



FUNKO!

GDD

Team Totani Arrabbiati

Legend

.!."_!.# **Pitch** @.?.%_#._Q:F_
@_="."_§_ **Description** çX._Q_
;?_KZ°\$. **Gameplay** @£._!?"^_ ^s
)(:_>Z?. **Story** /°#_0l" |x.-<<
P?^_z%.! **Characters** @;:_ 'Ls\$
K):->?A: **Level Design** :_ [=ZG
R%!§._p? **Art** V<-£\W°. =h")(bA
T)ç.*|V **Controls** <>:^\$.]vC

PITCH

Get down to party and synthwave your way into murdering your funk-o-punks! Gun them down with your favorite instrument and exterminate the vibe, yo! Change the rhythm of the music and time itself!

DESCRIPTION

“FUNKO!” is a 3D Lowpoly Coop Arena Shooter on an isometric view, with Synthwave/Retrowave/80s Disco vibes for up to four players. Kill disco-goons in the disco, Explore the various discos in town, and make a name for yourself on the scoreboard. Gain pickups and new weapons depending on the map.

GAMEPLAY

- MainMenu
 - Up to 4 concurrent players on the same machine
 - Choose your character and map
 - Look at previous highscores
 - Change video/audio settings
 - See controls

- GameScene
 - Explore Map
 - Open doors
 - Pick up objects (weapons, throwables, collectibles, consumables)
 - Loading Screens
 - StartGameLoad (show controls)
 - EndGameLoad (ImageBackground?)
 - Shoot punks
 - Horde-like (consistent spawning while exploring)
 - Different challenges (Punks, Brutes, Facebreaker etc.)
 - Difficulty increases over time.
 - Bossfight
 - Tougher, harder, bigger.
 - Cooperation
 - Multiple weapons and abilities have synergies.
 - Helping Up Teammate when downed

- Enjoyment
 - WinConditions
 - HighScore (Lowest Time to Complete)
 - Finishing the game once to unlock a weapon.

STORY

Funkcity's disco has been overrun by dozens of failed dancers and musicians! Show them who really runs the show and teach them a lesson, boss!

CHARACTERS

There's four playable characters: CharacterA, CharacterB, CharacterC and CharacterD.

[CharactersDescriptions]

[CharacterAbilities]

Enemies are portrayed as PunkEnemyCharacter, BruteEnemyCharacter, FacebreakerEnemyCharacter and EnemyBoss.

PUNKS smallEnemies, easyToKill, fast, knife/pistol, stupid and predictable

ELITE mediumEnemies, averageToKill, medium, smg/sawed-off, shoots and runs away

FACEBREAKER bigEnemies, hardToKill, slow, knuckleduster/bat, very strong

BOSS ExtremeEnemy, ???, ???, ??? [Maybe]

LEVEL DESIGN

Level1 is set in Funkcity Disco. Players go through four different areas, clearing out punks. Once all enemies have been defeated, doors to a new area open and they may continue. Once area 4 is reached, the boss fight is triggered. Once the boss is defeated, players need to sprint to the exit before the timer runs out.

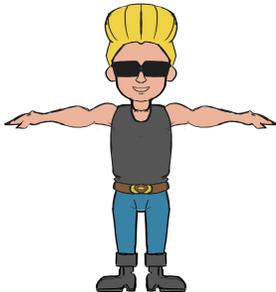
[Link Map Concept](#)

- **GUNS**
 - Ol' Reliable, the starting pistol. Deals low damage and holds 10 bullets.
 - XM10 (XenoMurder 10), the starting SMG for each character. Holds 25 bullets and shoots 9mm auto. Deals low damage but effective against unarmored targets.
 - The Bohemian (Colt Action Revolver), a 6-shooter that deals double damage on the last bullet of the clip if each bullet hits before it hits.
 - RUSKYSPL (AK-47), Russian Automatic Rifle. Holds 30 bullets.
 - Old National, pump shotgun dealing huge damage to big targets, slow reload.

