



TonTin
GAMES

Presents

DON'T JOKE
ABOUT
REVENGE

Versione	Autori	Data	Note
0.1	William Tinella Michele Tondi	02/06/2025	Versione preliminare del GDD, l'idea del gioco è stata sviluppata in seguito a brainstorming interno, riflettendo sul feedback ricevuto durante la presentazione in aula.
1.0	William Tinella Michele Tondi	15/06/2025	Prima versione del GDD, è stato eseguito il compito di ricerca degli assets da usare e si ha una prima versione alfa dell'ambiente 2D su Godot Engine.
1.1	William Tinella Michele Tondi	03/07/2025	Seconda versione del GDD, sono state implementate tutte le meccaniche base e creata una demo primordiale da raffinare. Da complementare documentazione su parte tecnica
1.2	William Tinella Michele Tondi	10/07/2025	Terza versione del GDD, demo completa. Completata la documentazione tecnica

Descrizione del progetto (*elevator pitch*)

Il seguente documento di game design descrive i dettagli di un videogioco in stile arcade 2D, con distribuzione principale il mercato PC, di genere Beat 'Em Up. Il titolo del videogioco è "Don't Joke About Revenge" che allude al tema principale: la vendetta. Questa scelta è fatta come omaggio ai grandi classici del genere che hanno puntato su questo tema. "Don't Joke About Revenge" ha come ambientazione i nostri giorni in un panorama cittadino semplice, nell'immaginario di un quartiere con criminalità dilagante.

Questo videogioco vuole essere un'esperienza rapida, divertente ed action per i videogiocatori. Il ritmo di "Don't Joke About Revenge" vuole essere adrenalinico e veloce, cercando di spingere il giocatore a proseguire e a "menare le mani" il più velocemente possibile, anche per una questione di punteggio.

Di fatto, anche la trama vuole essere spensierata e leggera, proprio per favorire un ritmo veloce senza interruzione di sorta.

Team

Il team di sviluppo è composto da William Tinella e Michele Tondi, entrambi studenti del CdL di Informatica. Insieme abbiamo sviluppato numerosi progetti universitari con ottimi risultati, dimostrando di avere una buona intesa e di essere adatti al lavoro di squadra. Entrambi abbiamo passato il nostro tempo libero sui videogiochi da quando abbiamo memoria, e potremmo definirci giocatori di vecchia data. Nel corso di tutti questi anni, abbiamo giocato a videogiochi dei generi più disparati, cumulando una buona conoscenza complessiva del settore.

Questa passione per il medium videoludico ci ha portato ad approfondire da sempre come funzionano questi software così complessi e le dinamiche di sviluppo solitamente nascoste alle masse. Proprio giocando ed informandoci così tanto siamo arrivati ad avere una buona comprensione della grammatica di questo medium e di game design.

Indice

Personaggi	4
Storia	5
Tema	5
Trama	6
Gameplay	7
Obiettivi	7
Abilità del giocatore	7
Meccaniche di gioco	7
Oggetti e power-ups	7
Progressione e sfida	8
Sconfitta	8
Art Style	8
Musica e Suono	8
Dettagli Tecnici	8
Mercato	8
Target	9
Piattaforma e monetizzazione	9
Localizzazione	9
Idee	9

Personaggi

Oleg



Oleg è un uomo vicino ai trent'anni, apparentemente tranquillo e desideroso di una vita ordinaria e senza complicazioni. Ma dietro quell'aria pacifica si nasconde un passato turbolento, fatto di criminalità, combattimenti clandestini e arti marziali. Dopo anni vissuti nel caos e nella violenza, ha deciso di chiudere col passato, tentando di trovare la pace in una vita semplice. Tuttavia, il mondo che ha abbandonato non ha mai smesso di tenerlo d'occhio, e presto scoprirà che non basta voltare pagina per lasciarsi tutto alle spalle.

Chun Li-Ao



Nemico storico di Oleg fin dall'infanzia, Chun Li-Ao è oggi il leader spietato di un impero criminale. Carismatico e crudele, ama esibire i suoi addominali perfetti e raramente indossa una maglietta, quasi a voler sottolineare il controllo assoluto che esercita sul suo corpo e sul suo mondo. È un vero e proprio caotico malvagio, mosso da un desiderio ossessivo: distruggere Oleg e dimostrare di essere il più forte, una volta per tutte.

Libby

Libby è il primo boss che Oleg si troverà ad affrontare. Spietata e letale, è una delle fedeli sottoposte di Chun Li-Ao, ma a differenza del suo capo, Libby non combatte per sadismo: usa la violenza solo quando lo ritiene necessario. In passato, era la compagna di allenamento di Oleg, e tra i due esiste un legame complesso fatto di rivalità, rispetto e qualcosa di non detto. La sua morale è ambigua: un classico esempio di neutrale malvagio.

