

Preparato da Daniele Feola
Versione 3.0
8 Aprile 2025

Light Game Design Document (LGDD)

Ogni riferimento a persone esistenti o a fatti realmente accaduti è puramente casuale. Il contenuto di tale documento è puramente a scopo didattico.

CONTENTS

GAME CONCEPT

- Introduzione
- Titolo
- Genere
- Visuale
- Modalità di Gioco
- Classificazione

STORIA

- Background
- Personaggi
 - Player
 - NPC
 - Boss
- Start

MECCANICHE DI GIOCO

- Regole
- Combattimenti
- Progressione
- Personalizzazione
 - Player
 - Armi
 - Tecniche/Abilità

INTERFACCIA

- I/O
- Menù principale
- Menù di gioco
- Menù di pausa
- HUD

ART

- Concept Art
- 2D Art
- 3D Art
- Cinematics
- Cover
- Art Book

SUONO

- BGM
- SE

ELEMENTI DI GAMEPLAY

- Loop di Gioco
- Ambienti
- Personaggi
- Armi
- Abilità
- Stili
- Tecniche

ANALISI DI MERCATO

GAME CONCEPT

Introduzione

Kiku no Kage è un Action-RPG 2D Souls-like a tema giapponese per Play Station 5 . Segue le vicende di Danichiro, un guerriero divenuto Ronin a seguito di un evento estremamente catastrofico della sua vita. Esso dovrà compiere un viaggio di redenzione e purificazione per reclamare vendetta e salvare il Giappone ancora una volta.

Titolo

Kiku no Kage (“Ombra del Crisantemo”)

Genere

Action-RPG 2D Souls-like a tema giapponese

Visuale

2D a scorrimento laterale in Pixelart

Modalità di Gioco

Single player

Classificazione

18+

STORIA

Background

Giappone, 1869. La guerra Boshin sta per volgere al termine e Danichiro, effimero assassino, contribuisce alla fine dello Shogunato Tokugawa, favorendo l'insediamento del nuovo governo Meiji a stampo occidentale. In seguito, Danichiro decide di abbandonare la sua vecchia vita in favore di una nuova volta a proteggere coloro che incontra sul suo cammino. Nel suo viaggio, si troverà coinvolto in combattimenti con [samurai](#) che non apprezzano il nuovo stile di vita e in complotti che cercano di restaurare la vecchia società feudale.

La storia si divide all'incirca in 4 capitoli:

- Capitolo di Edo
- Capitolo di Kyoto
- Capitolo dei ricordi
- Epilogo

Ogni capitolo avrà una durata minima prestabilita, fermo restando che la durata presunta è puramente indicativa, poiché ci sarà la possibilità di svolgere alcune attività collaterali alla Trama principale (c.d. [MissioniSecondarie]) che daranno la possibilità al giocatore di acquisire ulteriori [EXP] e oggetti rari, conferendo la possibilità di utilizzare successivamente Abilità e Tecniche segrete.

Personaggi

Player

- Miyamoto Danichiro: Allevato da un noto guerriero del passato conosciuto come “il Lupo”, che lo ha salvato dagli assassini dei suoi genitori, Danichiro diventa un [samurai](#). Tuttavia, abbandona il proprio maestro e diventa un sicario grazie alla sua notevole abilità con la spada. Dopo aver perso la sua amata, decide di redimersi e di mettere la propria abilità al servizio dei più deboli, vagando per il [Giappone](#) ed aiutando la povera gente.

NPC

- Tatuatore: uno tatuatore reietto situato in un tempio abbandonato nei dintorni di Edo. È il primo personaggio che incontriamo ed è colui che, attraverso l'arte del tatuaggio, conferisce poteri e abilità durante il gioco.
- Yuki: come Danichiro, anche lei è un'orfana rinvenuta sul campo di battaglia. Viene adottata da Misato, un famoso medico che le insegna tutte le sue conoscenze nonché l'arte della medicina spirituale curativa. Aiuta Danichiro nella sua avventura con le sue abilità in medicina. Sebbene non apprezzi combattere, i suoi movimenti leggiadri e fluidi la rendono temibile nell'arte della spada.

- Sakamoto Ryōma: samurai a capo del movimento volto a rovesciare lo Shogunato. È un personaggio chiave che aiuterà Danichiro in vari episodi del gioco.