- KLDBlaster (Kold Blaster), shoots cold ice stalagmites, perforating small targets, slowing the enemy down and dealing moderate damage.
- DSKJKY (Disk Jockey), throws vinyls that bounce on walls and enemies. Deals strong damage to punks.
- WRLD_END (WorldEnder Laser Gatling), a rapidfire heavy machinegun that shoots colorful lasers. Doesn't use ammo but heats up.
- **CONSUMABLES/THROWABLES**
 - M1LLY (Cassette Launcher), throws explosive cassettes that detonate after a short delay. Area-of-effect but limited ammo.
 - VIBECHECK! (Vibe Check!, "Literally just the character saying Vibe Check or smth"), applies a wave of fun for teammates in a short area, healing them for a short duration and speeding them up.

ART

All 3d/2d artworks, sprites and assets have been created through Unity Engine and Blender, and have been handcrafted by Giacomo Bossi and Filippo Benzi (all rights reserved).



4 Main Characters, Freddie (top left), Bella (top right) Johnny (Bottom Left) and Orange Madonna (will be listed as Orange)

CONTROLS

[Mouse/Controller: GameMechanic]

WASD/LeftStickRotation: CharacterMovement

MouseMovement/RightStickRotation: CharacterRotation and Aim

R/XButton: Reload

E/AButton: Interact/OpenDoor

LMB/RightTrigger: Shoot

G/RightButton: Grenade/Throwable

Q/LeftButton: CharacterAbility

SHIFT/LSPress: Run

Tab/BackButton: Scoreboard

ESC/StartButton: Pause

MOUSE/AButton,BButton: Menu Interactions

Mechanics Brainstorm:

-Characters give different powerups when combined,

ex.Character 1 combos with Chara 2,3,4 in different ways

And Character 2 with Chara 1,3,4 and so on.

2 of Characters can Combo of each other



AFRAID OF THE WATER

AFRAID OF THE WATER

Gentilmente offerto dal Team Totani Arrabbiati

Elevator Pitch

Sei sulla Spiaggia di Sumatra, il mare si ritrae, sirene d'allerta , questo vuol dire solo una cosa....SCAPPA!

Raggiungi un posto alto e sopravvivi!

Un gioco in Prima Persona che ti porta a sfidarti per la sopravvivenza!

1. Descrizione del Progetto

Scappaaaaa dallo Tsunami! Hai solo 120 secondi per scappare.

2. Personaggi

Il personaggio principale non si vedrà in volto

Ci saranno tanti Npc da poter spingere o interagire.

3 Tema "Waves"

E' Abbastanza autoesplicativo, per lo Tsunami che ha colpito l'Indonesia nel 2004

4. Storia

Il Nostro Personaggio è una persona in vacanza che si trova ad Ao Nang durante il periodo dello Tsunami che ha colpito l'INDONESIA

5. Genere

Avventura Survival Horror 3D in Prima Persona.

6. Gameplay di Base

Rigiocabile più volte, non ci sarà solo un modo per sopravvivere! Spingi altre persone e oggetti, apri porte, apri la strada per la salvezza,non farti raggiungere!

Attenzione,non sei l'unico a volersi salvare!

7. Esperienza Attesa

Paura e Tensione!

La Musica si confonde con I Suoni delle Sirene ,rendendo l'esperienza molto ansiogena.



LAST BREATH

Gentilmente offerto dal Team Totani Arrabbiati

Elevator Pitch

Sei caduto in un pozzo gigante. L'acqua sale inesorabile e l'unica via di fuga è verso l'alto. Arrampicati su muri, corde, scale e oggetti improvvisati, salta correttamente e scegli con attenzione: non tutto reggerà il tuo peso. Un salto sbagliato può condannarti. FAI VELOCE corri, pensa in fretta e scala verso la salvezza... L'ACQUA STA SALENDO SBRIGATI AD USCIRE.