Kesuke Morita

Secondo boss del gioco, Morita è il maestro di arti marziali che ha formato sia Oleg che Libby da giovani. È un uomo anziano, riflessivo e segnato dal rimorso. Dopo un errore grave commesso anni prima, ha intrapreso un percorso di redenzione, cercando di allontanarsi dalla violenza che ha contribuito a generare. Il suo nome è

un omaggio al maestro Miyagi di *Karate Kid*: “Kesuke” è il nome del personaggio, mentre “Morita” è il cognome dell’attore che lo interpretava.

Nemici minori

1. **Nemici di base** – I più deboli e comuni, presenti in gran numero nei primi livelli.
2. **Nemici tosti** – Una versione più forte dei nemici di base: più resistenti e pericolosi.
3. **Nemici punk** – Caratterizzati da look aggressivi e punk, questi avversari sono armati e più difficili da sconfiggere.



(Le immagini ritraggono le skin dei nemici minori)

Storia

Il gioco si apre con Oleg intento a vivere una tranquilla giornata. Ha lasciato il passato alle spalle, o almeno così crede. Mentre è al supermercato per comprare il suo snack preferito, un butterfinger, scopre che sugli scaffali ne resta solo uno. Lo prende, lo paga e, una volta fuori, lo apre. All'interno trova un biglietto:

“So che ami queste barrette, ma io comando la città. Finché ci sarò io, non troverai mai più un butterfinger.”

Oleg capisce immediatamente: dietro quel messaggio c'è Chun Li-Ao. È un richiamo diretto, un'esca personale, una provocazione studiata per risvegliarlo. E funziona. “Proprio adesso che credevo di esserne uscito, mi ritrascinano di nuovo dentro.” Con questa frase nella mente e il butterfinger nella mano, Oleg decide di tornare a combattere.

Si dirige verso il quartiere dove si concentra l'influenza criminale di Chun Li-Ao. Non sa ancora cosa troverà, ma sa che dovrà affrontare fantasmi del passato, volti familiari e nemici dimenticati. Chun Li-Ao ha organizzato per lui una sfida personale, un percorso tra dolore e ricordi: una discesa negli inferi della sua stessa storia.

Ogni livello è una tappa di questo viaggio, dove Oleg affronterà Libby, il Maestro Morita e infine Chun Li-Ao. Durante il cammino, frammenti del passato emergeranno per svelare al giocatore le radici dell'odio tra i due protagonisti. Nel confronto finale, Oleg riuscirà a sconfiggere Chun Li-Ao... ma a un prezzo amaro. Capirà che la vendetta non gli ha restituito nulla, che la redenzione non si conquista col sangue, ma con il distacco. E forse, alla fine, sarà davvero libero.

Tema

“Don't Joke About Revenge” è ambientato in una città corrotta, governata dalla criminalità organizzata. Il cuore del gioco è il tema della vendetta: cosa significa inseguirla, cosa si sacrifica per ottenerla e cosa resta quando si raggiunge.

Oleg cerca la pace attraverso il confronto, ma finirà per capire che la vendetta non guarisce, non libera, non redime. È solo un'altra gabbia.

Il gioco invita a riflettere su quanto sia difficile cambiare e su quanto il passato, se non affrontato nel modo giusto, possa sempre tornare a bussare alla porta.

Gameplay

Obiettivi

L'obiettivo principale di *Don't Joke About Revenge* è offrire al giocatore un'esperienza divertente e appagante, attraverso un gameplay **picchiaduro/action semplice ma coinvolgente**. Il progetto vuole essere un **omaggio al genere beat 'em up**, un tempo protagonista delle sale giochi, oggi diventato quasi una nicchia.

Il gioco trae ispirazione dai grandi classici del passato, sia nel gameplay che nell'impostazione narrativa, con una trama volutamente semplice e dai toni volutamente esagerati, quasi da cliché. Avviando l'avventura, il giocatore affronterà **una serie di livelli** colmi di combattimenti, risse di strada e scontri epici, esplorando ambientazioni diverse e affrontando nemici via via più impegnativi.

Durante il viaggio, sarà possibile **raccogliere oggetti e armi**, sbloccare **nuove abilità**, e scoprire elementi nascosti che arricchiscono il mondo di gioco. Alcune tecniche marziali del protagonista, Oleg, si risveglieranno nel corso dell'avventura, rafforzando il legame tra gameplay e progressione narrativa.

