Immagine che contiene testo, emoticon, disegno, sorridente

Descrizione generata automaticamente

**Pagnax’s Castle**

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

Un sommario che spieghi in pochissime parole di cosa tratta il gioco senza aggiungere particolari dettagli sulle meccaniche di gioco o altro. Dovrebbe essere massimo una pagina e serve per attirare l’attenzione di investitori o del pubblico. Se il nome del gioco è disponibile andrebbe menzionato, oppure andrebbero menzionate alcune proposte di nome.

Questo documento di game design descrive i dettagli di un gioco, al momento, per PC di genere roguelike 2D con visuale top-down ambientato in un mondo fantasy che vuole essere un mix tra il mondo della The Legend of Zelda e quello di Adventure Time.

Il gioco permetterà di vestire i panni del Cavaliere, che, con la sua spada, difende il Regno di Lontano e la Principessa Chela dal male, ma un giorno sarà costretto a lasciare il regno per recarci al castello dello Stregone pazzo Pagnax. Chissà cosa gli attende?

Riferimenti durante la produzione del gioco sono stati: Hades (roguelike, 2020, Supergiant Games), Pokemon mystery dungeon: Esploratori del Tempo e dell’Oscurità (roguelike, 2007, Chunsoft), The Binding of Isacc (roguelike, 2011, Edmund McMillen), The Legend of Zelda: link’s awakening DX (1998, azione, avventura, Nintendo);

**Team**

Il gioco è stato sviluppato in solo dallo studente Rocco Piazzolla, appassionato di videogiochi e cartoni animati, game designer e game programmer del gioco.

**Indice**

[Personaggi 4](#_Toc157822907)

[Storia 4](#_Toc157822908)

[Tema 4](#_Toc157822909)

[Trama 5](#_Toc157822910)

[Gameplay 5](#_Toc157822911)

[Obiettivi 5](#_Toc157822912)

[Abilità del giocatore 5](#_Toc157822913)

[Meccaniche di gioco 6](#_Toc157822914)

[Oggetti e power-up 7](#_Toc157822915)

[Progressione e sfida 8](#_Toc157822916)

[Sconfitta 8](#_Toc157822917)

[Art Style 9](#_Toc157822918)

[Musica e Suono 9](#_Toc157822919)

[Dettagli Tecnici 10](#_Toc157822920)

[Mercato 10](#_Toc157822921)

[Target 10](#_Toc157822922)

[Piattaforma e monetizzazione 10](#_Toc157822923)

[Localizzazione 10](#_Toc157822924)

[Idee 11](#_Toc157822925)

# Personaggi

Il gioco prevede un personaggio avente una sola abilità. Il personaggio è il Cavaliere che possiede l’abilita di maneggiare una spada, quindi esperto nel combattimento ravvicinato, inoltre puo utilizzare pozioni curative e chiavi per aprire i forzieri presenti nella mappa.

In futuro si vorrebbe aggiungere la possibilità di scegliere la classe del personaggio ognuno con la sua abilita distintiva, ad esempio classe Mago che predilige il combattimento a distanza con attacco ad area, la classe Arciere che predilige un combattimento anch’esso a distanza ma con un attacco piu efficace e mirato su un solo nemico.

# Storia

Il gioco è ambientato in un mondo fantasy, il regno di Lontano. Questo è un mondo governato da leggi strane in cui strani fatti accadono.

Il regno di Lontano è governato dalla Principessa Chela, discendente diretta delle Primorde, una razza che sente e controlla in minima parte il Caos.

Non distante da Lontano, presso le Montagne del Ghiaccio, vive lo Stregone Pagnax, uno stregone divenuto pazzo dopo che aveva trovato le vesti di una Primorde. Da allora le montagne si fecero castello dove niente è razionale e lo Stregone cominciò a bramare la Principessa per assorbirne i poteri.

Si dice che un giorno il Caos prevaricherà l’Ordine e si teme che quel giorno coincida con la cattura della Principessa da parte di Pagnax, per questo sarà compito del Cavaliere salvarla quando questo accadrà.

Una missione chiara ma difficile da portare a termine dato che il Cavaliere si dovrà recare nel castello di Pagnax famoso per il caos da cui è governato, ogni piano è diverso dall’altro e l’unico modo per tornare indietro e raggiungere la sala di Pagnax. Ce la farà il nostro eroe a salvare la Principessa?

## Tema

Il gioco è ambientato in un mondo fantasy, che si vuole ispirare ai mondi fantastici di The Legend of Zelda e Adventure Time. La storia si basa sul rapimento della principessa da parte del cattivo, il quale ne brama i poteri, e sarà compito dell’eroe portarla in salvo dove avere superato un certo numero di peripezie (vedi Super Mario).

# Trama

Il gioco non ha una vera e propria trama (al momento).

Il giocatore viene introdotto all’avventura con una breve introduzione su quello che sta succedendo nel Regno di Lontano dopodiché si trova nel dungeon del castello.

