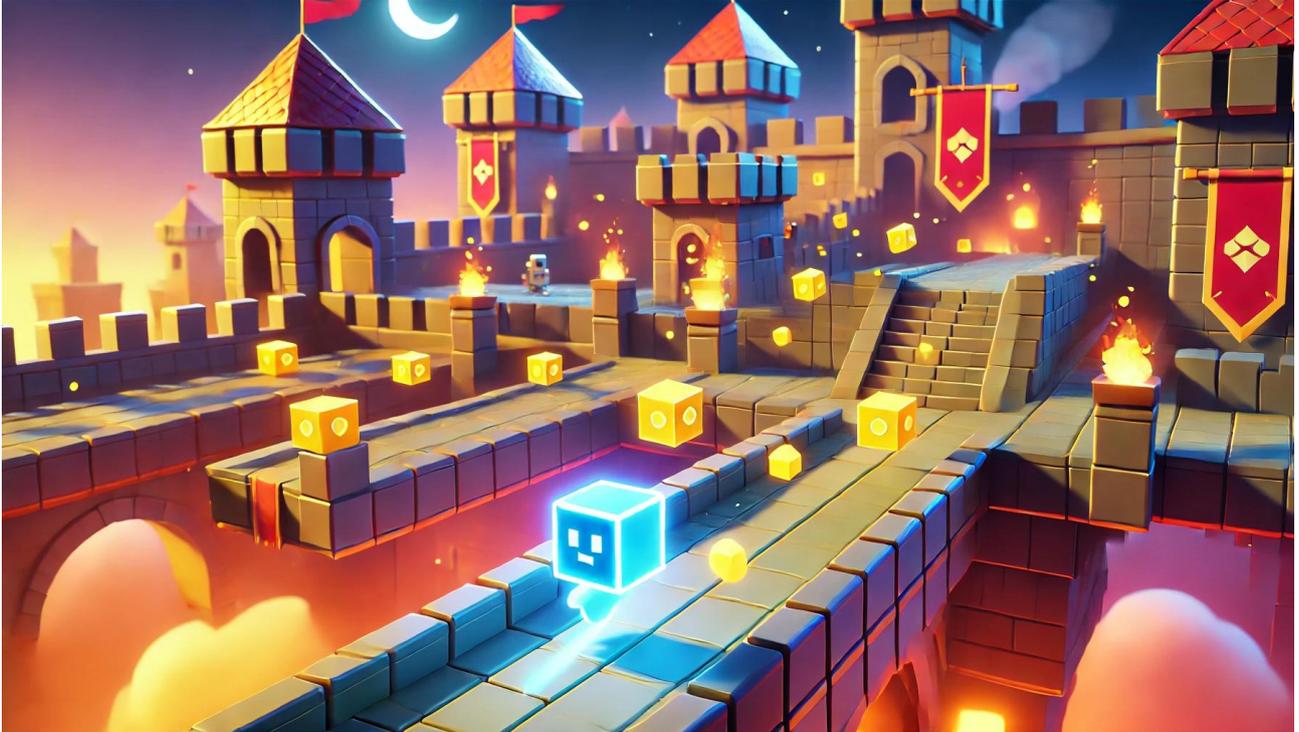


CUBETTINY

A game by AI

Documento a cura di Daniele Ferla ([LinkedIn](#))



Nel lontano regno di **Numeria**, un cataclisma magico ha distrutto l'equilibrio del mondo, separando il regno in frammenti. Ogni frammento di **Numeria**, ormai disperso tra dimensioni sconosciute, è diventato un intricato mosaico di ambienti misteriosi, ognuno con le sue sfide e pericoli. In questo mondo frammentato, i cubi, simbolo di ordine e perfezione, sono diventati l'unica fonte di energia capace di ristabilire l'armonia tra le dimensioni.

Plex è un cubo animato dalla speranza e dalla determinazione. Creato in un laboratorio magico da un'antica civiltà dimenticata, ha una missione importante: **raccogliere cubi perduti** e riportarli nei luoghi di origine per ripristinare l'armonia tra i frammenti di Numeria. Ogni cubo recuperato è una parte dell'energia che può riunire i mondi e restituire ordine all'universo matematico.

Per completare la sua missione deve attraversare **ambienti reali** che sono stati contaminati dalla magia del caos: **castelli abbandonati**, **caverne misteriose** e **deserti assolati** sono solo alcune delle ambientazioni che lo aspettano. Ogni ambiente nasconde non solo cubi perduti, ma anche ostacoli da superare e enigmi da risolvere. Il cubo dovrà correre, saltare e schivare per raccogliere i cubi e riportare l'armonia in Numeria.