Abilità del giocatore

Dopo aver selezionato "New Game", al giocatore viene mostrata una **schermata dei comandi**, pensata per rendere l'apprendimento delle meccaniche immediato:

- **Frecce direzionali** per muoversi
- **Tasto 'X'** per saltare
- **Tasto 'C'** per attaccare

Le meccaniche di base sono volutamente intuitive, per favorire un approccio diretto. Nella demo è già disponibile la prima abilità speciale sbloccabile: il **Jump Kick**, un potente calcio volante eseguibile premendo il comando di attacco durante un salto. Questo attacco mette temporaneamente fuori gioco i nemici colpiti, lasciandoli a terra per alcuni secondi.

L'attacco base, invece, segue un sistema **a combo**: se il giocatore riesce a portare a termine la sequenza completa senza essere colpito, l'ultimo colpo infliggerà danni maggiori e lancerà il nemico lontano, offrendo così un vantaggio tattico.

I nemici sono divisi in **tre categorie**, ognuna con caratteristiche e comportamenti distinti. Per sconfiggerli sarà fondamentale **evitare i loro attacchi** e svuotare la loro barra della vita con colpi ben assestati.

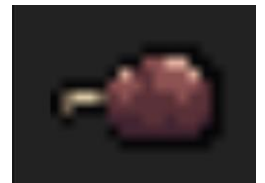
Il **boss della demo**, *Chun Li-Ao*, introduce una meccanica unica: è dotato di una **difesa attiva permanente** che lo rende immune ai colpi. Tuttavia, dopo aver attaccato, resterà temporaneamente scoperto, permettendo al giocatore di **colpirlo alle spalle**, unico modo per infliggergli danno.

Oggetti e power-up

Durante i livelli, il giocatore potrà raccogliere **oggetti nascosti e armi**, spesso celati all'interno di **barili distruttibili** o lasciati cadere dai nemici. I barili possono essere rotti colpendoli, rivelando così il loro contenuto. Gli oggetti si dividono in due categorie principali: **curativi e offensivi**.

Oggetti curativi

- **Coscia di pollo**: oggetto standard, ripristina completamente la barra della vita.
- **Bicchiere di cedrata** (non implementato): oggetto comune che restituisce 10 punti vita.
- **Panino misterioso** (non implementato): potrebbe avere effetti casuali, positivi o negativi.
- **Butterfinger** (non implementato): power-up più prezioso del gioco. Oltre a ripristinare completamente la salute, **potenzia temporaneamente le capacità fisiche** di Oleg: aumento della velocità, potenza degli attacchi e altezza del salto, rendendolo per un breve periodo quasi invincibile.



Armi

Attualmente sono presenti due armi:

- **Coltello da lancio**: può essere lanciato una sola volta per colpire un nemico a distanza. Alcuni nemici avranno molteplici coltelli con loro.
- **Pistola**: limitata a **3 colpi** per motivi di bilanciamento. Una volta esauriti, il giocatore lancerà l'arma in avanti come ultimo attacco. I nemici, invece, disporranno di munizioni illimitate per rendere la sfida più impegnativa.

Le armi possono essere ottenute dai barili o **disarmando i nemici** durante lo scontro.

Per garantire un'esperienza di gioco equilibrata e ben ritmata, la distribuzione degli oggetti **non è casuale**: ogni oggetto è collocato strategicamente nei livelli in base al livello di difficoltà e alle esigenze del giocatore. Ad esempio, alla fine del primo checkpoint è previsto un oggetto curativo, per preparare il giocatore alla parte

successiva. L'uso di una logica random avrebbe potuto compromettere il bilanciamento, generando oggetti inutili in momenti critici.

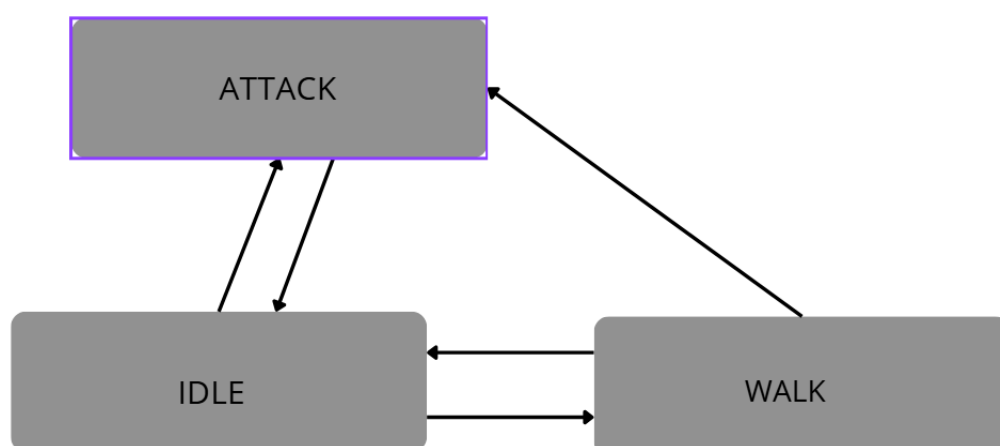
Meccaniche di gioco

Tutte le meccaniche di *Don't Joke About Revenge* sono progettate seguendo un sistema basato sulla **transizione tra stati del mondo di gioco**. Ogni animazione, attacco, suono o scena è legata a uno **stato specifico**, che determina quali azioni il giocatore (e gli elementi del gioco) può compiere in quel momento.

