnti daia per proiettare e proiettarsi in punti particolarmente coperti da raggi.

223 **Nidai**

Per quanto riguarda l'antagonista della storia, egli non compare mai nella storia, ma è **k V e b H H b g _ €**

Sarai loro ostacoli, gli elementi cominceranno a ripartire, porteranno case e distruzione in tutto il mondo.

232 Tipo di narrazione

Il gioco non presenta una struttura necessariamente lineare in quanto al giocatore è lasciata la possibilità di attraversare i livelli a suo piacimento, fermo restando che alcune aree potrebbero essere non raggiungibili, o non completamente sbloccabili, con i poteri fino a quel momento ottenuti dal protagonista.

233 Modalità di narrazione

Il gioco verrà narrato utilizzando sia le interazioni casuali con i personaggi secondari, che il giocatore troverà lungo il percorso, che con le interazioni che avverranno dopo la risoluzione degli enigmi posti nei vari livelli.

Il mondo in cui abbiamo pensato di sviluppare queste interazioni, è gestito dalla volontà di portare avanti un discorso di inclusività verso la comunità, e in questo senso proponiamo la possibilità di interagire con i personaggi principalmente tramite dialoghi scritti.

Allo stesso tempo, però, avremo comunque la presenza di dialoghi audio supportati da animazioni utili a fornire il feedback di ciò che viene detto dai personaggi stessi.

Chapter 3

Gameplay

31 Camera

Non permettere un'immersione quanto migliore possibile per il giocatore, dandogli modo di sfruttare una visione in prima persona

32 Obiettivo pirata

Gli obiettivi pirati del gioco sono sicuramente quelli di liberare l'isola dalla forza maggiore della piovra e di riuscire a rientrare a trovare la nostra perdita di protagonista

Tutto ciò si allinea con la narrazione del gioco sfruttando vari puzzle presenti sull'isola che diventeranno lo strumento utile per proseguire alla ricerca della verità

33 Progressione del gioco

Per andare oltre il livello di difficoltà del nostro gioco è "drain"

Definire il nostro titolo come un gioco senza vincoli il livello di difficoltà dipende da come il giocatore vorrà affrontare ogni volta la liberazione e di esplorare un buon rispetto a un altro viene lasciato al giocatore stesso

Fino a quel punto, però, da alcuni enigmi potrebbero essere risolti più facilmente in un secondo momento, una volta ottenuti i segni necessari per affrontarlo.

Questo, tuttavia, non toglie al giocatore la possibilità di affrontare immediatamente un determinato enigma semplicemente a dispetto dello stesso, variando le conoscenze ottenute fino a quel momento di personaggio.

34 Enigmi e Giocabilità

Da un punto di vista dell'esperienza, i giocatori si ritrovano a poter creare loro stessi il loro percorso, non è infatti, un unico modo di risolvere ogni enigma.

Questo, per i motivi legati alla mancanza di un effettivo "livello", ma di una di quelle degli enigmi "variabile", sia per lasciare la possibilità al giocatore di "costruire" la propria esperienza di gioco.

35 Rassegna di Realità

35.1 Rassegna

Per quanto riguarda le possibili rassegne, ogni volta che il giocatore riuscirà a risolvere un grosso enigma, appartenente a uno dei libri attrattabili, otterrà la possibilità di sbloccare un nuovo pezzo della storia o del gioco. Capirà quindi, le origini dell'isola stessa, oltre che ottenere indizi sulla sua storia e sul successo del protagonista e come arrivare a scoprire l'oscurità.

35.2 Realità

In base alla struttura del nostro gioco, non abbiamo particolari realtà, ma solo un'unica realtà, a risolvere un enigma.

L'unico motivo per cui questa "regola" viene accettata è nell'utilizzo della

dell'Isola aerea qui, la presenza di una battaglia fra il controllo cat-
tivo dei nemici sull'isola non riuscirà a risolvere il puzzle e troncato
numero di tentativi/tempi limite, potrà il giocatore a che ricominciare
da vari checkpoint presenti all'interno della stessa

Chapter 4

Technical Stack

4.1 Hardware

Il nostro target primario al livello di piattaforma sarà lo sviluppo per i visori

Meta Quest 2, Meta Quest 3 e Meta Quest Pro

Generalmente per quanto riguarda lo sviluppo in VR in Unity, dovremo

sfruttare la funzione di Unity Play si richiederà come minimo

- Processore Intel i5 12500 / AMD Ryzen 5 5600X o superiore
- Scheda grafica NVIDIA GeForce RTX 3070 / AMD serie 4000 o superiore
- Memoria RAM 16GB

4.2 Software

Per quanto riguarda il motore di gioco, si è deciso di adottare per lavorare con

Unity, motore maggiormente utilizzato per lo sviluppo per applicazioni di

realtà virtuale

Come conseguenza, lavorando in Unity, il linguaggio di scripting utilizzato

sarà C#

Libera scelta, invece, per quanto riguarda l'IDE (consigliato per Unity

l'utilizzo di Visual Studio o Visual Studio Code), nella core SDK di base si utilizzerà Material Interaction SDK, in modo da lavorare con gesture detection e gaze interaction al meglio.

Durante lo sviluppo verrà utilizzato Git per condividere il lavoro fatto progettualmente, seguendo una timeline definita su Jira (che verranno anche assegnati i vari compiti per quanto riguarda ogni team member).

Si prevede eventualmente di utilizzare anche Adobe XD e Figma per azioni di lead design, oltre che Blender per la fase di sviluppo personaggi/character design.