Man mano che il protagonista raccoglie cubi, nuove aree si sbloccano, rivelando antiche rovine e luoghi misteriosi dove nuovi cubi sono nascosti. Solo con il coraggio e l'ingegno del nostro protagonista, Numeria potrà ritrovare l'armonia e tornare alla sua forma perfetta.

Nomi del protagonista

- **Tess** – Da "tessellation", il processo di riempimento di uno spazio tridimensionale con oggetti geometrici senza sovrapposizioni, che si collega bene al tema dei cubi.
- **Cubix** – Una combinazione di "cube" e il suffisso "-ix", che dà un suono futuristico e geometrico.
- **Geomi** – Da "geometry", il ramo della matematica che studia le forme, le dimensioni e le proprietà dello spazio.
- **Cubicus** - Un nome che suona come un antico, ma è facilmente associabile alla parola "cubo".
- **Poly** – Riferimento a "polygon" (poligono) e "polyhedron" (poliedro), termini che descrivono figure geometriche a più dimensioni.
- **Vertex** - evoca l'idea di un punto d'incontro tra le linee, le facce e gli angoli di un cubo. Un nome che rappresenta perfettamente un eroe che naviga tra le dimensioni e affronta le sfide geometriche nel mondo di Cubettiny.
- **Tetra** - è un nome che richiama il concetto di tetraedro, una figura solida con quattro facce. Questo nome suggerisce un protagonista che affronta il mondo tridimensionale con agilità e intelligenza, pronto a raccogliere cubi e a superare ostacoli complessi.
- **Cubo** - è un nome semplice ma potente, che riflette perfettamente la forma geometrica che definisce l'intero gioco. Un nome che parla di concretezza e solidità, ideale per un protagonista che si fa strada in un mondo pieno di cubi da raccogliere e ostacoli da evitare.
- **Plex** - è un nome che richiama il concetto di "poliedro" e "completeness" (completezza). Un nome elegante e unico per un protagonista che affronta un mondo multidimensionale e sempre in evoluzione, raccogliendo cubi e risolvendo enigmi geometrici.
- **Dimen** - derivato da "dimensione", è un nome che evoca l'idea di un protagonista che naviga tra vari mondi e piani, esplorando l'universo tridimensionale di Cubettiny.
- **Axel** - è un nome che evoca l'idea di movimento e rotazione, concetti legati alla geometria e al mondo tridimensionale. Un nome ideale per un eroe che affronta sfide in un mondo in continuo cambiamento.

Caratteristiche

Genere

Cubettiny si colloca nel genere dei **puzzle-action games**, con elementi di **arcade platforming** e un pizzico di **strategia casual**. Combina meccaniche di raccolta punti e ostacoli dinamici con un ritmo serrato, enfatizzando decisioni rapide e precisione nei movimenti. La sua semplicità di base lo rende accessibile, ma le sfide e gli obiettivi secondari garantiscono profondità per i giocatori più esperti.

Essendo un mix unico di azione, riflessi e gestione del rischio, Cubettiny potrebbe anche adattarsi al sottogenere dei **skill-based score chasers**, tipico di giochi che spingono i giocatori a migliorarsi costantemente per battere il proprio punteggio.

Unique Selling Point (USP) di Cubettiny

Un'avventura cubica unica nel suo genere, dove strategia, riflessi e personalizzazione si uniscono in livelli dinamici e pieni di sorprese! Semplice da imparare, ma impegnativo da padroneggiare: Cubettiny è il gioco che trasforma ogni mossa in una sfida emozionante e ogni partita in una corsa al punteggio perfetto.

Piattaforme

- **Steam:** La piattaforma perfetta per far conoscere Cubettiny ai giocatori di PC e Mac, grazie alla sua enorme base di utenti e al supporto per funzioni come achievement e classifiche.
- **Nintendo Switch eShop:** Una casa ideale per Cubettiny, dove il suo stile colorato e il gameplay accessibile attrarranno famiglie e fan di giochi indie.
- **Google Play Store:** Il posto giusto per portare Cubettiny al pubblico mobile globale, con partite rapide e intuitive perfette per dispositivi Android.