In qualsiasi istante, il gioco si trova in un **preciso stato globale**, e il personaggio del giocatore è associato a uno **stato individuale** che regola i comportamenti ammessi. Questo approccio consente di gestire in modo coerente e prevedibile le animazioni, i comandi e le reazioni agli eventi.

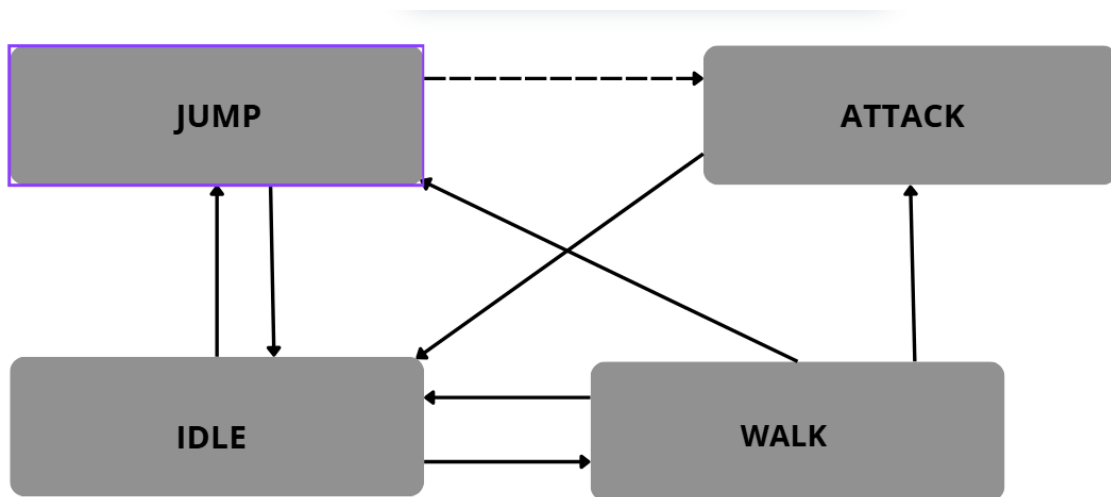
Ad esempio, per la gestione del movimento e delle relative animazioni abbiamo usato una logica di transizione tra stati che consente al giocatore di compiere delle determinate azioni. Gli stati sono molteplici e i principali (legati al movimento e combattimento) sono:

- Lo stato di **IDLE**: dove il giocatore è fermo;
- Lo stato di **WALK**: dove il giocatore è in movimento;
- Lo stato di **JUMP**: dove il giocatore è in fase di salto;
- Lo stato di **ATTACK**: dove il giocatore è in fase di attacco;
- Lo stato di **HURT**: dove il giocatore è fermo perché ha ricevuto del danno;
- Lo stato di **KNOCKDOWN**: dove il giocatore è fermo a terra perché ha ricevuto un attacco speciale.

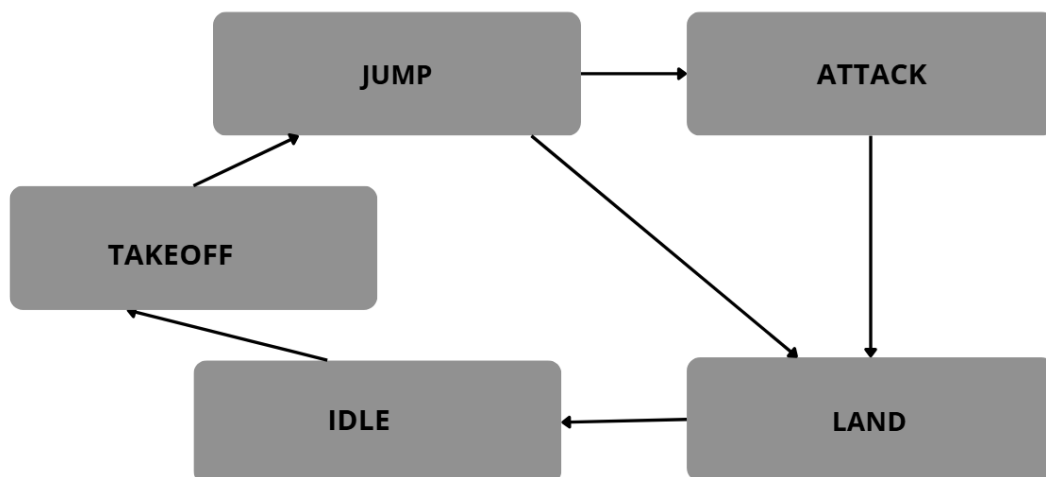


Il giocatore inizia in fase di **IDLE** e da lì potrà transitare in fase di attacco o camminata. Dallo stato di **WALK** il giocatore potrà transitare nello stato di **ATTACK** o regredire

