



Presenta



https://github.com/guides22/Progetto_SDV_Evil_Hospice.git

Versione	Autori	Data	Note
1.0	Guillaume Desaphy	20/05/2024	Prima versione del GDD
2.0	Pietro Conca	16/06/2024	Seconda versione del GDD
3.0	Mirko Pepe	12/07/2024	Terza versione del GDD
4.0	Guillaume Desaphy	13/07/2024	Versione finale del GDD

Descrizione del progetto (*elevator pitch*)

In questo documento descriviamo i dettagli del nostro nuovo gioco “Evil Hospice”. Il genere è quello dello stealth con caratteristiche del genere horror ed è ambientato in un ospizio segnato da un tragico evento. L’ansia ti accompagnerà durante tutta la tua avventura mentre dovrai aiutare Bob, una spia ormai in pensione che alloggiava nell’ospizio, a scappare.

Team

Il team è composto da 3 membri: Conca Pietro, Desaphy Guillaume Andrea e Pepe Mirko. Siamo tre laureandi in Informatica e Informatica e Tecnologie per la produzione del software. I nostri ruoli principali nello sviluppo del gioco sono stati:

- Pietro Conca: game designer, level designer e sviluppatore;
- Guillaume Desaphy: game designer, sviluppatore e level designer
- Mirko Pepe: game designer, graphic designer e level designer.

Indice

Personaggi	4
Storia	4
Tema	4
Trama	4
Gameplay	5
Obiettivi	5
Abilità del giocatore	5
Meccaniche di gioco	5
Oggetti e power-ups	6
Progressione e sfida	6
Sconfitta	6
Art Style	7
Musica e Suono	10
Dettagli Tecnici	10
Mercato	11
Target	11
Piattaforma e monetizzazione	11
Localizzazione	11
Idee	11

Personaggi

Il gioco ha un solo protagonista, ovvero Bob. Si tratta di un ex spia ormai in pensione che alloggia in questo ospizio. Dopo tutto ciò che ha visto e vissuto nella sua carriera, Bob era alla ricerca di un luogo sereno, di pace dove lasciarsi alle spalle tutte quelle cose che ha fatto ma non avrebbe voluto fare. Non ha abilità particolari né armi da utilizzare dato che ormai è vecchio e fuori servizio, ma grazie alle sue capacità da spia è in grado di fuggire dagli zombi (altri pazienti) che infestano l'ospizio.

Storia

In una tranquilla giornata d'autunno, Bob insieme ai suoi amici dell'ospizio, si sta rilassando giocando a carte e chiacchierando. Si parlava da tempo di una pillola speciale in grado di curare tutti i mali e proprio quel giorno la fatidica pillola viene distribuita a tutti i pazienti. Bob però si fida del suo istinto e decide di non prenderla. Quella notte silenziosa, il nostro protagonista viene svegliato di colpo da delle urla. Esce di soppiatto dalla stanza e nota come ci sia troppo silenzio e nessun infermiere in giro per i corridoi, come se non avessero sentito nulla o fossero nascosti da qualche parte. Decide quindi di far visita al vicino di stanza e lì fa una scoperta orribile: era diventato uno zombi. Bob capisce subito che a trasformarlo è stata quella nuova medicina, che nasconde molti segreti.

Tema

Il gioco è ambientato ai giorni nostri e la storia si basa sulla voglia di riscatto di Bob. Infatti dopo tanto tempo e tante sofferenze Bob era riuscito ad ottenere quella vita tranquilla che aveva sempre desiderato. Purtroppo però è stata spezzata da qualcosa o qualcuno. Bob quindi ha come obiettivo quello di riconquistare ciò che ha perso e salvare i suoi amici.

Trama

Come citato prima, il gioco inizia nell'ospizio, dopo la trasformazione dei pazienti in zombi. Bob deve quindi fuggire per capire come rimettere le cose a posto. Dovrà scappare dall'ospizio superando stanze labirintiche e diversi tipi di zombi a caccia di cervelli. Per ogni livello superato Bob scoprirà un segreto diverso legato alla pillola e all'ospizio, rivelandogli qualcosa di inaspettato. Il suo obiettivo quindi cambierà in base a ciò che scoprirà nel gioco.

Gameplay

Il gameplay è molto semplice, bisogna scappare dall'ospizio muovendosi attraverso stanze e corridoi usando i tasti WASD. Abbiamo implementato dei power ups attivabili tramite la pressione del tasto sinistro del mouse su uno degli slot dell'inventario posti nell'interfaccia.

Obiettivi

L'obiettivo del gioco è quello di superare i vari livelli raggiungendo un checkpoint ed evitando gli zombie cercando di trovare il percorso migliore e utilizzando cure e power ups per proseguire nell'avventura.

