

Esercitazione Pratica

Modulo 1 - Laboratorio 4

Riccardo Benin

Consegna

Vista la struttura di un Pitch, realizzare un Pitch di un'ipotesi di gioco, presentando tutte le informazioni necessarie per simulare un colloquio con un publisher.

Dalla prossima slide inizia il Pitch.



Potato can't Attack!

The image features a vibrant illustration of a potato plant with large, green, lobed leaves growing from dark brown soil. In the background, there is a field of tall green grass under a clear blue sky. Two Colorado potato beetles, characterized by their orange bodies with black longitudinal stripes, are shown on the soil in the lower right corner. A large, white, curved shape on the right side of the image serves as a background for the text.

*Nel silenzio della terra,
la pianta di patata non alza spine né sparge veleni.*

*Non lotta, non insegue.
Si fa amara dove serve, coriacea dove basta.*

*E mentre le dorifore cercano un banchetto,
trovano solo resistenza gentile.*

*Non è guerra, è saggezza vegetale:
**Proteggersi senza Ferire,
Vivere senza Cedere***



**Giocatori della pausa caffè
Amanti di generi soft**

Target

**Tower Defense
con twist passivo a turni**

Genere

**Android
iOS**

Platform

**Unity
Blender, Adobe CC**

Game Tech

Single Player

Game Mode

Key Markets

EU e USA

Business Model

**Free to Play (Ads)
Buy to Play (no Ads)**

Prezzo se comprato

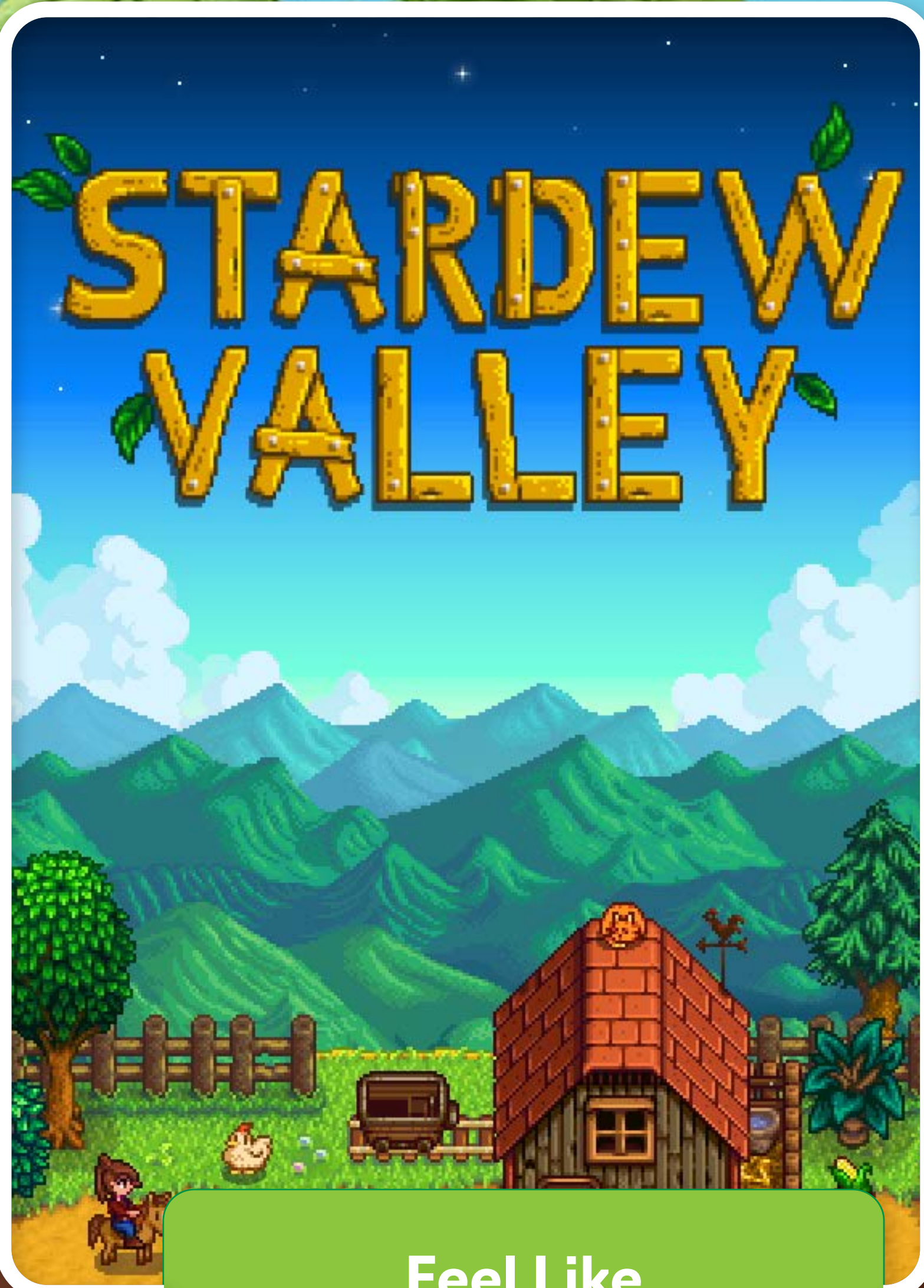
0,99€ / 0,99\$

L'**obbiettivo** è far sì che la pianta di patate riesca a produrre il raccolto necessarie entro l'ultimo giorno della partita.

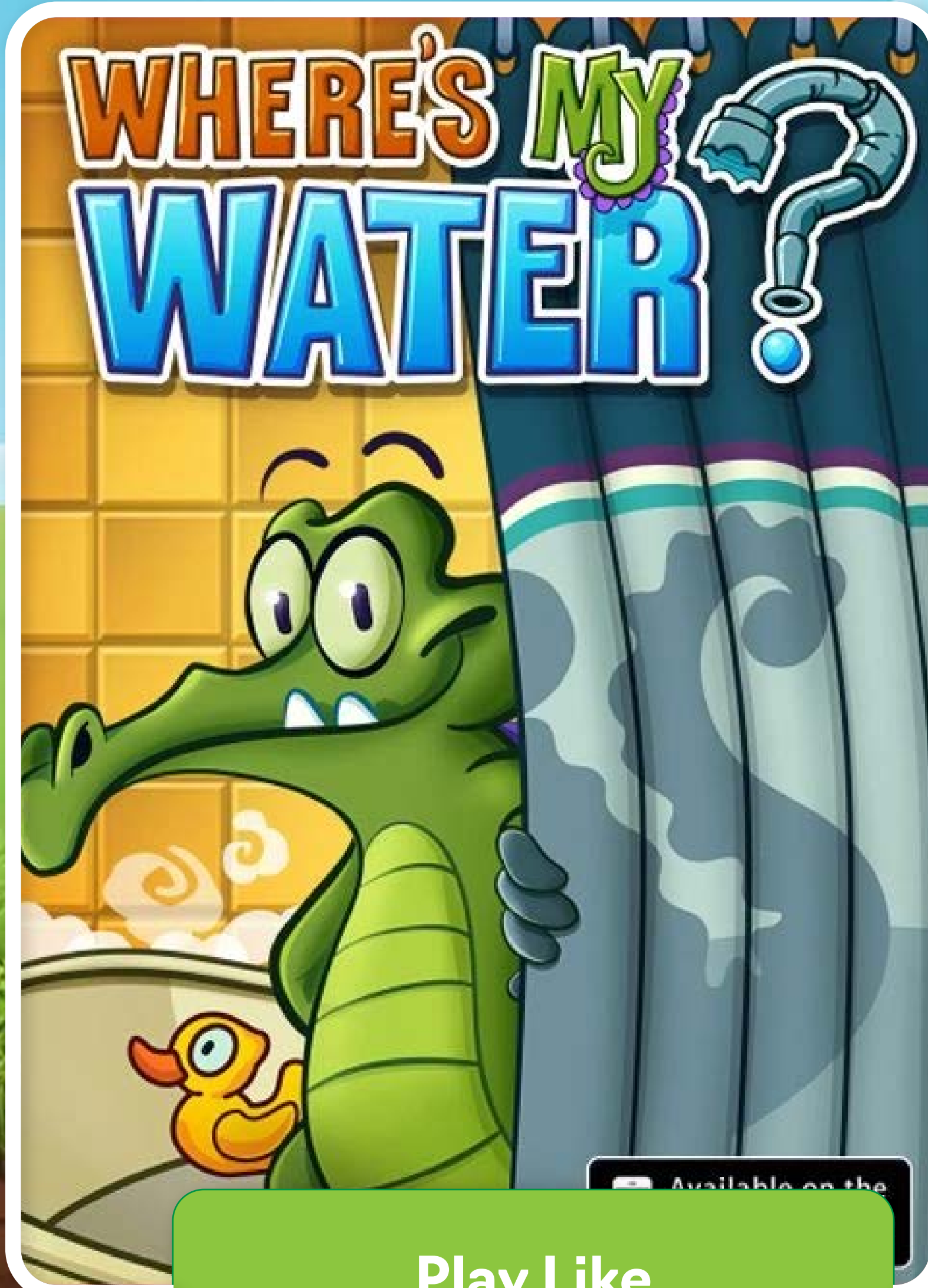
Il giocatore gioca nei panni di una pianta di patate. Dovrà farla crescere sfruttando le risorse raccolte per migliorare i suoi attributi (vita, difesa, ...) e resistere all'assalto della Dorifora.