Giochi simili

- **Crossy Road**
Un arcade che mescola strategia e riflessi, perfetto per i giocatori che amano evitare ostacoli e raccogliere oggetti.
- **Geometry Dash**
Un gioco ritmico con movimento automatico, in cui schivare ostacoli è essenziale per il successo.
- **Super Monkey Ball**
Livelli a tema e raccolta strategica di oggetti in un contesto vivace e tridimensionale.
- **Collect Cubes**
Una corsa contro il tempo per raccogliere e accumulare oggetti, simile per semplicità e dinamica di raccolta.
- **Light Runner**
Gameplay fluido e frenetico che spinge il giocatore a pensare velocemente e a seguire percorsi predefiniti per massimizzare i risultati.

Target di gioco

Età target principale

- **8-14 anni:** Perfetto per bambini e preadolescenti che amano giochi semplici ma avvincenti, con grafica colorata e sfide accessibili.
- **15-25 anni:** Coinvolge i giovani alla ricerca di esperienze più competitive e stimolanti, soprattutto grazie alla leaderboard e agli achievements.
- **25-40 anni:** Attrae gli adulti che cercano un gioco rapido e divertente, ideale per sessioni brevi o per staccare la mente.

Caratteristiche comuni al pubblico

- **Giocatori casual:** Chiunque cerchi un'esperienza leggera ma non banale.
- **Amanti dei punteggi e delle classifiche:** Per chi è competitivo e ama migliorare costantemente.
- **Famiglie:** La grafica amichevole e il gameplay privo di contenuti violenti lo rendono adatto a giocatori di tutte le età.

Sistema di monetizzazione

Per *Cubettiny*, la monetizzazione sarà realizzata tramite un modello di **acquisto diretto**. Il gioco sarà venduto a un prezzo fisso su diverse piattaforme, senza microtransazioni o meccanismi di ricompense in-game.

Prezzo del gioco:

Il prezzo di *Cubettiny* varierà a seconda della piattaforma, in linea con i giochi indie e casual simili su ciascun store:

- **Steam:** Il prezzo di listino sarà compreso tra **€5 e €7**. Durante i saldi estivi o invernali, il gioco potrà essere scontato a prezzi inferiori, come **€1-€2**, per attrarre un numero maggiore di giocatori.
- **Nintendo Switch (Nintendo Shop):** Il gioco sarà venduto a **€7-€9**, tenendo conto della media dei giochi indie per la piattaforma e la durata contenuta del gioco.
- **iOS e Android:** Il prezzo su dispositivi mobili sarà compreso tra **€2,99 e €3,99**, un valore competitivo per giochi casual di questa tipologia, per attirare una larga base di utenti.

Strategia:

La scelta di vendere il gioco a un prezzo fisso su queste piattaforme consentirà a *Cubettiny* di attrarre giocatori con un prodotto completo, evitando la dipendenza da microtransazioni o sistemi pubblicitari. In questo modo, i giocatori potranno godere dell'esperienza di gioco completa sin dal primo acquisto, con un prezzo accessibile e competitivo per ciascun store.

Gameplay

1. Movimento del Giocatore

Il giocatore controlla un cubo che si muove in un mondo 2.5D, dove il mondo di gioco è in 3D, ma i movimenti del cubo sono limitati lungo due assi principali: asse X (destra-sinistra) e asse Z (profondità).

- Il giocatore può utilizzare le frecce direzionali o un gamepad per spostare il cubo a destra o a sinistra (lungo l'asse X) e avanzare o indietreggiare (lungo l'asse Z).
- Il cubo non può muoversi verso l'alto o verso il basso, mantenendo una posizione fissa sull'asse Y (altezza).
- Il movimento è fluido e continuo, ma il livello non può fermarsi mai: si muove automaticamente da sinistra a destra, e la sua velocità di movimento rimane costante fino al completamento del livello o al fallimento.
- Morte del giocatore: Il cubo del giocatore muore solo se incastrato in un elemento scenico che lo spinge inevitabilmente verso sinistra. Se il cubo viene spinto in questa direzione per un periodo prolungato, raggiungerà il limite sinistro dello schermo, dove il gioco finirà. Questo può accadere quando il cubo si trova intrappolato in ostacoli mobili o meccanismi di livello che lo respingono verso sinistra.
- Un tasto dedicato permette di accelerare temporaneamente il movimento.