Abilità del giocatore

Bob non ha alcuna abilità. Il giocatore potrà solo camminare e raccogliere oggetti sparsi per i vari livelli del gioco. Il giocatore dovrà trovare il giusto tempismo e il miglior percorso per superare ogni livello, andando a dosare l'utilizzo dei pochi oggetti presenti nel gioco.

Meccaniche di gioco

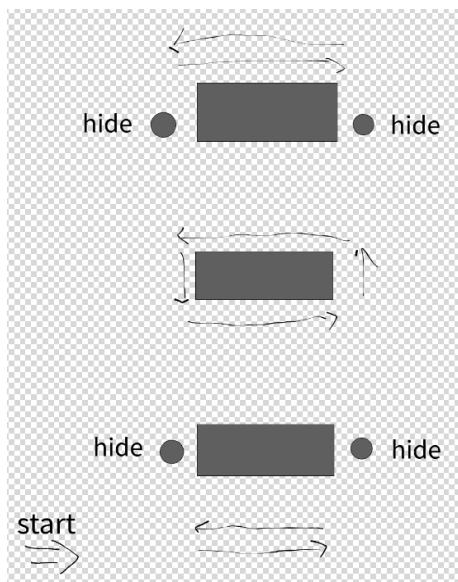
Il gioco è single player e presenta le seguenti meccaniche di gioco principali:

- inventario: la gestione dell'inventario è importantissima, dato che le risorse sono limitate come anche gli slot disponibili, sta al giocatore decidere cosa raccogliere, quando e se usare gli oggetti raccolti. Lì si raccoglie camminandoci sopra quindi possono essere messi alla fine di un percorso difficile per renderli un premio.



- rompicapo: ogni livello presenta diversi percorsi che hanno varie soluzioni per essere superati. Il genere stealth ci guida verso la creazione di ostacoli, nascondigli, orde di zombie che seguono un percorso preciso e che il giocatore deve superare trovando una soluzione anche con l'utilizzo degli oggetti.

Questo è uno sketch del primo percorso da superare:



Per quanto riguarda la progressione il gioco ne adotta una lineare, infatti ogni livello ha un punto da raggiungere che porterà al livello successivo.

Oggetti e power-ups

Durante il gioco, il giocatore troverà delle cure e dei power ups sparsi per la mappa:

- Healthpill: una pillola che cura il giocatore di un cuore;
- Healthpill MAX: una pillola che cura il giocatore di tutti i cuori mancanti.
- Veloxpill: una pillola che permette di aumentare la velocità per qualche secondo;
- Shieldpill: una pillola che permette di diventare invulnerabile ai morsi di zombi per qualche secondo;
- Sneakpill: una pillola che rende invisibili per qualche secondo (non implementata nella demo).

Progressione e sfida

Ogni livello del gioco presenta un diverso livello di sfida dato dal numero e dal tipo di zombi. Infatti più si va avanti nel gioco, più sono gli zombie e meno sono gli oggetti trovabili. Non è previsto un boss finale di ogni piano né tanto meno uno finale del gioco, l'unico obiettivo è scappare evitando zombi. Ci sono diversi tipi di zombi, nella demo ne abbiamo implementati due:

- zombi veloce: velocità maggiore ma toglie un solo cuore al giocatore;
- zombi lento: velocità minore ma toglie due cuori al giocatore.

Sconfitta

Bob ha 4 cuori e ne perderà una certa quantità a seconda del nemico che lo ha attaccato. Il Game Over si presenta quando Bob perderà tutti i cuori.

Art Style

Per quanto riguarda l'art style, si tratta di un gioco 2D top down che prevede lo scrolling orizzontale e verticale. I livelli sono in grafica pixel-art:



Lui è Bob, il protagonista del gioco.



Questo è uno zombi maschio, ce ne possono essere di vari tipi.



Questa invece è uno zombi femmina e può essere di vari tipi.