nello stato di **IDLE**. Dallo stato di **ATTACK** il giocatore potrà solo regredire in stato di **IDLE**.



Il giocatore inizia in fase di **IDLE** e da lì potrà transitare in fase di attacco o camminata o salto. Dallo stato di **WALK** il giocatore potrà transitare nello stato di **ATTACK** o nello stato di **JUMP** o regredire nello stato di **IDLE**. Dallo stato di **JUMP** il giocatore potrà passare allo stato di **ATTACK** (in seguito ad aver sbloccato l'abilità del *jumpkick*, linea tratteggiata) o tornare in stato di **IDLE**. Dallo stato di **ATTACK** il giocatore potrà solo regredire in stato di **IDLE**.



Questo invece lo schema più specifico adottato per la gestione del salto.

Progressione e sfida

L'organizzazione dei livelli è molto semplice e lineare. Ogni livello è costituito da un numero di zone denominate "checkpoints". Una volta entrati all'interno di queste aree (invisibili) verrà attivato un trigger che bloccherà la camera in quella zona e i nemici inizieranno a spawnare da diversi lati e direzione. Più si va avanti e più i nemici saranno potenti e in numero maggiore, con schemi di spawn diversi e più complessi.

È presente un sistema di punteggio basato sulla combo. Ogni colpo mandato a segno incrementerà il combo score ed esso verrà moltiplicato per un coefficiente che aggiornerà lo score totale. Se si viene colpiti il combo score corrente verrà azzerato. Questo dettaglio non è presente per la demo per questioni di bilanciamento, poiché il livello è solo uno si comprometterebbe la capacità di accumulare score ai fini del respawn.

Il combo score verrà anche azzerato se non si colpisce nessun nemico entro 3-4 secondi.

Lo scopo del gioco è anche cercare di incrementare al massimo il combo score.

Il sistema di punteggio nella demo è ancora molto semplice, ma nella versione finale verrà migliorato per premiare i giocatori più bravi. L'idea è che chi riesce a **mantenere le combo senza essere colpito** otterrà un punteggio più alto, così come chi **varia i tipi di attacchi** invece di usare sempre lo stesso.

Inoltre, il giocatore potrà anche **sfruttare gli attacchi dei nemici a proprio favore**, ad esempio evitando un colpo all'ultimo secondo per poi contrattaccare e far salire la combo, oppure utilizzare un nemico come scudo dai proiettili.

Lo scopo è dare più importanza alla tecnica e alla creatività, rendendo il punteggio finale un vero indicatore di abilità

Al momento, nella demo è previsto un elemento di progressione delle abilità del personaggio che si sblocca al termine del primo checkpoint, dove il personaggio sbloccherà l'abilità del Jumpkick.

Sconfitta

Quando il giocatore esaurisce i punti vita, il personaggio cade a terra e compare una schermata con un timer di 10 secondi che chiede al giocatore se intende ritornare in vita (**respawn**). Se il giocatore non ha punti a sufficienza (nella demo sono necessari 1000 punti), allora non potrà far altro che aspettare la fine del timer. A quel punto comparirà una schermata di game over, che mostrerà il punteggio finale del giocatore. Nella versione finale del gioco sarà possibile inserire tre caratteri per salvare il proprio nome con il relativo punteggio in classifica.

Inoltre, nella demo è necessario riavviare il gioco una volta giunti a questa schermata, mentre nel gioco finale sarà possibile ritornare al menu principale e iniziare una nuova partita.

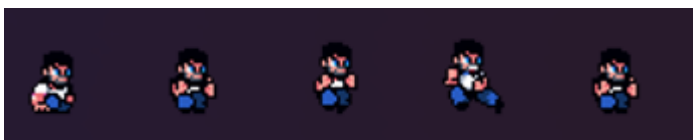
Art Style

Non essendo artisti, abbiamo deciso di utilizzare asset trovati gratuitamente su itch.io. Abbiamo ricercato personaggi e oggetti in una pixel art molto semplice e non troppo dettagliata; mentre per gli sfondi abbiamo deciso di utilizzarne due con una risoluzione maggiore, e quindi con un maggior livello di dettaglio.