1. Descrizione del Progetto

Il gioco è platform a scorrimento verticale con elementi survival, pensato per partite rapide ma ad alta tensione. Il giocatore si ritrova intrappolato in un pozzo che si riempie d'acqua e deve scalare verso l'alto sfruttando corde, scale, appigli e oggetti improvvisati. Ogni salto è una scelta di rischio: alcuni appoggi potresti non riuscire a raggiungerli se salti male, altri possono spezzarsi, trasformando la salita in una corsa disperata contro il tempo.

Il tono è adrenalinico e claustrofobico, con un'atmosfera che spinge costantemente alla tensione: non c'è un vero nemico se non l'acqua stessa, che avanza inesorabile.

2. Personaggi

Nome: Neavy

Ruolo: Una figura oscura precipitata nel pozzo

Caratteristiche salienti: Corpo umanoide ma privo di volto e dettagli, solo sagoma e occhi luminosi. Trasmette mistero, facile da personalizzare con colori/skin.

3 Tema "Waves"

L'acqua che sale e riempie il pozzo, se cadi crei delle onde per richiamare comunque una collisione realistica

4. Storia

Sei precipitato e in un pozzo. Non sai come ci sei finito, noti che l'acqua sta iniziando a salire, lenta ma inesorabile. Ogni secondo conta: devi scalare, saltare e sfruttare ogni appiglio per sfuggire alla morsa del pozzo per non affogare.

Man mano che risali, l'ambiente cambia: da pietre instabili passi a scale arrugginite, corde marce e oggetti dimenticati e particolari (anche che non fanno parte di quell'ambiente, come se fosse spazzatura lasciata dentro il pozzo). Il tuo unico obiettivo è raggiungere la luce in cima, prima che il pozzo diventi la tua tomba.

5. Genere

Survival horror, Avventura dinamica

6. Gameplay di Base

Rigioca quante volte vuoi, scova nuove strategie per salire più velocemente ed evitare di cadere in acqua.

- Scala
- Arrampicati
- Salta
- Corri
- Sposta

7. Esperienza Attesa

Paura, tensione, adrenalina, velocità

8. Commands

Movimento: WASD

Salto: SPACE

Prendi: INVIO (che si per aggrapparti o spostare)

Corri: SHIFT

9. Esperienza Attesa

Grafica 2,5D in terza persona.

Combina elementi 2D e 3D per creare un'illusione di tridimensionalità, pur mantenendo un'interfaccia e un movimento spesso basati su un piano bidimensionale.

Visuale e stile di gioco in 2D ma con ambientazione in 3D (stile Little Nightmares)



10. Musica

Stile musicale:

La colonna sonora sarà atmosferica e minimalista, con toni cupi e bassi profondi per enfatizzare la claustrofobia del pozzo.

Effetti sonori:

- **Suoni realistici:** acqua che sale, gocce, splash e onde, per dare feedback immediato sulla minaccia.
- **Rumori ambientali del pozzo:** pietre che scricchiolano, corde che si tendono, scale arrugginite che cigolano.
- **Effetti legati ai movimenti del personaggio:** passi, salti, atterraggi, oggetti che si rompono o oscillano.

Musica interattiva:

- La colonna sonora reagirà dinamicamente al progresso del giocatore e alla vicinanza dell'acqua.
 - **ACQUA VICINA** → Più il livello di pericolo aumenta, più la musica diventa intensa e frenetica.
 - **ACQUA DISTANTE** → Più il pericolo è "distante", la musica sarà caratterizzata da toni più leggeri, permettendo al giocatore di percepire il contrasto tra calma e tensione.