2. Obiettivi

- **Primario:** Raccogliere cubi gialli e depositarli nei banchi di punteggio (dislocati lungo il livello ad intervalli non regolari) per ottenere punti confermati.
- **Secondario:** Completare ogni livello raggiungendo almeno il punteggio richiesto per ottenere una medaglia (bronzo, argento, oro).
 - La **medaglia oro** richiede di raccogliere tutti i cubi gialli del livello.

3. Tipologie di Cubi

- **Cubi Gialli**
 - Ogni cubo giallo raccolto dà **+1 punto temporaneo**.
 - I punti diventano definitivi solo se depositati in un banco di punteggio.
- **Cubi Rossi**
 - Colpire un cubo rosso azzerà tutti i punti temporanei non ancora depositati.
- **Cubi Bianchi**
 - Valgono **+2 punti temporanei**, ma sono posizionati in aree più difficili da raggiungere.

4. Movimento dei cubi:

1. Lungo l'asse X:
I cubi oscillano avanti e indietro da destra a sinistra. Il loro percorso è limitato, con una velocità costante o leggermente variabile per rendere il tempismo più difficile.
2. Lungo l'asse Z:
I cubi si muovono avanti e indietro rispetto alla profondità (più vicini o più lontani dal giocatore). Ciò costringe il giocatore a valutare bene il momento giusto per avvicinarsi.
3. Lungo l'asse Y (verticale):
I cubi possono salire e scendere leggermente. Questo introduce un'ulteriore sfida visiva, in quanto il giocatore deve calcolare bene il movimento del proprio cubo per afferrare il cubo in movimento.

Caratteristiche aggiuntive:

- **Pattern di movimento:** Ogni cubo può avere un pattern prevedibile (ad esempio, oscillazione regolare) o un movimento casuale entro un determinato range.
- **Difficoltà progressiva:** Nei livelli iniziali, solo pochi cubi potrebbero muoversi e con una velocità ridotta. Nei livelli avanzati, quasi tutti i cubi potrebbero avere movimenti complessi e più rapidi.
- **Movimenti sincronizzati:** Alcuni cubi potrebbero muoversi in sincronia con altri, creando combinazioni più complesse da raccogliere.

5. Power-Up

- **Scudo**
 - Protegge i punti temporanei da un singolo impatto con un cubo rosso.
- **Attrattore Magnetico**
 - Quando raccolto, crea un campo magnetico intorno al cubo per **5 secondi**, che attrae automaticamente cubi gialli.
 - Non influisce sui cubi rossi.
 - Il power-up ha utilizzi strategici per recuperare cubi difficili da raggiungere o durante percorsi complessi.
- **Bombe**
 - Permettono di distruggere tutti i cubi rossi presenti sullo schermo al momento dell'attivazione.
 - Il giocatore inizia ogni livello con 1 bomba e può raccoglierne altre durante il livello.
 - Ogni bomba non usata a fine livello vale **+50 punti**.

6. Lo Sprint

Lo sprint consente al giocatore di aumentare temporaneamente la propria velocità, introducendo una meccanica strategica per superare sfide o raccogliere cubi difficili da raggiungere.

Come funziona:

- **Durata:** Lo sprint dura 3 secondi, durante i quali il cubo del giocatore si muove a velocità aumentata.
- **Cooldown:** Dopo l'uso, lo sprint entra in uno stato di cooldown per 15 secondi prima di poter essere riattivato.
- **Attivazione:** Premendo un tasto specifico (es. Shift o un pulsante sul gamepad), il giocatore attiva lo sprint in qualsiasi momento, senza condizioni o restrizioni aggiuntive.

7. Sistema di Punteggio

- **Punti base:**
 - Cubi gialli depositati: **+1 punto** ciascuno.
 - Cubi bianchi depositati: **+2 punti** ciascuno.
 - Cubi di catena depositati: **+1 punto** ciascuno
- **Bonus di fine livello:**
 - Bombe inutilizzate: **+5 punti ciascuna**.
- **Esempio di Calcolo del Punteggio**
 - Cubi gialli raccolti: 50 → 50 punti.
 - Cubi bianchi raccolti: 10 → 20 punti.
 - Cubi della catena completata: 15 → 15 punti.
 - Bombe non utilizzate: 2 → 10 punti extra.
 - **Totale: 95 punti.**

8. Condizioni di Vittoria

1. Livello Superato

- Per completare il livello, il giocatore deve raccogliere un numero minimo di cubi (gialli e/o bianchi).

