**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

Azione e piattaforme

## Elementi di gioco

Il giocatore cercherà di superare il suo record una partita dopo l’altra, diventando sempre più bravo a saltare da una piattaforma ad un'altra per evitare di cadere nel vuoto, inoltre avrà la possibilità di modificare le sprite del gioco attraverso uno shop dedicato.

## Giocatori

Il gioco è single player, quindi solo un giocatore alla volta potrà partecipare, ma tramite il riferimento al record, si potranno sfidare anche più giocatori in modalità asincrona.

# SPECIFICHE TECNICHE

## Tipologia di grafica

Il gioco presenta solo una grafica 2d, con un interfaccia semplice, moderna e facilmente leggibile.

## Vista

## Il giocatore controlla il suo personaggio seguendola in terza posizione.

## Piattaforma

## Mac, windows.

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

## Linguaggio di programmazione

C#

## Dispositivo

PC

# GAMEPLAY

*Usare la sezione Gameplay per creare un paragrafo descrittivo di come il gioco sarà giocato. Immaginarsi il giocatore mentre gioca effettivamente al gioco. Provare a non usare termini generici (es., non descrittivi) quando si parla del gameplay. Ad esempio, evitare frasi come “nemico\_1 avrà più punti salute di nemico\_2”. Piuttosto, usare frasi del tipo “Il Cavaliere della Notte avrà più punti armatura del Bardo”.*

## Delineazione del gameplay

*La delineazione varierà in funzione del tipo di gioco. Possono entrare in questa sezione:*

* *Apertura dell’applicazione*
* *Opzioni di gioco*
* *Sinossi della storia*
* *Modalità di gioco*
* *Elementi di gioco*
* *Livelli*
* *Controlli del giocatore*
* *Condizione di vincita*
* *Condizione di sconfitta*
* *Fine del gioco*
* *Perché il gioco dovrebbe essere divertente?*

## Caratteristiche chiave

*Leggero, veloce, competitivo.*

# DESIGN DOCUMENT

*Questa sezione descrive come si comportano i GameObjects, come sono controllati e le loro proprietà. Queste sono spesso denominate “meccaniche di gioco”.*

## 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.*