Boss

- Lupo: Famosissimo guerriero, insegna a Danichiro la via della Spada e instaura in lui il codice di ferro. Muore due anni prima dell'inizio del gioco nella tenuta Himuro per un assalto da parte di predoni. La sua morte è però una messinscena: ritorna con l'obiettivo di uccidere Danichiro e ottenere vendetta.
- Sakaguchi Tetsuya: generale delle armate del clan Nomura. Un samurai che ama profondamente il suo clan, e per proteggerlo è disposto a ricorrere a qualsiasi mezzo. È estremamente abile nell'arte della spada, e inoltre avendo padroneggiato l'arte eretica 'fulmine di Raijin' è in grado di richiamare sulla sua lama saette dal cielo.
- Nomura Yoshinori: Capo del clan Nomura, è un guerriero formidabile e la sua abilità con la spada è temuta da tutti. Per eliminare i nemici del suo clan, si traveste in un guerriero mascherato conosciuto come il “Demone Tengu”.

Start

Il gioco comincia nella città di Edo (l'odierna Tokyo), dove il personaggio principale arriva per cercare riparo e ristoro.

MECCANICHE DI GIOCO

Regole

- Il gioco sarà un 2D a scorrimento laterale in stile Metroidvania, per tanto ci sarà la possibilità di esplorare una moltitudine di ambienti senza seguire una linearità specifica;
- Il personaggio sarà in grado di compiere abilità speciali ottenibili con l'avanzare del gioco, come salti speciali e l'uso di strumenti particolari per raggiungere aree prima inaccessibili;
- Il personaggio potrà correre eseguendo una combinazione di tasti specifica;
- Se la salute del personaggio raggiunge lo 0, la partita ricomincerà dall'ultimo salvataggio effettuato (sia esso un checkpoint temporaneo o un salvataggio permanente (la priorità va al checkpoint));
- Una volta deceduto, il personaggio perderà tutti gli EXP ottenuti fino a quel momento (per non perdere eventuali EXP, bisogna utilizzarli presso i negozi specifici per il conferimento di nuove abilità);
- Il gioco comincerà senza alcun equipaggiamento o abilità speciale al di fuori della Katana iniziale;
- Saranno individuati luoghi appositi per lo sviluppo del personaggio e per il riposo dello stesso;
- Alcuni NPC saranno obbligati per l'avanzamento della storia;

Combattimenti

- I combattimenti saranno disseminati lungo tutto il gioco, e saranno contornati da nemici di varia natura;
- I combattimenti contro i Boss avverranno in porzioni delimitate dell'area di gioco, e saranno sempre obbligatori per l'avanzamento del gioco;

Progressione

Per progredire è fondamentale lo sviluppo del personaggio, che sarà altresì abilitato all'uso di tecniche e abilità particolari, indispensabili per raggiungere aree altrimenti inaccessibili e per sconfiggere Boss.

Personalizzazione

Sarà possibile personalizzare vari aspetti del gioco. Ogni sezione del menù di gioco è da ricondurre ad un'unica variabile di gioco detta [EXP], che è possibile aumentare progredendo nel gioco (effettuando battaglie o risolvendo minigame/indovinelli). Tale variabile ha un'IMPORTANZA ELEVATISSIMA, visto che perdendo la vita essa si AZZERA (in stile Souls-like):

Player

Sarà possibile sviluppare le varie [Statistiche] del giocatore attraverso il [SistemaDeiTatuaggi], in cui consumando [EXP] si potrà creare una propria build personalizzata in base al proprio stile di gioco:

Statistica	Variabile
Salute	[EXP]
Concentrazione	[EXP]
Forza	[EXP]
Vitalità	[EXP]
Destrezza	[EXP]
Spirito	[EXP]
Istinto	[EXP]

Armi

E' possibile migliorare le Armi che si possono trovare all'interno del gioco attraverso un sistema di build molto lineare e semplice: è previsto un [ValArma] incrementabile spendendo [EXP] congiuntamente a un [Oggetto] specifico reperibile in gioco:

Parametro	Variabile
[ValArma]	[EXP] + X [Oggetto]

Tecniche/Stili

Il sistema di sviluppo/miglioramento è sulla falsa riga della “Sferografia” di FFX: spendendo determinati [EXP], è possibile appendere determinate [Tecniche] (partendo da una determinata [TecnicaBase]) riconducibili a determinati [StiliDiCombattimento], apprendibili durante il gioco sconfiggendo determinati [Boss]:

Parametro	Variabile	Risultato
[StileDiCombattimento]	[EXP] + [TecnicaBase]	[Tecnica]

La personalizzazione sarà effettuabile da appositi punti di gioco, come NPC specifici (c.d. [Tatuatore]) o zone apposite.

INTERFACCIA

I/O

Controller wireless DualSense

Menù principale

Il menù sarà articolato in più linee di comando, tra cui:

- Nuova partita
 - Facile
 - Medio
 - Difficile
- Continua
- Carica partita
 - Seleziona slot
- Opzioni
 - Generali
 - Video
 - Audio
 - Controlli
- Crediti

Menù di gioco

Il menù sarà articolato in più schermate, comprensive di:

- Statistiche del personaggio
- Equipaggiamento
- Abilità
- Tecniche
- Inventario
- Opzioni

Menù di pausa

Il menù di pausa conferisce la possibilità di interrompere momentaneamente l'azione di gioco, e nei casi previsti saltare eventuali *Cutscenes*.

