**GAME DESIGN DOCUMENT (GDD) TEMPLATE**

Sommario

[DATI GENERALI 1](#_Toc127523099)

[Nome del gioco 1](#_Toc127523100)

[Genere 1](#_Toc127523101)

[Elementi di gioco 1](#_Toc127523102)

[Giocatori 1](#_Toc127523103)

[SPECIFICHE TECNICHE 1](#_Toc127523104)

[Tipologia di grafica 1](#_Toc127523105)

[Vista 1](#_Toc127523106)

[Piattaforma 1](#_Toc127523107)

[Linguaggio di programmazione 1](#_Toc127523108)

[Dispositivo 1](#_Toc127523109)

[GAMEPLAY 1](#_Toc127523110)

[Delineazione del gameplay 1](#_Toc127523111)

[Caratteristiche chiave 2](#_Toc127523112)

[DESIGN DOCUMENT 2](#_Toc127523113)

[Linee guida di design 2](#_Toc127523114)

[Definizione del game design 2](#_Toc127523115)

[Flowchart del gioco 2](#_Toc127523116)

[Definizione del giocatore 2](#_Toc127523117)

[Proprietà del giocatore 2](#_Toc127523118)

[Premi 3](#_Toc127523119)

[User Interface (UI) 3](#_Toc127523120)

# DATI GENERALI

## Nome del gioco

Cosmic Jumper

## Genere

Casual - Arcade

## Elementi di gioco

Il giocatore dal menu iniziale potrà accedere alle impostazioni, dove potrà settare il tipo di gameplay tra single e multiplayer, inoltre avrà la possibilità di personalizzare gli elementi di gioco come la sprite del personaggio e quella della piattaforma accedendo alla sezione dello shop. Avrà la possibilità di iniziare una nuova partita cliccando sul bottone posizionato al centro dell’interfaccia e qui potrà accumulare dei punteggi direttamente proporzionali all’altezza che raggiungerà durante la sessione. Cliccando i pulsanti (A D oppure <- ->) potrà muoversi a destra e sinistra cercando di atterrare sulle piattaforme, che lo spingeranno più in alto. Le piattaforme sono di 3 tipi: le classiche con un rimbalzo normale, quelle fragili che si rompono se calpestate e non fanno saltare il personaggio e quelle ultra che garantiranno una spinta più elevata.

## Giocatori

Il gioco offre due modalità: la single e la multiplayer. Nella single mode esiste un record univoco, quindi il giocatore sarà in competizione con se stesso per raggiungere quote sempre più elevate. Nell’altra modalità invece i record saranno 2, uno per giocatore, e quindi in ogni partita il giocatore cercherà di superare se stesso e l’avversario.

# SPECIFICHE TECNICHE

## Tipologia di grafica

Il gioco è sviluppato in un ambiente 2d, la grafica è semplice e intuitiva, dato che sono presenti pochi bottoni, di generose dimensioni e ognuno escluso quello del menu contrassegnato dall’icona degli ingranaggi, specificato dall’azione che provoca.

## Vista

## L’utente visualizzerà la UI in 2d e nel gameplay controllerà i movimenti del suo personaggio attraverso una telecamera esterna che lo segue quindi adoperando la vista in terza persona.

## Piattaforma

## Mac, windows.

## (integrando un sistema di joystick compilabile anche per mobile, possibile future release)

## Linguaggio di programmazione

C#

## Dispositivo

PC

# GAMEPLAY

Il robot rosso e il robot blu avranno gli stessi poteri, anche cambiare il tipo di piattaforme di base non cambia l’esperienza del gameplay, in modo che non ci siano player avvantaggiati dopo l’acquisto di nuove grafiche, le quali hanno solo lo scopo di accontentare il gusto dell’utente, in modo da far partire diverse player dalla stessa situazione iniziale. Il robot ambientato in una grafica futuristica si sposterà a destra e sinistra in modo da centrare le piattaforme giuste (non quelle fragili) per continuare il gameplay ed arrivare a punteggi sempre maggiori.