Ogni sprite è stato gestito come una "mappa": ossia ogni file è composto da colonne che indicano i vari frame di una certa animazione, e da varie righe per le diverse animazione.

Ad esempio, questa è la mappa per l'animazione del salto di Oleg.



Musica e Suono

Non essendo compositori musicali, abbiamo deciso di utilizzare suoni e musiche trovati gratuitamente su itch.io. Abbiamo ricercato musiche e suoni in stile 8 bit, coerenti con l'art style scelto, l'ambientazione e il tema del gioco.

Le note della OST del primo livello sono più alte, per creare un'atmosfera simile a quella di un gioco arcade.

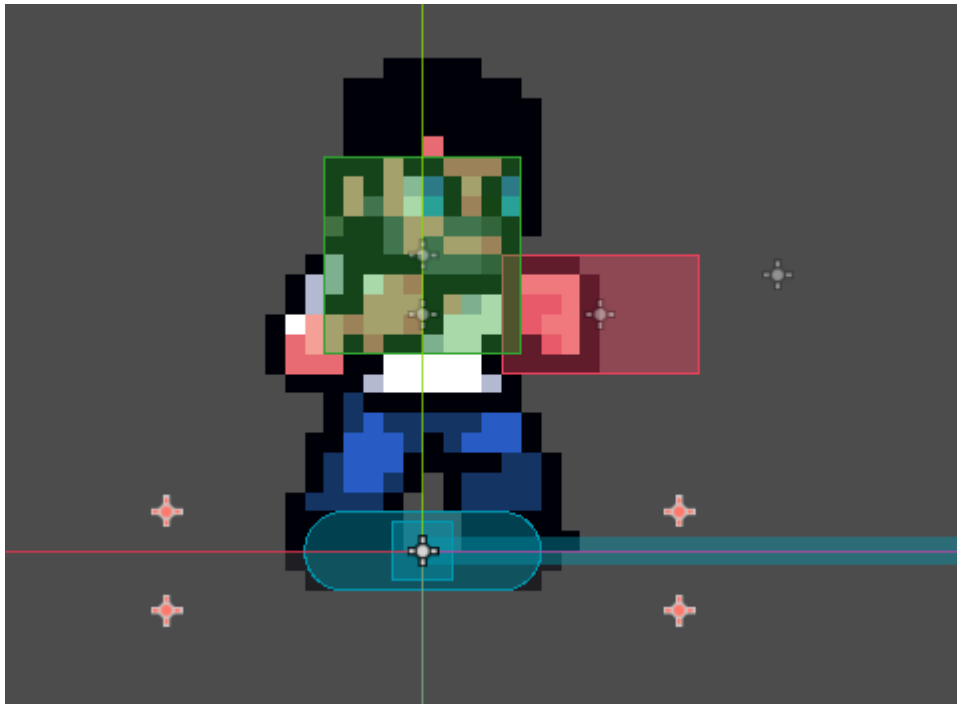
Le note delle OST del secondo livello, dove è presente il boss della demo, sono leggermente più drammatiche, per enfatizzare la pressione del personaggio alle prese con il suo acerrimo rivale.

Dettagli Tecnici

Il gioco è sviluppato tramite Godot Engine ed è pensato per essere distribuito principalmente per piattaforme PC.

Per lo sviluppo di “Don’t Joke About Revenge” abbiamo usato i tool messi a disposizione da Godot Engine, quali gestione dei nodi, suoni e animazioni. Le animazioni, come per ogni gioco in 2D, sono state sviluppate usando degli sprite contenenti ogni singolo frame dell’animazione. Godot Engine ha reso lo sviluppo del gioco chiaro grazie ad un sistema di gestione delle scene e dei nodi. Non sono stati usati algoritmi particolari (come algoritmi procedurali) per lo sviluppo di questo progetto.

