# Game Design Document (GDD) - Gproject

## Introduzione

### 1.1 Genere

Gproject è un platform 2D in stile Souls, con elementi RPG prevalentemente a livello narrativo. Il focus è sulle boss fight e sulle scelte interattive con i personaggi principali. L’esperienza di gioco combina una difficoltà elevata con una forte enfasi sull’esplorazione e un sistema di combattimento impegnativo, arricchito da una narrativa che consente ai giocatori di influenzare la trama attraverso le loro decisioni.

### 1.2 Reference

Il gioco è fortemente ispirato a Hollow Knight.

## Target System

### 2.1 Java Compatible Systems

Il gioco è sviluppato per sistemi compatibili con Java.

### 2.2 Windows 10/11

Compatibile con Windows 10/11.

## Specification & Concept

### 3.1 Lore

La lore di Gproject è ispirata alla leggenda del Minotauro e del Labirinto. L’esterno e il protagonista sanno dell’esistenza di un palazzo labirintico dove è stato imprigionato il Minotauro, custode del luogo. Un guerriero viene inviato dal villaggio per sconfiggere il Minotauro e scoprire i segreti del palazzo. Tuttavia, il Minotauro si rivela troppo potente: il protagonista è sconfitto e teletrasportato in una dimensione sconosciuta. Le pietre per il viaggio dimensionale scompaiono, costringendo il giocatore a recuperarle per tornare alla propria dimensione.

### Popolazioni

1. Cav: Una popolazione scientifica motivata dalla comprensione del mondo e dallo sviluppo tecnologico. I Cav sfruttano animali e altre popolazioni, giustificando ciò come un mezzo per accelerare il progresso. Sono consapevoli dell’esistenza di un mondo esterno, ma non possiedono il potere di cambiare dimensione. Catturano esseri con abilità dimensionali per compensare questa mancanza.  
   
 2. Nomadi Ombra: Creature incappucciate che dipendono dall’ombra come gli umani dall’ossigeno. Pacifisti e attaccati ai loro oggetti, sono commercianti solitari che si difendono solo quando necessario. Molti disprezzano il Clan dei Combattenti Ombra, non riconoscendo che questo gruppo li protegge da schiavitù e sfruttamento.  
   
 3. Golem: Una popolazione religiosa che venera un enorme golem divino, credendo che possa possedere ogni roccia esistente. Sono esploratori rispettosi della natura, ma non fanno prigionieri e credono che chi danneggia l’ecosistema debba essere eliminato.  
   
 4. Clan dei Combattenti Ombra: Una fazione combattente dei Nomadi Ombra, impegnata a liberare i propri simili catturati. Sono più violenti dei Nomadi Ombra ma solo per difesa.

### 3.2 Ambienti & Dimensioni

Il gioco include varie dimensioni, ognuna con ambientazioni e popolazioni specifiche:  
 1. Dimensione Cov: La dimensione principale dei Cav, ricca di biodiversità. È la prima dimensione in cui si trova il giocatore dopo la sconfitta contro il Minotauro.

### 3.3 Personaggi

Virgo: È il primo personaggio che il giocatore incontra. Fa parte dei Nomadi Ombra ed è un personaggio amichevole che fornisce informazioni cruciali sulle dimensioni e sulle popolazioni del palazzo. Virgo richiederà un aiuto per una missione secondaria, che rappresenta la prima quest del gioco.

### 3.4 Quest

Quest secondaria di Virgo: Virgo chiede al giocatore di recuperare un oggetto dimenticato in un rifugio. Tuttavia, l’oggetto è stato mangiato da una creatura pericolosa di un’altra dimensione. Virgo fornirà una Spada d’Ombra per aiutare il giocatore a recuperarlo. Dopo aver sconfitto la creatura e riportato l’oggetto, Virgo ricompenserà il giocatore con uno Scudo d’Ombra.

### 3.5 Albero delle Scelte

### 3.6 Finali

Il gioco presenta finali multipli.

Finale buono: il giocatore bilancia le popolazioni e decide se aprire il palazzo o diventare il nuovo guardiano. La sconfitta del Minotauro è necessaria per consegnare ai Cav il potere di viaggiare tra dimensioni, permettendo loro di continuare la ricerca nel mondo esterno.

## Gameplay

### 4.1 Meccaniche

### 4.1.1 Movimento di Base

### 4.1.2 Dash & Invincibility Frame

### 4.1.3 Viaggio Dimensionale

### 4.1.4 Combattimento

### 4.2 Armi

Spada d’Ombra  
 Abilità Speciale: Permette un dash verso l’alto con invincibility frame, consumando solo cariche.  
 Abilità Passiva: Non ha un cooldown dall’ultimo dash o salto, e ripristina vigore.  
 Scudo d’Ombra  
 Descrizione: Ottenuto come ricompensa da Virgo.  
 Abilità: Permette al giocatore di non consumare vigore durante i salti.

### 4.3 Bosses

### 4.4 Puzzle

### 4.5 Narrazione

## Level Design

### 5.1 Struttura dei Livelli

### 5.2 Progressione e Difficoltà

### 5.3 Integrazione dei Puzzle e degli Enigmi

### 5.4 Ambientazione e Narrativa Visiva

## Front End & UI

### 6.1 Main Menu

### 6.2 HUD

### 6.3 Inventory

### 6.4 Special Effects

## Art & Aesthetics

### 7.1 Stile Artistico

### 7.2 Effetti Visivi

## Audio

### 8.1 Music

### 8.2 Effetti Sonori

## Development Process

### 9.1 Processo di Sviluppo

### 9.2 Debugging e Testing

### 9.3 Compatibilità e Ottimizzazione