Ogni partita è a sé stante, caratterizzata da diversi parametri per la difficoltà (numero di nemici, clima, giorni a disposizione, ...) e, una volta terminata, vedrà un riepilogo di com'è andata.

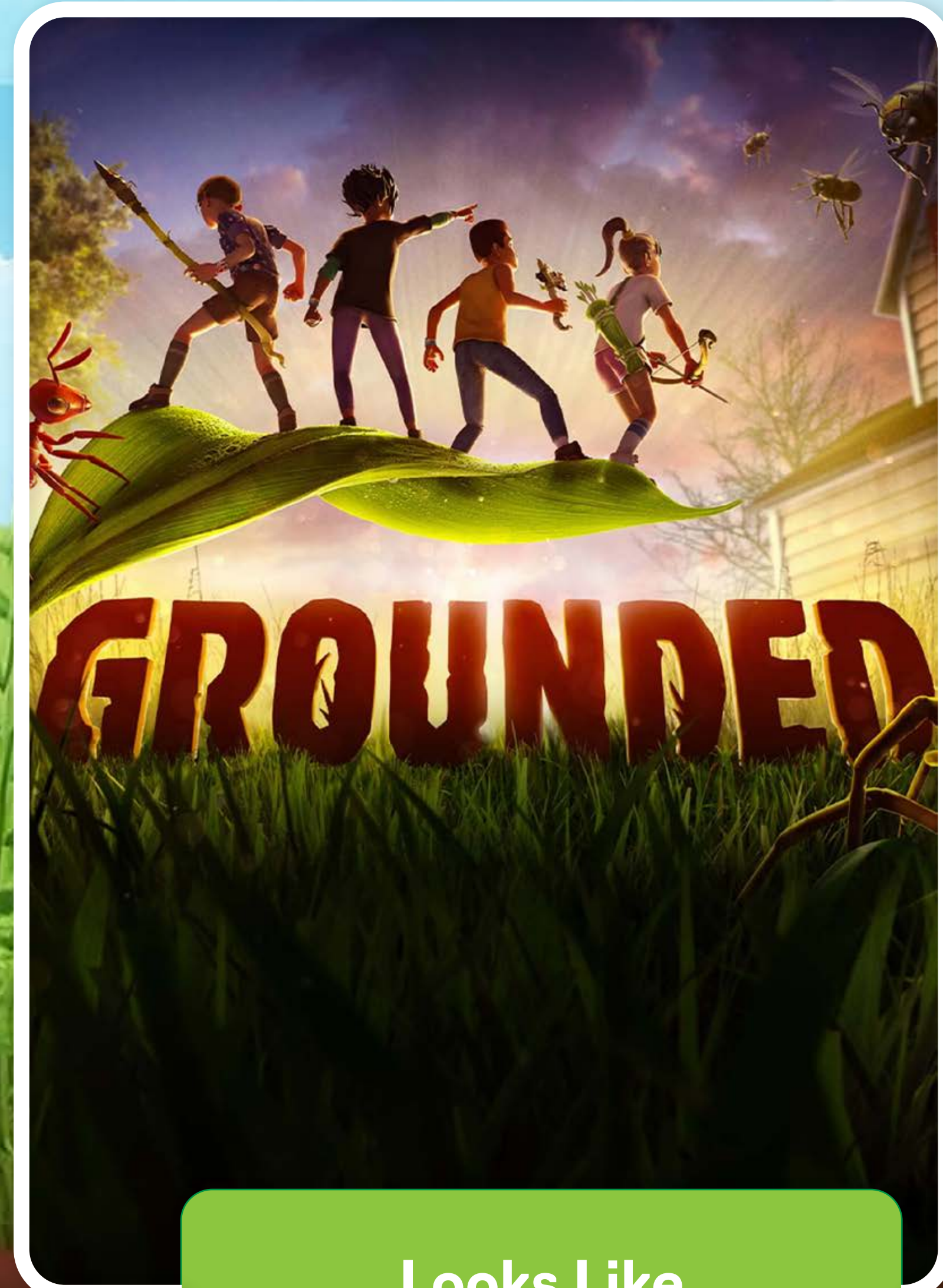




Feel Like



Play Like



Looks Like

Game Loop

Secondary Loop

Raccogli Risorse

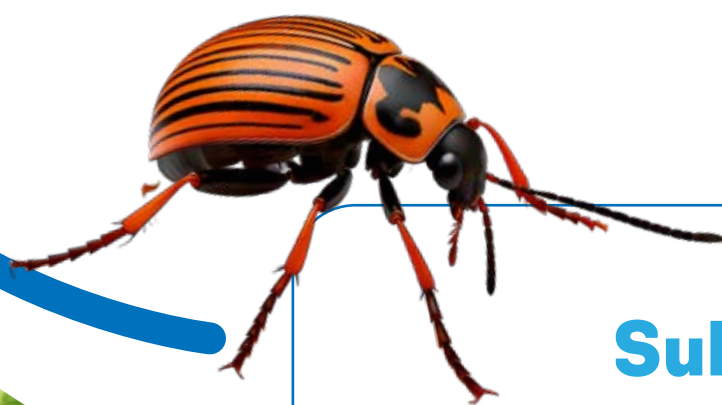
Migliora la pianta

Fai nascere una patata

Porti a maturazione le patate

Subisci l'assalto

Vinci



Ciò che distingue questo titolo è
**l'assenza della componente di
attacco.**

Normalmente in un Tower Defense si costruiscono difese che contrastano l'assalto dei nemici per impedirgli di arrivare alla torre. Qui, invece, i nemici arrivano alla torre (la pianta) senza che nulla possa impedirlo. Per ovviare all'inevitabile Game Over che ci sarebbe in questo caso, ogni nemico smetterà di attaccare dopo un certo lasso di tempo. Durante il turno successivo verrà concesso al giocatore di ripristinare la salute persa e migliorare la sua difesa in vista del prossimo assalto.

Game Pillar
Key Selling Point





Pre-Production

1 Mese



Production

2 Mese

Beta e Testing

1 Mese



Lancio



Costi di sviluppo

40 000€

Costo Marketing

10 000€

Prezzo di Vendita

Free (Ads) / 0.99€ (No Ads)



Opportunità di Mercato

Questo gioco essendo così improntato sulle patate offre un'opportunità irripetibile per i produttori reali di patate.

Sfruttando la predisposizione degli ads all'interno del gioco, i produttori possono proporre contenuti sui loro prodotti in modo mirato e con un tono di voce coinvolgente, evitando la perdita di engagement dovuta ai normali circuiti.

Inoltre è possibile sviluppare livelli sponsorizzati dai brand per un'ulteriore livello di comunicazione con i potenziali clienti.



Game Design

Riccardo Benin



Game Design

Dorio Faro



Programmatore

Rogamato Pataro