La storia ha una breve conclusione quando il boss viene sconfitto, con il giocatore che diviene l’eroe del Regno e la Principessa è in salvo.

# Gameplay

Di seguito una descrizione dettagliata del gioco.

## Obiettivi

L’obiettivo del gioco è avanzare attraverso i livelli, dovendo decidere se affrontare i nemici o evitarli e raggiungere le scale che ti porteranno al livello successivo, fino a raggiungere il boss finale del gioco, lo Stregone Pagnax.

Nell’avanzare attraverso i livelli il giocatore potrà ottenere oggetti, ad esempio una spada piu forte o pozioni curative, che lo potranno aiutare nella battaglia finale, ma tutto dipende dalla voglia di esplorare il livello da parte del giocatore, il quale potrà affrontare la sfida finale anche con l’arma di base*.*

## Abilità del giocatore

Il giocatore puo contare su quattro abilita:

* **Movimento (tasti W, A, S, D):** abilita fondamentale del giocatore che gli permette di muoversi all’interno della mappa.
* **Attacco (tasto J)**: Il giocatore per poter attaccare i nemici può usare la spada di base (Piccola Spada). Il sistema di combattimento prevede che il giocatore colpisca con la spada i nemici. Nell’avanzare tra i livelli potrà trovare una spada leggermente più forte (Spada) e una spada più forte (Spada del Maestro) che aiuteranno a sconfiggere piu rapidamente i nemici (compreso il boss).

Inoltre, il giocatore nella battaglia finale oltre che il classico combattimento ravvicinato potrà colpire le ‘orb’ lanciate dal boss per utilizzarle contro il boss stesso e causandogli danno.

* **Interazione con gli oggetti (tasto K)**: raccolta ed utilizzo immediato dell’oggetto (equipaggiare una spada trovata nelle casse, utilizzo della torcia)
* **Uso delle pozioni (tasto L)**: il giocatore potrà servirsi delle pozioni trovate in game per recuperare un po’ di vita

## Meccaniche di gioco

Per quanto riguarda le meccaniche di gioco, distinguiamo le meccaniche fondamentali e quelle secondarie.

|  |  |
| --- | --- |
| Meccaniche Fondamentali | Perché sono presenti |
| Movimento | Permette al giocatore di esplorare la mappa e quindi di raggiungere le scale, obiettivo del giocatore per raggiungere il livello successivo. |
| ‘Maschera’ sulla mappa | Aumenta il livello di sfida e l’impegno da parte del giocatore nell’esplorazione della mappa |
| Generazione casuale dei livelli | Garantisce l’unicità di ogni partita. Ogni partita deve essere diversa dall’altra- |
| No salvataggi | Il gioco è costruito per avere partite di breve durata e per avere un’alta rigiocabilità (vedi Vampire Survivors) |
| Combattimento | Permette il combattimento dei nemici e del boss. (Meccanica fondamentale realmente nel livello finale, ma innesca il game-loop illustrato nell’immagine sottostante) |

Meccaniche secondarie:

L’interazione con gli oggetti e il loro utilizzo non è fondamentale per il giocatore dato che può decidere di trovare le scale e dirigersi verso il boss direttamente. Però l’interazione permette al giocatore di ottenere oggetti che saranno utili nella run.

Immagine che contiene testo, diagramma, schermata, Piano

Descrizione generata automaticamenteRappresentazione schematica delle meccaniche secondarie del gioco

## Oggetti e power-up

Nella progressione dei livelli, il giocatore potrà trovare diversi tipi oggetti. Qui un elenco:

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| OGGETTO | COME SI OTTIENE | COSA FA | SPRITE |
| Piccola Spada | Spada di base del giocatore | Permette di infliggere danno ai nemici (1 cuore) |  |
| Moneta | Sparse nel livello | (In futuro) Permettono di acquistare potenziamenti e nuovi oggetti |  |
| Mezzo Cuore / Cuore | Vengono droppati dai nemici uccisi o si possono trovare nelle casse normali | Recupera mezzo cuore / un cuore. |  |
| Chiave d’argento | Droppata dai nemici quando vengono uccisi | Apre le casse normali |  |
| Chiave D’oro | Droppata dalle casse Comuni | * Apre le casse rare |  |
| Spada | Droppata dalle casse Comuni | Spada un piu forte rispetto alla spada del giocatore |  |
| Pozione | Si trova nelle casse Comuni | Recupera 3 cuori |  |
| Vecchio Libro (Mappa) | Si trova nella cassa Rara | Mostra la mappa per ogni livello |  |
| Torcia | Si trova nella cassa Rara | Aumenta il raggio della ‘maschera’ |  |
| Spada del Maestro | Si trova nella cassa Rara | Spada piu forte del gioco |  |

## Progressione e sfida

La principale sfida del gioco è riuscire a trovare le scale che conducono al piano superiore con una visuale in parte oscurata. Nel trovare le scale per il piano successivo il giocatore dovrà affrontare / evitare i nemici che gli si paleseranno davanti ed evitare le trappole presenti nel livello, il tutto non sapendo la loro posizione.

