

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 familiare**, 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 maestri 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 **Teseo** 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.



GODOT
Game engine



Grazie per l'attenzione