Game Design Document – GDD

1. **Tema**: Il tema principale di questo gioco è l'avventura e la fuga dal misterioso castello di Lagopesole, con un tocco di sovrannaturale grazie al fantasma di BiancaLancia.

2. **Pilastri principali**:

- Esplorazione: Gli utenti devono esplorare il castello alla ricerca di chiavi e risolvere rompicapi.

- Tempistica: Il tempo è cruciale, con una sfida di 20 minuti per completare il gioco.

- Suspense: L'intricata storia del fantasma crea un'atmosfera avvincente.

3. **Genere**: Questo gioco appartiene al genere "avventura puzzle escape".

4. **Pubblico di destinazione**: Il gioco è progettato per un pubblico di appassionati di avventure e puzzle, con un'età consigliata di 12 anni e oltre.

5. **Caratteristiche uniche**:

- Creazione del personaggio: I giocatori creano il proprio protagonista.

- Timer realistico: La sfida del tempo aggiunge un elemento di tensione.

- Presenza del fantasma: Il fantasma di BiancaLancia è un elemento unico e inquietante.

6. **Meccaniche di gioco**: Esplorazione, risoluzione di rompicapi, raccolta di chiavi, e fuga dal fantasma.

7. **Obiettivi e progressione**: Trovare chiavi, risolvere rompicapi e sfuggire al castello entro i 20 minuti per vincere.

8. **Esperienza del giocatore e punto di vista**: L'esperienza è avvincente e immersiva, con un punto di vista in terza persona.

9. **Interfaccia**: Interfaccia utente intuitiva con comandi per l'esplorazione e l'interazione con gli oggetti.

10. **Stile artistico**: Uno stile artistico gotico con dettagli accurati del castello di Lagopesole.

11. **Musica/Suono**: Colonna sonora atmosferica e suoni inquietanti per amplificare l'atmosfera misteriosa.

12. **Storia**: Un giocatore intrappolato nel castello deve superare sfide sovrannaturali per fuggire dalla maledizione di BiancaLancia.

13. **Monetizzazione**: Il gioco potrebbe essere gratuito con acquisti in-app per elementi estetici o livelli aggiuntivi.

14. **Piattaforme e tecnologie**: Mobile e PC, utilizzando motori di gioco come Unity o Unreal Engine.

15. **Team**: Vito, Rocco, Ciro, Francesco e Pasquale saranno responsabili di sviluppo, design, grafica, programmazione e suono.

16. **Piano di sviluppo e titolo**: Il piano di sviluppo prevede fasi di progettazione, sviluppo e test. Il titolo proposto è "Lagopesole's Castle Escape".