



GDD

WOODEN-CORE

OVERVIEW

Il gioco è un Action RPG con survival e crafting con un indole comica

Il protagonista è un falegname qualunque che lavora nella sua falegnameria a franca-town, finché un evento impossibile fa esplodere un'invasione di demoni di legno, creature mostruose che infestano il pianeta. E a seguito del primo incontro con uno di essi {ucciderlo con un martello e questo si trasforma dandogli capacità insensate} rivela di essere IL FALEGNAME, un individuo capace di manipolare il legno in modi assurdi. Dopo essersi barricato nella sua falegnameria, il protagonista scopre che può trasformare le carcasse dei demoni in armi, attrezzi e costruzioni, fondendo l'artigianale con il demon-slayer.

La storia segue il suo viaggio per salvare franca-town, scoprire le origini dei demoni {i cinque falegnomi (gnomenter in inglese)} e accettare il proprio destino come wooden slayer e sgabellista.

L'idea e' quella di dare al giocatore la consapevolezza che il protagonista prenda in pieno petto gli avvenimenti, cosciente dell'assurdita' di tutti gli eventi che accadono. Considerando che il suo vero obiettivo e' quello di creare il piu' bello tra tutti gli sgabelli, superando quelli dei 5 falegnomi, anche durante un apocalisse il target e' per chi vuole un gioco folle dove si vuole costruire e combattere con una risata qua e la, mantenendo fasi di combattimento concrete e ragionate

- GAMEPLAY

Il protagonista ha la sua falegnameria la zona sicura e punto di partenza. Qui il giocatore può creare e potenziare armi, costruzioni e strumenti.

Si possono sbloccare macchinari speciali per nuove funzioni (potenziamenti, costruzioni decorative o utility).

All'esterno il giocatore esplora le zone infestate. Ogni area contiene materiali, nemici e NPC interattivi.

Il combattimento è sia corpo a corpo (asce, martelli, spade) sia a distanza (quaderno degli appunti, che può agire come arma magica o strumento tecnico). Ogni arma o strumento appartiene a un segno (neutro, infernale, sacro, vuoto, caos).

All'inizio il giocatore ha solo attrezzi da lavoro neutri poi ogni nuovo segno viene scoperto progredendo nella storia.

Le armi neutre infliggono danni ridotti ma universali.

Le armi di uno specifico segno sono efficaci solo contro demoni dello stesso tipo.

Il giocatore ha 2 mani alle quali equipaggiare quello che vuole, tra armi bianche a distanza e strumenti.

(Idealmente per equipaggiare nella mano sx si premerà l1 e con l'analogico sx seleziono cosa usare, stessa cosa per la dx)

Utilizzando armi e strumenti in combinazione possono creare combo anche se una delle due non ha lo stesso segno del nemico.

Per la ricerca di materiali od oggetti bisognerà utilizzare il corretto strumento, che verrà mostrato al giocatore nel libro degli appunti, che si arricchirà progredendo nel gioco

Il mondo di gioco ha una struttura lineare ma con possibilità di backtracking.

Ogni zona introduce una nuova tipologia di demone e un bioma differente. Dopo aver sbloccato un nuovo nemico, tutti quelli dello stesso segno si potranno

incontrate nelle aree successive e precedenti.

Alla fine di ogni capitolo/bioma, ci sarà un boss rappresentante il culmine del segno appena affrontato.

falegname che aiuta npc che hanno bisogno tipo un demone buono che ti chiede un piede di legno

storia proseguo

falegnameria mondo reale, commissionano uno sgabellino, e la storia inizia

(signora che chiede uno sgabellino, va via, alla radio fine del mondo, la signora rientra perché si è dimenticata qualcosa e a frame si trasforma nel demone)

quando il gioco finisce ritorni alla realtà e la signora è normale e la falegnameria potenziata