HUD

L'HUD sarà mostrato in sovrimpressione, contenente tutto ciò che concerne:

- HP
- AP
- EXP
- Status
- Arma equipaggiata
- Potere equipaggiato

ART

Concept Art

I Concept Art saranno realizzati da un team apposito, adottando uno stile simile a quello del maestro Yoji Shinkawa.

2D Art

Sarà lo stile adottato per la maggior parte degli elementi di gioco, quali i personaggi, i nemici, gli NP e tutti gli elementi attivi e passivi all'interno delle aree di gioco.

3D Art

Ci saranno alcuni elementi 3D, come le animazioni, effetti di gioco e elementi di background.

Cinematics

Saranno presenti alcuni filmati di gioco in FMV, alternati a Cutscenes con il medesimo stile di gioco.

Cover

La Cover dovrà essere quanto più pulita possibile, senza esagerare con gli elementi di composizione. Si limiterà a mostrare il logo di gioco e alcuni elementi che richiamano lo stesso.

Art Book

L'Art Book sarà comprensivo di Concept Art, Schizzi preparatori e Artwork ufficiali.

SUONO

BGM

Le BGMs saranno realizzate da un team apposito e richiameranno l'essenza della cultura giapponese, alternando suoni profondi ed eterei durante l'esplorazione a suoni dinamici e tesi per i combattimenti.

SE

Le SE saranno in linea con le BGMs, quindi dovranno richiamare suoni tipici della cultura nipponica.

ELEMENTI DI GAMEPLAY

Loop di Gioco

- Core loop
Esplorazione → Boss → Progressione
- Secondary loop
Esplorazione → Sviluppo → Boss → Sviluppo → Missione Secondaria → Sviluppo → Progressione

Ambienti

Le aree di gioco saranno mappe a scorrimento orizzontale con elementi 2D e 3D ad alta interazione;

Vi sarà la possibilità di interagire con alcuni [NPC] in alcune aree di gioco;

L'interazione con gli [NPC] servirà al giocatore per:

- acquisire informazioni sul mondo di gioco;
- avviare eventuali [MissioniSecondarie];

Le mappe di gioco avranno fondali dinamici che sfruttano l'effetto parallasse 3D;

Le mappe di gioco sono molto ampie ed esplorabili in diversi punti, alcune volte raggiungibili solo dopo aver acquisito l'apposita [Abilità];

Personaggi

Il gioco prevede un unico personaggio giocabile e una nutrita schiera di NPC, Boss e Nemici.

È possibile approfondire il background di alcuni [NPC] dialogando con loro;

Armi

Il personaggio potrà avvalersi, oltre dell'idiomatica Katana, anche di altre armi tipiche giapponesi, da taglio, lancio o da fuoco.

Abilità

Si potrà eseguire una nutrita sfilza di [Abilità], eseguibili in-game o durante i combattimenti. Esse saranno acquisibili in parte durante la progressione del gioco, affrontando taluni Boss, altre in appositi luoghi;

Le [Abilità] sono eseguibili attraverso una combinazione di [Tasti];

Tramite l'acquisizione di una specifica [Abilità], sarà possibile sbloccare taluni aree di gioco altresì inaccessibili;

Stili

Nel gioco sarà possibile adottare reali [StiliDiCombattimento] in base al tipo di [Arma] equipaggiata;

Padroneggiare uno [StileDiCombattimento] equivale a sviluppare tutte le [Tecniche] previste;

Tecniche

Le [Tecniche] faranno capo a degli [StiliDiCombattimento] realmente esistenti. Esse permetteranno di usare determinate [Tecniche] per contrastare le peculiarità dei vari [Nemici]: ad esempio un [Nemico] con l'attributo [Volante] sarà immune ad attacchi [Mischia], e sarà necessario utilizzarne uno con attributo [Distanza].

ANALISI DI MERCATO

Kiku no Kage sarà sviluppato per PS5. È stata scelta questa piattaforma in quanto di grande utilizzo, il che conferisce la possibilità di ricevere una larga fetta di audience.

Si pensa che lo stile di gioco 2D/3D si adatti ad un pubblico nostalgico, ma anche ai nuovi giocatori che vogliono provare uno stile di gioco che richiami il passato, ma che si adatti bene ad un contesto moderno.

La scelta stilistica di fondere elementi 2D a elementi 3D richiama un amore per il passato ormai lontano, ma fortemente ricercato.

La fusione di elementi action a quelli RPG è stata voluta per conferire dinamicità ed elementi di personalizzazione all'esperienza ricreata.