Una volta giunto al livello finale, il giocatore dovrà affrontare il boss però senza la “maschera” che oscurava in parte la visuale di gioco.

Il gioco presenta una progressione di tipo lineare, superato un livello si passa al successivo fino al raggiungimento del livello finale.

Immagine che contiene schermata, cerchio

Descrizione generata automaticamente

Screen dell’attuale versione del gioco.

Nel gioco è presente anche un selettore di difficoltà al momento non funzionante, ma che in futuro verrà implementato per garantire diversi livelli di sfida per diversi tipi di giocatore.

## Sconfitta

Il giocatore perde la partita nel momento in cui non ha più cuori e questo succede quando il giocatore prende danno da nemici, trappole presenti nei livelli o venendo sconfitto dal boss.

# Art Style

Immagine che contiene schermata, diagramma, mappa, Piano

Descrizione generata automaticamenteIl gioco è un dungeon rogue-like 2D con visuale top – down caratterizzato da una grafica pixel art a 16 bit.

(L’immagine non rappresenta la resa del gioco definitivo, ma è solo a scopo dimostrativo di come si mostra un livello)





Stile dei personaggi

Inoltre, in merito allo stile dei personaggi e della generazione dei livelli sono stati usati prevalentemente artwork degli assets kenney tiny dungeon (disponibili su itch.io). Mentre per qaunta riguarda gli elementi di Ui sono stati utilizzati artwork presi da diversi assets.

# Musica e Suono

Per quanto riguarda i suoni, la maggior parte degli effetti sonori (click, hit, damage) sono stati presi da una delle tante librerie di suoni disponibile sul sito itch.io e altri, invece, sono stati generati tramite il tool jsfxr (disponibile al sito sfxr.me). Mentre per quanto riguarda le musiche (menu e dungeon) sono state utilizzate tracce audio presenti in una libreria di tracce sempre disponibile al sito itchio.io.

Nel gioco sarà possibile modificare il livello del volume in maniera indipendente degli effetti sonori e della musica di sottofondo.

Immagine che contiene schermata, testo, Carattere

Descrizione generata automaticamente

# Dettagli Tecnici

Il gioco è stato pensato per console, solo che al momento è disponibile una sua versione per PC.

La versione al momento disponibile è solo una demo non ottimizzata che sul computer sul quale è stata progettata e testata mantiene 50 fps di media, mentre su altri computer raggiunge scarsi 30 fps.

Il gioco è stato sviluppato utilizzando Processing, un ambiente di sviluppo basato su Java proiettato alla creazione di contenuti multimediali.

# Mercato

Qui vanno inseriti i dettagli relativi al target del tuo gioco. A chi è rivolto questo gioco? A quale tipologia di giocatore?

Questa sezione dovrebbe anche fornire dettagli su come si intende finanziare lo sviluppo del gioco.

## Target

Descrivere il target/pubblico di riferimento.

## Piattaforma e monetizzazione

Dettagli su come si intende pubblicare il gioco su ogni piattaforma prevista. Fornire anche dettagli su eventuali strategie di monetizzazione.

## Localizzazione

Il gioco supporta l’italiano ma in futuro si vuole aggiungere il supporto quanto meno alla lingua inglese e forse allo spagnolo.

# Idee

Nello sviluppo del gioco purtroppo non state implementate molte idee per evitare lunghi tempi di sviluppo. Qui un elenco:

* Un’idea che si vorrebbe implementare è quella sicuramente dell’aumentare il grado di casualità dei livelli: non solo ogni piano è diverso dall’altro, ma casualmente un livello cambia radicalmente la disposizione delle stanze, le pareti diventano corridoi, i tasti di interazioni vengano scambiati e altri tipi di meccaniche in cui danno l’idea che ogni cosa in quel castello è fuori controllo persino al suo creatore (in questo caso anche al programmatore)
* Un’altra idea scartata dallo studio è l’aggiunta di un particolare npc, ispirato al mercante di maschere di zelda, che trascende il caos, e quindi riesce a palesarsi al giocatore all’interno del castello, tramite cui è possibile attraverso lo scambio di monete ricevere oggetti strani che influiscono sull’esperienza del giocatore.
* Un’altra idea è rendere alcuni forzieri disponibili all’interno di un livello dei nemici che all’apparenza sembrano normali forzieri.
* Un’altra idea è la possibilità di trovare passaggi segreti tramite cui è possibile arrivare alle Segrete del Castello e incontrare npc, positivi o negativi, che aggiungano un po di lore raccontando storie del Regno di Lontano e cosi via.
* Un’altra idea che non è stata implementata è una maggiore diversificazione dei nemici e una maggiore difficolta nello sconfiggerli. Diversi tipi di mosse, punti vita e abilità caratteristiche per ognuno
* Un’altra idea scartata è la diversificazione delle aree, all’inizio erano previste tre aree, cantine, sale comuni e sale reali, che per mancanza della componente artistica nello studio non è stato possibile implementare.