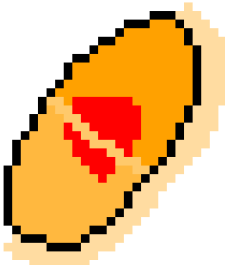
Healthpill: Una pillola che cura il giocatore di un cuore (utilizzabile dopo averla raccolta, premendo sullo slot corrispondente);



Healtpill MAX: Una pillola che cura il giocatore di tutti i cuori mancanti (utilizzabile dopo averla raccolta, premendo sullo slot corrispondente);



Veloxpill: Una pillola che permette di aumentare la velocità per qualche secondo (utilizzabile dopo averla raccolta, premendo sullo slot corrispondente);

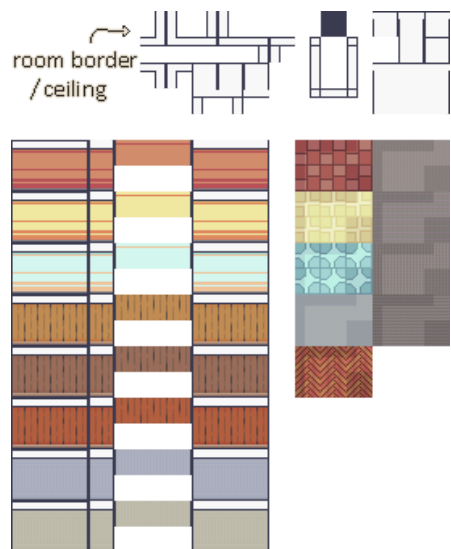


Shieldpill: Una pillola che permette di diventare invulnerabile ai morsi di zombi per qualche secondo (utilizzabile dopo averla raccolta, premendo sullo slot corrispondente);



Sneakpill: Una pillola che rende invisibili per qualche secondo (utilizzabile dopo averla raccolta, premendo sullo slot corrispondente);

Per la mappa abbiamo utilizzato degli asset che abbiamo modificato con tiled e librespriite:



Musica e Suono

Per quanto riguarda musica e suoni abbiamo utilizzato degli asset scaricati da internet. I file sono in formato wav e mp3. Gli audio sono gestiti da un audio manager implementato nel gioco e sono:

- la musica: sempre presente e in loop;
- “take damage”: quando il player perde dei cuori;
- “eat pill”: quando il player usa un oggetto;
- “pick up pill”: quando il player raccoglie un oggetto;
- “drop pill”: quando il player lascia un oggetto;
- “zombie”: verso dei nemici quando si avvicinano o colpiscono il player;
- “game over”: suono della schermata game over;
- “win”: suono della schermata della vittoria.

Dettagli Tecnici

I tool che abbiamo utilizzato sono stati:

- Unity: game engine, con cui abbiamo gestito la maggior parte del progetto. Abbiamo diviso tutto in modo ordinato nella cartella assets: sono presenti cartelle di scripts, sprites, sounds, scenes, prefabs, animations, shaders e tiles;
- Visual studio code: editor degli script presenti nel gioco;
- LibreSprite: tool per modificare file png, con cui abbiamo creato e modificato gli sprites del gioco;
- Tiled: tool level editor, con cui abbiamo gestito la mappa, le collisioni e la parte relativa al level design.

Non abbiamo utilizzato algoritmi particolari.

Mercato

Il gioco è rivolto a giocatori inesperti dai 6 anni in su. La difficoltà del gioco e le meccaniche lo rendono perfetto per i giocatori più piccoli alla ricerca di un'avventura più spaventosa del solito. La separazione del gioco a livelli di durata di pochi minuti lo rende ottimo anche per quei giocatori che non hanno molto tempo a disposizione e vogliono solo divertirsi a risolvere dei rompicapo. I comandi semplici e l'interfaccia grafica intuitiva lo rendono appetibile per chi non ha molta esperienza nei videogiochi. Per queste ragioni è perfetto da pubblicare su pc e mobile.

Il mercato a cui ci stiamo rivolgendo dunque è molto grande e in crescita, e tende spesso a scaricare tanti giochi diversi per provarne il più possibile, dunque anche un gioco poco conosciuto può avere una possibilità di essere giocato.

Target

Il nostro giocatore tipo è dunque un bimbo dagli 8 ai 14 anni che non ha molta esperienza nei videogiochi e vuole passare un po' di tempo a risolvere rompicapi sul pc o sul proprio smartphone.

Piattaforma e monetizzazione

Il gioco completo (non la demo) verrà pubblicato per PC su Steam e per mobile sulle piattaforme corrispondenti. Per quanto riguarda la monetizzazione il gioco sarà gratuito, ma ci saranno delle pubblicità alla fine di ogni livello.

Localizzazione

Il gioco sarà disponibile sia in inglese che in italiano (nella demo non si potrà scegliere la lingua, la storia è in italiano, i menu in inglese.)

Idee

Possibili idee di miglioramento sono:

- implementazione di armi, anche se andrebbero contro la trama perché Bob vorrebbe salvare i suoi amici;
 - animazioni speciali per l'utilizzo degli oggetti;
 - dare la possibilità al giocatore di nascondersi in posti specifici;
 - un nuovo personaggio con una trama secondaria;
 - creare degli npc che possono scambiare oggetti.
-