Obiettivo sonoro:

- Creare un'esperienza immersiva e adrenalinica, dove ogni suono comunica un pericolo o una situazione, aumentando la tensione e accompagnando il giocatore verso l'uscita dal pozzo



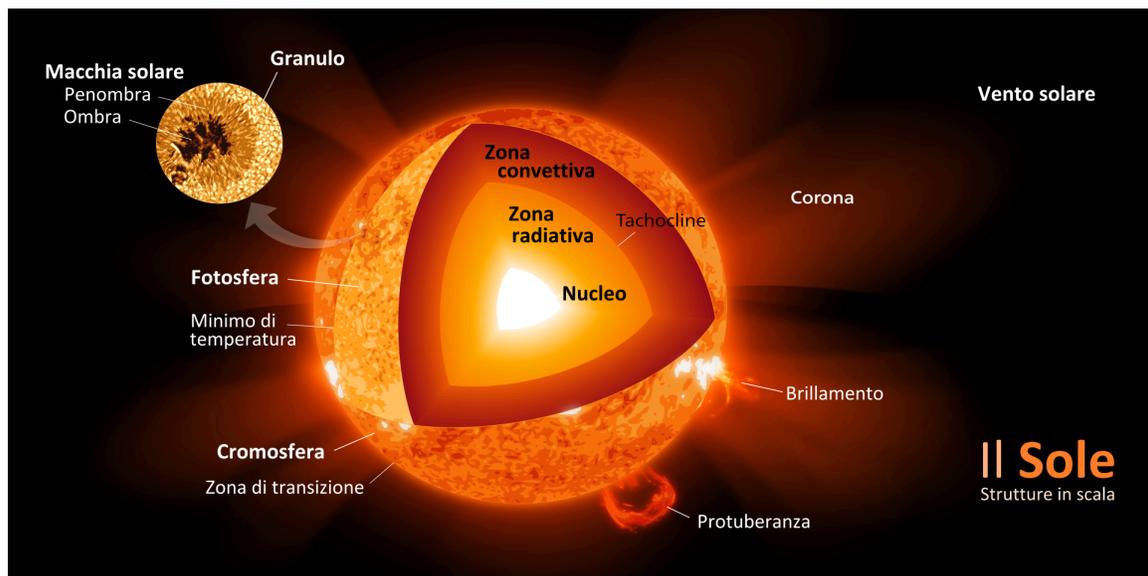
SOLAR JOURNEY

Elevator Pitch

Sei appena nato da una fusione nucleare al centro di una stella, sei un'onda elettromagnetica e devi fuggire dal nucleo attraversando gli strati incandescenti fino a raggiungere la superficie. Il percorso è tortuoso, materia densa e molti ostacoli imprevisti ti si presentano tra te e la libertà.

1. Descrizione del Progetto

Rhythm-arcade con scorrimento orizzontale. Al ritmo della musica deve evitare ostacoli, flussi energetici e muri di plasma per raggiungere la superficie e liberarsi nello spazio. Ogni oggetto in scena si muove a ritmo di musica. Stile minimalista e geometrica.



2. Personaggi

Il personaggio principale è il fotone.

3 Tema "Waves"

Le onde elettromagnetiche in particolare la luce.

4. Storia

Una stella brilla nello spazio. La camera si avvicina e attraversa la superficie della stella e scende nelle profondità incandescenti. Tra miliardi di fusioni nucleari, una in particolare si distingue tra le altre, nasce un fotone che è destinato a intraprendere il suo viaggio per la libertà.

5. Genere

Rhythm-arcade con scorrimento orizzontale ad ostacoli.

6. Gameplay di Base

Il giocatore controlla un fotone che si muove su un piano 2D mentre lo schermo scorre orizzontalmente.

L'obiettivo è evitare ostacoli (muri di plasma, onde energetiche, esplosioni) che appaiono sincronizzati con la musica.

È possibile utilizzare un dash breve per attraversare barriere.

Ogni livello rappresenta uno strato della stella, con pattern e ritmo crescente.

La partita termina se il fotone viene colpito troppe volte, mostrando che il fotone torna indietro.

7. Esperienza Attesa

Immersione visiva e sonora, viaggio e liberazione, sfida

