

# **Game Design Document**

## **“Olive Apocalypse”**

**IIS Fermi Sacconi Cpia di Ascoli Piceno**

Indirizzo: Informatica, Int. Artificiale e Cybersecurity

# Autori

Classe 5AINC

<b>Autori</b>	<b>2</b>
Com'è nata l'idea?	2
La storia raccontata nel gioco	2
Logica di gioco	3
Come abbiamo realizzato gli assets?	3

## Com'è nata l'idea?

L'idea di realizzare un videogioco sulla nostra città ci è venuta subito, ma la decisione di realizzare uno sparatutto arcade con il sindaco come protagonista, beh, è stata difficile da raggiungere. Volevamo realizzare qualcosa che valorizzasse tutte le tradizioni della nostra città: la quintana, le olive all'ascolana ed il dialetto. Ed ecco l'intuizione, realizzare un tour per Ascoli nei panni del sindaco attraverso tutti i sestieri e le iconiche piazze per sconfiggere l'eterno nemico delle olive fritte, il cremino...il tutto con un pizzico di azione arcade!

## La storia raccontata nel gioco

Ascoli è una città felice, fino a quando non viene scossa da una mutazione genetica delle olive, chiunque le mangi diventa uno zombie!

A peggiorare la situazione arrivano anche le creature simbolo di ogni sestiere, che hanno preso vita e stanno terrorizzando i cittadini.

Il sindaco della città non può vedere soffrire il suo popolo e decide di scendere in campo per salvare la situazione, armato di fucili spara olive sane che curano gli zombie, facendoli tornare normali.

Il viaggio alla ricerca dei frammenti della chiave dell'arena dello Squarcia, in possesso dei mini boss, si conclude con lo scontro finale con colui che ha architettato tutto...un cremino gigante che desidera far scomparire le olive dalla faccia della Terra!

Per realizzare il suo piano, si è affidato ad uno scienziato pazzo che ha portato invita le creature ed infettato le olive....solo eliminandolo si potrà sconfiggere il boss finale, grazie alla leggendaria "spara olio" da lui progettata.

Dopo un'epica battaglia, il sindaco riesce a liberare la città e si festeggia con un'edizione super gioiosa della storica Quintana, proprio nel campo dello Squarcia!

## **Logica di gioco**

Dal menù principale, attraverso appositi pulsanti, è possibile: vedere il trailer; leggere le istruzioni di gioco; iniziare la propria esperienza videoludica. La prima volta che si clicca il pulsante "play" partirà in automatico il trailer del gioco e successivamente si verrà catapultati nella prima scena: Piazza del Popolo. Da lì si prosegue nelle varie ambientazioni fino allo scontro finale che termina con un filmato della quintana (in stile 32 bit). Le altre volte si verrà riportati all'ultima scena salvata in memoria.

Il sistema di salvataggio avviene tramite script appositi ed un file json.

Ci sono 2 tipi di nemici:

- zombie e cremini che attaccano il protagonista con colpi personalizzati ed secondo ondate precise.
- mini boss dotati di due attacchi, uno a distanza ed uno di tipo corpo a corpo.

Quando muoiono lasciano un frammento di chiave raccogliabile passandogli vicino.

La raccolta di oggetti viene segnalata tramite delle notifiche. Il sindaco ha in dotazione 4 armi (deagle, ak47, mitraglietta, olive da lancio di default; "sparaolio" solo dopo aver eliminato lo scienziato nel laboratorio segreto). Il passaggio tra ogni scena avviene attraverso un canvas dedicato con la mappa del percorso ed un bottone per cambiare location. Quando si viene eliminati compare un pannello con due bottoni:

Restart che fa ricominciare la partita in quel punto; Quit che riporta l'utente al menù principale.

## **Come abbiamo realizzato gli assets?**

Tutti gli sprite, gli sfondi ed i video sono stati generati attraverso l'utilizzo dei più recenti tool di IA generativa come ChatGPT5 e Deevid.ai, mentre le colonne sonore sono state create da noi attraverso software come FL Studio.

## **Link al gioco**

[Clicca qui per giocare!](#)