## Delineazione del gameplay

Opzioni di gioco: Single e multiplayer

Modalità di gioco: Hardcore (se si cade nel vuoto si perde)

Elementi di gioco: Diversi tipi di piattaforme e personaggi

Livelli: Modalità infinita con aumento di difficoltà durante l’esecuzione

Controlli del giocatore: movimenti a destra e sinistra

Condizione di vincita: non esiste, dato che il gioco è teoricamente infinito

Condizione di sconfitta: il personaggio non riesce a centrare la piattaforma e cade nel vuoto

Fine del gioco: quando il giocatore muore vengono mostrati i punti

Scopo del gioco: divertire il giocatore, motivandolo a superare ogni volta il suo record personale, il giocatore viene istigato a continuare perché a volte si manca la piattaforma per poco e quindi questo causerà nel giocatore una voglia di riprovarci.

## Caratteristiche chiave

Non impegnativo, leggero, competitivo.

# DESIGN DOCUMENT

Player: il controller permette di andare a sinistra e destra, interagendo con le piattaforme normali e ultra, in automatico verrà applicata una forza verso l’alto sul personaggio.

Piattaforme Fragili: al contatto con il player si rompono e non spingono il player, hanno il solo scopo di mettere in difficoltà l’utente

Piattaforme base e ultra: alla collisione con il personaggio garantiranno una spinta relativamente di 1X e 2X sul personaggio verso l’alto

Meccanica di sconfitta: Il giocatore manca la piattaforma e cade nel vuoto, viene scaricata la scena e viene caricata quella dei risultati

## Linee guida di design

*Questa importante sezione deve mettere per iscritto qualunque restrizione creativa che dovrebbe essere considerata durante il design.*

## Definizione del game design

*In questa sezione si stabilisce la definizione del game play. Questa definizione include condizioni di win e loss, transizioni tra i livelli, ed il focus principale del gameplay.*

## Flowchart del gioco

*Il flowchart fornisce uno strumento visuale che rappresenta come le diverse parti del gioco e le loro proprietà interagiscono tra di loro. Il flowchart dovrebbe rappresentare Oggetti, Proprietà e Azioni presenti nel gioco. E’ buona norma che ognuno di questi elementi abbia un riferimento numerato alla parte in cui vengono descritti nel presente documento.*

* *Menu*
* *Sinossi*
* *Gameplay*
* *Controlli del giocatore*
* *Game over (Win e Loss condition)*

## Definizione del giocatore

* *Utilizzare questa sezione per una descrizione del giocatore*
* *Utilizzare la sezione Proprietà del Giocatore (sotto) per definire le proprietà di ogni giocatore. Queste proprietà possono essere influenzate dalle azioni o interazioni del giocatore con gli elementi di gioco. Definire le proprietà e come queste influenzano il gioco*
* *Usare la sezione Premi per definire una lista di tutti gli oggetti che influenzano il giocatore in maniera positiva. Definire questi oggetti descrivendo come influenzano il giocatore e come questo li possa usare durante il gioco*

*Un possibile suggerimento di lista potrebbe includere (ma non solo questi elementi):*

* *Salute*
* *Armi*
* *Azioni*

## Proprietà del giocatore

*Ogni proprietà dovrebbe essere accompagnata dalla descrizione del feedback che notifica al giocatore il cambiamento della proprietà stessa*

## Premi

*Definire una lista di tutti gli oggetti che influenzano positivamente il giocatore (es. power-up)*

## User Interface (UI)

*Qui è dove andrà inclusa la descrizione di come l’utente può controllare il gioco. Ragionare in merito a quali pulsanti fisici sul device possono essere più adatti al gioco. Considerare quale potrebbe essere il peggior layout dei pulsanti, e chiedersi se in tali condizioni la UI sia ancora giocabile o meno. E’ buona norma aggiungere una rappresentazione visiva dove vengono collegati i controlli fisici con le azioni in-game.*