# TimeBound High Easter inc.



|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Versione | Autori | Data | Note |
| 1.00 | Altamura Mauro Pio  Mastrapasqua Daniele | 13/07/2023 | Versione finale del GDD |

**Descrizione del progetto *(elevator pitch)***

*Questo documento di game design descrive i dettagli di un gioco per PC di genere adventure -puzzle, tile-based, ambientato in due universi paralleli, dove la vita si è sviluppata in tempi differenti. Il gioco permetterà di utilizzare due personaggi, ognuno nella sua epoca che influenzerà le meccaniche e l’andamento del gioco. I nostri personaggi, dopo un evento distintivo scopriranno che il loro universo non è come pensano che sia.*

*Il nome del gioco è TimeBound.*

**Team**

Il nostro team è composto da:

- **Daniele Mastrapasqua**, programmatore con esperienze in vari linguaggi di programmazione. Lo caratterizza una grande capacità di adattamento e una particolare propensione al lavoro di gruppo. Alcuni tratti fondamentali della sua persona sono: creatività, problem solving e mentalità aperta.

- **Mauro Pio Altamura**, programmatore con esperienze in vari linguaggi di programmazione. Caratterizzato da voglia di imparare, capacità di adattamento e propensione al lavoro di gruppo. Alcuni tratti fondamentali della sua persona sono: inventiva, creatività, problem solving e dedizione.

**Indice**

[**Personaggi**](#_vau2xpwkl97a) **5**

[**Storia**](#_gcvmy78cpnee) **6**

[Tema](#_raxyw7z3bpm5) 6

[**Trama**](#_kjj1m3jworrl) **7**

[**Gameplay**](#_kug9cpa9xtzj) **8**

[Obiettivi](#_6aaw7fuj2wge) 8

[Abilità del giocatore](#_at3zeyqd5s6v) 8

[Meccaniche di gioco](#_fha8elktxvl9) 8

[Oggetti e power-ups](#_7dw1wnv3y9u) 8

[Progressione e sfida](#_nqd109t9alog) 8

[**Art Style**](#_v93wsvs3x0i) **9**

[**Musica e Suono**](#_vjpfwfvprdm9) **9**

[**Dettagli Tecnici**](#_ydaw3vfvaywq) **9**

[**Mercato**](#_clxsfzh3de32) **9**

[Target](#_cohi47lszhdc) 9

[Piattaforma e monetizzazione](#_fq88x4irkcjj) 10

[Localizzazione](#_rptnoae6lrbs) 10

[**Idee**](#_a0e1e4yaqp92) **10**

# Personaggi

*Il gioco prevedere due personaggi ognuno con una sua storia. I personaggi sono:*

1. ***Istera Keski****, una scienziata del ventunesimo secolo, in procinto di fare importanti scoperte;*
2. ***Ser. Mor Highwall****, principe medievale, in attesa del trono;*

# Storia

*Il gioco è ambientato in due universi differenti, uno è ambientato nel medioevo e l’altro nel ventunesimo secolo, tutto questo perché nel primo universo il primo essere vivente sulla terra è apparso all’incirca 1500 anni dopo rispetto al secondo universo. Istera e Mor, che vivono nello stesso luogo sulla terra, ma in epoche differenti, verranno a conoscenza dell’esistenza dell’altro grazie ad un fulmine che li colpirà nello stesso momento, rendendoli legati per sempre.  
Dopo questo avvenimento, la sera, Istera va a letto, e sognando scopre di riuscire a vedere dagli occhi di un’altra persona(Mor), mentre Mor sente una scossa provenire dall’interno del suo corpo, senza sapere cosa sia va a letto e provoca una scossa all’interno del corpo di Istera, svegliandola, e scoprendo che riesce a vedere dagli occhi di questa scienziata. Dopo varie notti dove sperimentano questi “sogni” capiscono che qualcosa non quadra, perché non possono controllare ciò che accade durante il sogno, si ricordano tutto al risveglio e sembra tutto troppo reale. Dato che Istera ha l’abitudine di riportare i suoi sogni su carta, un giorno Mor, mentre sogna, la vede scrivere sul suo diario, dove Istera sta riportando che ogni tanto sente una scossa nel suo corpo e che quando sogna, vede una stanza con un grande affresco all’interno. Mor, dopo questa descrizione capisce che deve trattarsi di camera sua e che non può essere solo una coincidenza e che la scossa che sente nel suo corpo deve centrare qualcosa con le visioni di Istera. Allora appena sente la scossa, prende una pergamena e inizia a scrivere con la sua piuma d’oca, per vedere se ci sarà una risposta dalla controparte appena lui andrà a dormire. La sera successiva, appena Mor si addormenta, vede che Istera ha risposto alle sue domande e capisce che è tutto vero, allora i due iniziano a scambiarsi messaggi giorno dopo giorno, e alla fine decidono di scoprire cosa sta succedendo nel mondo e del perché loro due siano collegati.*

