minomino

l'idea

minomino è un gioco a turni ispirato alla mitologia greca, con un'estetica teatrale e un'anima multiplayer.

Progettato per un target **casual e famigliare**, combina strategia leggera e storytelling creativo.

Include una campagna per sbloccare personaggi e una modalità locale multiplayer locale veloce e divertente per sfidare amici e parenti.



Tema & Ambientazione

L'avventura prende vita su un piccolo palco, dove **due mae/tri burattinai**, danno forma a eroi e mostri della mitologia greca
dimostrando ai propri nipoti **che l'immaginazione non ha confini.**

Il sipario si apre su scenari ispirati al mito: ogni combattimento è una rappresentazione teatrale. In ogni sfida, il giocatore veste i panni di un personaggio mitologico – come **Te/eo** o il **Minotauro**, protagonisti della demo – per rivivere antiche rivalità... ma in chiave pop e colorata!



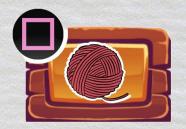
Meccaniche

minomino è un gioco a turni strategico: non ci sono combo o riflessi istantanei, ma scelte tattiche con effetti immediati. Ogni personaggio ha tre azioni: attacco, difesa e una mossa bonus per vincere pacificamente accumulando tre "sfere teatrali".

I turni sono scanditi da **5 secondi** e dal jingle **"mino, mino, tauro!"**, al termine del quale entrambi i giocatori devono aver scelto la loro mossa. Vince chi porta l'avversario a zero punti vita **o** chi ottiene per primo i tre punti bonus.

La progressione è **lineare**, con sblocco graduale di 6 coppie iconiche mitologiche (12 personaggi) e una fase finale di customizzazione, che permette di creare il proprio burattino combinando volti, mosse e stili preferiti.







Art Style

Lo stile è fortemente ispirato ai diari illustrati e al cartoon low-poly, con texture dipinte a mano e contorni spessi. I burattini hanno animazioni "stop-motion-like" e un'illuminazione soft da palcoscenico, per enfatizzare l'atmosfera teatrale. Mockup e sketch mostrano le quinte, le tende e le icone delle mosse con un design semplice ma distintivo, perfetto per creare un'identità visiva riconoscibile.



Dettagli tecnici

Sarà sviluppato in **Godot (v. 4.4.1)** e frutto del lavoro di **due** sviluppatori che cureranno insieme **game design**, sviluppo, animazione e UX/UI.

La produzione seguirà un approccio **agile**, con **sprint settimanali** e milestone chiave: prototipo, meccaniche, interfaccia, campagna e polish finale.

Per la modalità single player, l'IA è governata da uno **script pseudo-strategico**, con possibili evoluzioni in **pattern adattivi** per una sfida sempre più dinamica.





Grazie per l'attenzione