2. Livello Perfetto

- Un livello viene considerato perfetto se il giocatore raccoglie tutti i cubi gialli e bianchi disponibili, completando tutte le catene.

9. Catena Temporizzata di Cubi

- Alcuni cubi gialli attivano una **catena temporizzata**. Dopo aver raccolto il primo cubo, il successivo della catena appare in un'altra posizione, ma con un **timer visibile sopra di esso**. Ogni cubo deve essere raccolto **prima che il timer scada** per far apparire il prossimo cubo della catena.

- **Caratteristiche principali:**
 - **Innesco della catena:**
 - La catena parte solo raccogliendo il **primo cubo speciale**, che appare in punti specifici del livello.
 - **Timer per ogni cubo:**
 - Ogni cubo della catena ha un **timer breve** (es. 3-5 secondi).
 - Se il timer di un cubo scade, la catena si interrompe e i cubi successivi non appaiono.
 - **Sequenza dinamica:**
 - La posizione di ogni nuovo cubo della catena è pianificata per richiedere movimenti rapidi e precisi, aumentando la pressione.
 - Una catena può contenere 3-5 cubi (numero variabile in base alla difficoltà del livello).
- **Ricompense:**
 - **Completare la catena intera:**
 - **Apertura di un passaggio nascosto:** Permette al giocatore di accedere a una zona o percorso altrimenti inaccessibile, dove potrebbe trovare banchi di punteggio, cubi gialli extra o bombe.
 - **Raddoppio temporaneo dei cubi gialli:** Tutti i cubi gialli raccolti nei successivi 5 secondi valgono il doppio dei punti.
 - **Cubi raccolti parzialmente:**
 - La catena si considera fallita se non viene completata.
- **Segnali visivi e sonori:**
 - Ogni cubo della catena è evidenziato con un'animazione luminosa e un suono distintivo.
 - Un suono crescente indica l'avvicinarsi della scadenza del timer.
- **Strategia:**
 - I giocatori possono scegliere di ignorare una catena temporizzata se ritengono che sia troppo rischiosa o se preferiscono accumulare punti in modo più sicuro.

Livelli di gioco (idee)

1. Castello Medioevale

- **Ambiente:** Sale del trono, corridoi, ponti levatoi, segrete. Atmosfera cupa con torce e armi medievali sparse.
- **Ostacoli:**
 - **Muri mobili:** Sezioni di muro che si muovono lateralmente spingendo il giocatore.
 - **Trappole rotanti:** Lame o punte che ruotano sul percorso, forzando manovre precise.
 - **Ponti instabili:** Parti di pavimento che si abbassano lentamente, obbligando il giocatore a spostarsi.

2. Foresta con Piante e Rocce

- **Ambiente:** Un sentiero immerso nella natura, con alberi giganti, cespugli fitti e rocce muschiose.
- **Ostacoli:**
 - **Rami cadenti:** Oggetti che scendono dall'alto per bloccare il percorso.
 - **Radici emergenti:** Spuntano dal terreno, rallentando o deviando il giocatore.
 - **Massi rotolanti:** Rocce che si muovono in diagonale sul percorso.

3. Livello nella Neve

- **Ambiente:** Paesaggi innevati con ghiacciai, stalattiti di ghiaccio e una tempesta di neve in lontananza.
- **Ostacoli:**
 - **Superfici scivolose:** Zone di ghiaccio che fanno scivolare il cubo, rendendo i controlli più difficili.
 - **Valanghe:** Flussi di neve che spostano il giocatore lateralmente.
 - **Crepacci:** Spazi stretti tra il ghiaccio che devono essere evitati.

4. Fucina con Lava

- **Ambiente:** Una grotta vulcanica o una fucina industriale con fiumi di lava e ingranaggi metallici.
- **Ostacoli:**
 - **Lava mobile:** Flussi di lava che attraversano il percorso orizzontalmente.
 - **Martelli giganti:** Meccanismi che battono il terreno a ritmo, richiedendo tempismo per evitarli.
 - **Fumi bollenti:** Zone che limitano temporaneamente la visibilità.

5. Sezioni con Acqua

- **Ambiente:** Rovine sommerse, un fondale marino o un ambiente vicino a un lago con cascate.
- **Ostacoli:**
 - **Onde d'acqua:** Colpi d'acqua che spostano il giocatore lateralmente.
 - **Zone sommerse:** Parti del percorso che rallentano il movimento del cubo.
 - **Meduse elettriche:** Ostacoli mobili che si muovono lentamente in diagonale.