## Tema

*Il gioco è ambientato in due universi e epoche differenti e la storia si basa sull’evento che lega i due protagonisti, spronandoli a collaborare per cercare una soluzione alle domande che si pongono, affrontando varie peripezie e sfide che complicheranno il ritrovamento di tutti gli indizi di cui hanno bisogno.*

# Trama

*Il gioco inizia con una scena in cui i due personaggi sono in un prato e guardano la pioggia che cade nel lago dietro le loro abitazioni. Dopo dei monologhi interiori dai quali si intuisce il background dei personaggi, un fulmine li colpirà e darà inizio agli eventi descritti nella storia, il giocatore a questo punto si ritroverà per la prima volta nei panni di Mor. Dopo la spiegazione della storia il giocatore si ritroverà in un mondo tile-based, dove dovrà esplorare edifici e completare missioni per recuperare gli indizi chiave che risolveranno il dilemma principale del gioco.*

# Gameplay

## Obiettivi

*L’obiettivo del gioco è progredire nella storia esplorando i mondi messi a disposizione e raccogliendo pergamene e chiavette USB, cruciali per la risoluzione dell’enigma. Per recuperare alcuni oggetti sarà necessario portare a termine delle quest, date dai vari NPC nella mappa.*

## Abilità del giocatore

*I personaggi hanno una abilità in comune, che potrà essere utilizzata per modificare il mondo di gioco, per raccogliere determinati oggetti o esplorare determinati luoghi. In particolare, l’abilità dei personaggi è quella di riuscire a comunicare con l’altro durante i sogni.*

*Il giocatore potrà raccogliere oggetti, mettersi a dormire, interagire con gli NPC e entrare negli edifici.*

## Meccaniche di gioco

*Il gioco prevede che il giocatore:*

* *Interagisca con gli NPC per ricevere/completare una quest o per sbloccare alcune zone della mappa;*
* *Raccolga oggetti (pagine/chiavette USB, che sono gli elementi che comporranno il Diario);*
* *Utilizzi l’abilità principale dei personaggi per esplorare le diverse zone dei due universi;*
* *Esplori gli edifici.*

## Oggetti e power-ups

*Ci sono solo 2 oggetti all’interno del gioco:*

* *Pagina;*
* *Chiavetta USB.*

*Sono, difatti, lo stesso oggetto, ma rappresentato in due universi differenti.*

## Progressione e sfida

*Per recuperare ogni indizio il giocatore deve parlare con gli NPC, completare missioni, esplorare edifici e zone della mappa.*

# Art Style

*Il gioco è un tile-based 2D con una telecamera che segue gli spostamenti del personaggio. Il mondo è caratterizzato da un grafica pixel-art.*

*Con l’utilizzo di Photoshop, sono stati disegnati i tileset di:*

* *Ambiente;*
* *Edifici;*
* *Protagonisti;*
* *NPC;*
* *Oggetti del gioco.*

*I tileset utilizzati per la decorazione degli interni degli edifici sono stati scaricati gratuitamente su DeviantArt.*

# Musica e Suono

*Nel gioco sono presenti diverse musiche:*

* *3 brani per gli ambienti nel passato;*
* *3 brani per gli ambienti nel presente;*
* *1 brano per l’introduzione.*

*Questi brani sono stati scaricati da Pixabay.*

*Nel gioco sono anche presenti diversi effetti sonori:*

* *Tuoni;*
* *Dialoghi.*

*Questi effetti sonori sono stati scaricati da mixkit.*

# Dettagli Tecnici

*Il gioco è stato sviluppato per PC Windows servendosi di Unity v2022.3.4f1.*

*I tileset sono stati creati servendosi di Photoshop v2022.*

# Mercato

*Il gioco è rivolto alle persone di tutte le età, indipendentemente dalla familiarità del giocatore con giochi di tipo adventure-puzzle, ma principalmente agli amanti del genere.*

## Target

*Il gioco è destinato ad un pubblico con età maggiore di 7 anni, il che vuol dire che ci potrebbe essere la presenza di:*

*- Suoni forti, come i tuoni nell’introduzione*

## Piattaforma e monetizzazione

*Il gioco potrà essere pubblicato su piattaforme come Epic Games, Steam o simili, ma comunque su PC.*

*Il gioco potrà essere inizialmente pubblicato come gioco free-to-play e, successivamente, il suo prezzo potrà essere aumentato di qualche centesimo.*

## Localizzazione

*Il gioco attualmente supporta un’unica lingua (Italiano).*

# Idee

* *Implementazione seconda lingua;*
* *Ampliamento missioni;*
* *Aumento difficoltà puzzle;*
* *Aggiunta oggetti/inventario;*
* *Aggiunta nemici.*