Abbiamo usato un sistema denominato **“Hotel Reservation Slots”** per la gestione dell’intelligenza artificiale dei nemici. Questo sistema si basa sull’idea dell’assegnare ad ogni nemico uno slot riservato per poter entrare nello stato di aggressione nei confronti del nemico. Abbiamo scelto di avere 4 slots attorno al personaggio (come visibile nell’immagine dai punti arancioni). Quando sono presenti dei nemici, un algoritmo manda un segnale per controllare se lo slot è libero, e nel caso occuparlo. Se gli slots sono occupati, il nemico rimane a distanza e non attacca, in attesa di avere uno slot da occupare (in seguito alla morte di un altro nemico).



```

70  ▾ func reserve_slot(enemy: BasicEnemy) -> EnemySlot:
71  ▾ >|  var available_slots := enemy_slots.filter(
72  >| >|  func(slot): return slot.is_free()
73  >| )
74  ▾ >|  if available_slots.size() == 0:
75  >| >|  return null
76  ▾ >|  available_slots.sort_custom(
77  ▾ >| >|  func(a: EnemySlot, b: EnemySlot):
78  >| >| >|  var dist_a := (enemy.global_position - a.global_position).length()
79  >| >| >|  var dist_b := (enemy.global_position - b.global_position).length()
80  >| >| >|  return dist_a < dist_b
81  >| )
82  >|  available_slots[0].occupy(enemy)
83  >|  return available_slots[0]
84
85  ▾ func free_slot(enemy: BasicEnemy) -> void:
86  ▾ >|  var target_slots := enemy_slots.filter(
87  >| >|  func(slot: EnemySlot): return slot.occupant == enemy
88  >| )
89  ▾ >|  if target_slots.size() == 1:
90  >| >|  target_slots[0].free_up()
91

```


Piattaforma e Monetizzazione

Attualmente non è prevista una pubblicazione ufficiale del gioco. Tuttavia, per eventuali sviluppi futuri, la piattaforma di riferimento sarà **itch.io**, scelta ideale per i progetti indie grazie alla sua accessibilità e alla possibilità di raggiungere facilmente una community appassionata e ricettiva.

Nel caso in cui il gioco riscuotesse un buon successo, valuteremo la possibilità di distribuirlo anche su **Steam**. Con un costo di pubblicazione relativamente contenuto (circa 100€), questa piattaforma rappresenta una buona opportunità per espandere il pubblico. In questo scenario, verrebbe introdotto un **prezzo d'acquisto equo**, pensato per coprire le spese di pubblicazione e le eventuali commissioni per asset grafici, musiche o effetti sonori.

Un'ulteriore espansione possibile, in caso di successo anche su Steam, è la pubblicazione su **GOG**, una piattaforma che apprezziamo per la sua filosofia incentrata su contenuti **DRM-free**, in linea con la nostra idea di libertà per l'utente. Siamo consapevoli che i requisiti di ammissione su GOG siano più rigorosi rispetto a quelli di itch.io e Steam, motivo per cui questa opzione rappresenta una **fase successiva e più ambiziosa**, ma non una priorità immediata.

Target

Il nostro gioco si rivolge principalmente a un pubblico appassionato di videogiochi arcade classici, in particolare **beat 'em up** come *Double Dragon* e *Final Fight*, e **picchiaduro** storici come *Street Fighter* e *The King of Fighters*. Più in generale, il target ideale è rappresentato da giocatori che amano le sfide, i combattimenti dinamici e uno stile *rétro* ma aggiornato.

Il gameplay propone un'esperienza dal sapore **old school**, con richiami espliciti ai titoli che hanno fatto la storia del genere, ma rielaborata con un tocco originale: un **mix di generi** e meccaniche che si evolvono livello dopo livello, accompagnato da una **trama dai toni ironici e surreali**, pensata per omaggiare e allo stesso tempo giocare con gli stereotipi narrativi tipici dei giochi d'azione del passato.

Localizzazione

Attualmente, la lingua predefinita del gioco è l'inglese. I menu presentano diciture semplici e universalmente riconoscibili, come **“New Game”**, **“Options”**, **“Scoreboard”**, **“Credits”**, **“Music”** e **“SFX”**, che risultano comprensibili anche per chi ha una conoscenza limitata della lingua.

Per quanto riguarda i dialoghi in-game, nella demo è presente soltanto un'esclamazione (in inglese) del protagonista per lo sblocco della nuova mossa Jumpkick. Tuttavia, siamo consapevoli che l'uso esclusivo dell'inglese potrebbe rappresentare una barriera per alcuni giocatori.

In futuro, ci piacerebbe introdurre il supporto per le lingue più parlate, al fine di rendere l'esperienza accessibile a un pubblico più ampio. Al momento, però, non disponiamo delle competenze tecniche e delle risorse necessarie per gestire una localizzazione completa.

Per questo motivo, valuteremo in futuro il supporto ad altre lingue quando avremo raggiunto un livello di competenza adeguato.

Sviluppi Futuri e Idee

Di seguito sono riportate diverse idee pensate per lo sviluppo futuro del gioco, che non sono state incluse nella demo per ragioni legate al tempo, alla complessità tecnica e alla mancanza di asset adeguati.

1. Boss di fine livello in stile picchiaduro

L'idea originale prevedeva che ogni livello si concludesse con uno scontro contro un boss, trasformando temporaneamente il gameplay da beat 'em up a picchiaduro classico, ispirato a titoli come *Street Fighter*. Questo avrebbe richiesto un sistema di combattimento completamente diverso, con nuove animazioni, sprite dedicati, un'interfaccia ad hoc, un differente sistema di controllo e meccaniche basate su *motion input*.