Personalizzazione del giocatore

- **Selezione Colore**
 - **Paletta di Colori:** schermata di personalizzazione nel menu principale o prima di ogni livello, in cui il giocatore può scegliere il colore del cubo. La paletta di colori potrebbe includere una selezione di colori predefiniti e personalizzati.
 - **Colore Dinamico:** Ogni colore scelto si applica al cubo in tempo reale, così che il giocatore possa vedere il risultato prima di confermare la selezione.
- **Colori Sbloccabili**
 - **Sistema di Sblocco:** I colori potrebbero essere sbloccati gradualmente mentre il giocatore avanza nei livelli, raggiunge determinati obiettivi o ottiene punteggi specifici. Per esempio:
 - Completa un livello senza morire per sbloccare una nuova tonalità.
 - Raggiungi un determinato punteggio per sbloccare una gamma di colori metallici o fluo.
 - Completare un livello con il massimo punteggio.
 - Raccogliere tutti i cubi gialli in un livello.
 - Superare livelli con una medaglia di bronzo, argento o oro.
- **Gestione dei Colori**
 - **Raccolta Colori:** Ogni colore sbloccato può essere aggiunto alla libreria del giocatore e può essere usato nei successivi tentativi di gioco.
 - **Limitazioni:** Il giocatore non ha accesso ai colori sbloccati finché non completa le condizioni per sbloccarli. In questo modo, la personalizzazione diventa una ricompensa per il progresso nel gioco.

Achievements

- **Perfect Start:** Completa il primo livello senza perdere alcun punto.
- **Cube Collector:** Raccogli 100 cubi gialli in totale.
- **No Red Cubes:** Finisci un livello senza mai raccogliere un cubo rosso.
- **Chain Reaction:** Completa una catena di cubi speciali senza lasciarli scadere.
- **The Big Score:** Ottieni un punteggio finale di 1000 punti in un singolo livello.
- **Perfect Run:** Completa un livello con tutti i cubi gialli raccolti senza depositarli.
- **Untouchable:** Completa un livello senza essere spinto verso il lato sinistro dello schermo.
- **Survivor:** Completa un livello con almeno una bomba nel tuo inventario non utilizzata.
- **Master Collector:** Raccogli 500 cubi gialli in totale.
- **Chain King:** Completa 3 catene di cubi speciali in un singolo livello

Fasi di sviluppo e timeline:

1. **Progettazione e pianificazione** (2-3 settimane)
 - Stesura dettagliata del GDD (Game Design Document)
 - Definizione delle meccaniche di gioco e del flusso
 - Pianificazione delle funzionalità e dei livelli
2. **Prototipo iniziale e implementazione delle meccaniche di base** (4-6 settimane)
 - Creazione del sistema di movimento del cubo
 - Implementazione delle meccaniche principali (raccogliere cubi, interazione con gli ostacoli, etc.)
 - Sviluppo del sistema di punteggio
 - Test e bilanciamento delle meccaniche principali
3. **Creazione dei livelli e implementazione della progressione** (6-8 settimane)
 - Creazione dei primi livelli con diverse difficoltà
 - Progettazione di ambientazioni tematiche
 - Implementazione di eventi speciali e obiettivi secondari
 - Test dei livelli e bilanciamento della difficoltà
4. **Aggiunta delle funzionalità di personalizzazione, achievements e power-ups** (3-4 settimane)
 - Sistema di personalizzazione del cubo
 - Implementazione degli achievements e delle ricompense

- Aggiunta di power-ups e loro interazioni
- Testing delle nuove funzionalità

5. Ottimizzazione e test finale (4-6 settimane)

- Ottimizzazione delle prestazioni per le diverse piattaforme
- Testing su diverse risoluzioni, dispositivi e versioni di sistema operativo
- Bug fixing e polishing finale
- Ottimizzazione per il lancio su Steam, Nintendo Switch e Android

6. Preparazione e pubblicazione (2-3 settimane)

- Creazione di materiali di marketing, trailer, e descrizioni per gli store
- Preparazione delle pagine dei negozi (Steam, Nintendo Shop, Google Play)
- Integrazione con i sistemi di pagamento e eventuali controlli per la monetizzazione (se applicato)

Tempo totale stimato:

- **Sviluppo completo: 6-9 mesi** (a seconda della complessità e della disponibilità di risorse)

*Daniele Ferla
Gennaio 2025
AI: ChatGPT 4o*