Dato l'enorme carico di lavoro, si è deciso di accantonare questa meccanica nella demo, sostituendola con un mini boss alla fine del livello. Tuttavia, il concept resta uno degli obiettivi principali per aggiornamenti futuri, con l'intenzione di ampliare l'esperienza di gioco introducendo vere e proprie boss fight a sé stanti in stile picchiaduro.

2. Nuove armi e nemici

Tra i contenuti pensati per aggiornamenti successivi vi è l'aggiunta di nuove armi e nuovi nemici, con comportamenti unici. Un esempio è un nemico armato di catena, capace di colpire a distanza e trascinare il protagonista verso di sé. Diversamente dalle altre armi, la catena non abbatterebbe il giocatore a terra ma creerebbe dinamiche diverse di controllo e posizionamento.

Questa arma, una volta sconfitti i nemici che la usano, sarebbe anche utilizzabile dal giocatore, introducendo così un elemento tattico nella gestione dei combattimenti e degli approcci alle ondate nemiche.

3. Gestione avanzata delle armi

Un altro sistema in fase di progettazione riguarda la gestione delle armi raccolte. La demo non include questa meccanica, in quanto non è stata ancora definita con precisione. Tra le possibili opzioni in esame ci sono:

- la possibilità di lanciare o scartare un'arma in qualsiasi momento,
- l'utilizzo simultaneo di attacchi a mani nude e attacchi con arma tramite comandi differenti,
- l'implementazione di un piccolo inventario, con slot per conservare armi e utilizzarle strategicamente nei momenti opportuni.

Pur non alterando in modo drastico il core gameplay, questi sistemi contribuirebbero ad arricchire la profondità strategica del gioco e sono previsti per futuri aggiornamenti, una volta trovata la formula più equilibrata.

4. Personaggi giocabili alternativi

Tra le idee più ambiziose c'è la possibilità di scegliere tra più personaggi giocabili, ognuno con caratteristiche uniche ma condividendo le basi del sistema di controllo. Oleg rappresenterebbe il personaggio bilanciato, con parametri standard in velocità e forza. Altri personaggi potrebbero presentare build alternative: più agili ma meno potenti, oppure più lenti ma in grado di infliggere danni maggiori. Ogni personaggio disporrebbe inoltre di un'**abilità speciale unica**, attivabile una sola volta per livello o ricaricabile dopo un certo periodo, in base alla potenza dell'effetto.

5. Maggiore varietà negli stage

Per espandere l'esperienza di gioco, è prevista anche l'introduzione di nuovi stage con caratteristiche ambientali specifiche.

Un esempio è uno stage ambientato durante l'inverno, dove la strada ghiacciata influenzerebbe il movimento dei personaggi, rendendoli scivolosi o alterando le reazioni dopo azioni come salti o scatti. Questo tipo di elementi ambientali servirebbe a diversificare l'approccio al combattimento e aggiungere un ulteriore livello di sfida.

6. Modalità cooperativa a due giocatori

Un'aggiunta fondamentale sarà la modalità cooperativa a due giocatori.

Questa sarà fruibile sia in locale (con schermo condiviso), sia online tramite connessione peer-to-peer.

I due giocatori potranno collaborare per completare i livelli, ma anche competere per ottenere il punteggio più alto, incentivando sia il gioco cooperativo che competitivo. Crediamo fermamente che i giochi siano esperienze da vivere insieme, e per questo vogliamo offrire ai giocatori la possibilità di condividere la loro avventura con amici, sia sullo stesso divano che a distanza.

7. Livelli speciali

Come idee per rendere il gameplay più vario e coinvolgente abbiamo in mente alcuni livelli "speciali". In questi livelli, il normale gameplay sarà leggermente stravolto.

Ad esempio, è già in fase di delineazione un livello a tema "bullet hell", dove saranno presenti in numero cospicuo dei nemici "ranged" che attaccheranno il giocatore a distanza con armi da fuoco. Lo scopo del giocatore sarà quello di evitare ogni proiettile e riuscire a sconfiggere i nemici.

Un'idea già passata in rassegna è anche quella di un livello endless dove i nemici spawneranno all'infinito con il solo scopo di combattere.

8. Future impostazioni di Accessibilità

Infine, abbiamo pensato che in release future potrebbe essere molto utile aggiungere impostazioni di accessibilità per utenti affetti da daltonia, con delle impostazioni che vadano a modificare la palette cromatica degli assets grafici per venire incontro al tipo di daltonismo del giocatore.