

# <Pino around the World!>

<Your Company Logo Here>

Revision: 0.0.1

GDD Template Written by: Samuel Danesi

Special thanks to <>  
Otherwise this would not have happened

Reformatted by: <Clarissa Rossin>

### License

If you use this in any of your games. Give credit in the GDD (this document) to Alec Markarian, Benjamin Stanley, and Brandon Fedie. We did work so you don't have to.

Feel free to Modify, redistribute but **not sell** this document.

Overview

[Theme / Setting / Genre](#)

[Core Gameplay Mechanics Brief](#)

[Targeted platforms](#)

[Monetization model \(Brief/Document\)](#)

[Project Scope](#)

[Influences \(Brief\)](#)

[The Elevator Pitch](#)

[Project Description \(Brief\)](#)

[Project Description \(Detailed\)](#)

[What sets this project apart?](#)

[Core Gameplay Mechanics \(Detailed\)](#)

[Story and Gameplay](#)

[Story \(Brief\)](#)

[Story \(Detailed\)](#)

[Gameplay \(Brief\)](#)

[Gameplay \(Detailed\)](#)

[Assets Needed](#)

[2D](#)

[3D](#)

[Sound](#)

[Code](#)

[Animation](#)

[Schedule](#)

[<Object #1>](#)

[<Object #2>](#)

[<Object #3>](#)

[<Object #4>](#)

## Overview

### ➤ Theme / Setting / Genre

- <GDR stile Cartoon a Livelli rigiocabili con Punteggio>

### ➤ Core Gameplay Mechanics Brief

- <Livelli con punteggi>
- <GDR combattimento>
- <Evoluzione personaggio>
- <Incantesimi>

### ➤ Targeted platforms

- <Windows>
- <??>

### ➤ Monetization model (Brief/Document)

- <Gioco completo a pagamento>
- <Link to Monetization Document>
- /How do you plan to monetize the game?/

### ➤ Project Scope

- <Game Time Scale>
  - <Costo da decidere>
  - <Il Corso Master D e probabilmente oltre>
- <Team Size>
  - <Core Team>
    - <Danesi Samuel>
      - GameDesigner
      - LevelDesigner
      - SoundDesigner
      - AnimationDesigner
      - StoryDesigner
    - <Clarissa Rossin>
      - Revisionatrice
      - Consigliera
      - Compagna
    - <Membro nuovo>
  - <Marketing Team>

- <Danesi Samuel>
  - Decide tutto
- Membro nuovo
- Membro nuovo
- <Licenses / Hardware / Other Costs>
- <Total Costs with breakdown>

### ➤ Influences (Brief)

- <Influence #1>
  - <> (Television, Games, Literature, Movies, etc.)
  - <Explain why this is an influence in one paragraph or less>

### ➤ The Elevator Pitch

<Pino il nostro protagonista perde la memoria e si sveglia in cima ad una montagna. Il suo obiettivo è ritornare a casa ma per farlo deve affrontare una serie di pericoli che lo metteranno a dura prova! Nel corso della sua avventura Pino trova un amico che lo aiuta. Avrà capito davvero dove si trova? Riuscirà a tornare a casa sano e salvo? Ce la farà il nostro protagonista?>

### ➤ Project Description (Brief)

<Il giocatore sceglie una classe fra 5 (Guerriero, Combattente, Arciere, Sciamano e Mago) e gioca nei panni di Pino. Ogni classe avrà il suo sistema di combattimento, movimento e abilità. Le mappe saranno livelli rigiocabili divisi in isole e saranno completabili uccidendo nemici e boss, raccogliendo monete e finendo il livello nel minor tempo possibile.

Il personaggio avrà un albero delle abilità per potenziare i propri attacchi o per sviluppare le abilità. Per sviluppare il personaggio il giocatore dovrà utilizzare delle monete che potrà raccogliere mentre completa i livelli.

Il giocatore sarà accompagnato da un compagno che lo aiuterà nei combattimenti e potrà essere utilizzato come abilità speciale prendendone il controllo.>

### ➤ Project Description (Detailed)

<Pino il protagonista avrà a disposizione 5 classi che comprendono: Guerriero, Combattente, Mago, Sciamano e Arciere. Le classi sono ancora da sviluppare, all'inizio sarà disponibile solo il guerriero che avrà spada e scudo. Tutte le classi avranno sistemi di attacchi base e abilità da sbloccare e utilizzare.

Le mappe sono divise su delle isole che sono divise in livelli, il giocatore dovrà finire tutte e 7 le isole per finire il gioco. Lo sviluppo delle isole deve ancora essere pensato accuratamente. Ogni isola avrà il

suo numero di livelli e uno stile più o meno diverso per non dare ripetibilità all'ambientazione. Il numero di livelli sarà circa di 40 in totale.

Il giocatore avrà una barra della vita e una della Dark Energy (mana); la vita partirà sempre al 100% all'inizio di ogni livello mentre la Dark Energy allo 0%. Ci saranno diversi sistemi per recuperare vita, ma per il momento solo pozioni di vita sparse nella mappa. La Dark Energy sarà ottenibile uccidendo nemici o recuperando pozioni di Dark Energy sulla mappa. Se la salute scende a 0 il giocatore muore e ricomincia da capo il livello.

Esisteranno molti tipi di nemici con sistemi diversi di attacco, alcuni corpo a corpo altri a distanza. Alcuni nemici useranno abilità per colpire il giocatore, tutto ancora da sviluppare. Il tipo di nemico non andrà ad influenzare il punteggio finale del livello per nemici uccisi.

A fine livello si avrà un riassunto del tempo, delle monete raccolte e dei nemici uccisi. Il punteggio sarà salvato e condiviso online (ancora da decidere e sviluppare), l'obiettivo è incentivare il giocatore a riprovare i livelli magari in modo diverso per avere una posizione in classifica.

Il giocatore avrà un albero di abilità e potenziamenti per ogni personaggio che sbloccherà spendendo monete raccolte nei livelli. Tutto è da sviluppare ma ci saranno abilità attive e passive, per dare rigiocabilità.

Il giocatore avrà un compagno che lo aiuterà nelle sue avventure e potrà utilizzare più avanti nel gioco come abilità speciale a Dark Energy 100%. Il compagno è ancora da sviluppare.>

## What sets this project apart?

- <Difficoltà moderata>
- <Classi diverse per approcci diversi>
- <Albero delle abilità per sviluppo personale del giocatore>
- <Collezionabili>

## ➤ Core Gameplay Mechanics (Detailed)

- <Livelli con punteggi>
  - <Il giocatore dovrà affrontare diversi livelli su tutte e 7 isole per finire il gioco. La scelta dei livelli sarà tipo Super Mario Bros, con livelli selezionabili su ogni isola.>
  - <Il giocatore avrà una progressività nei livelli per completare la storia e successivamente potrà selezionarli per rigiocarli e ottenere punteggi migliori da condividere.>
- <GDR combattimento>
  - <Il giocatore potrà scegliere fra diverse classi. Ogni classe avrà uno stile di combattimento e approccio diverso in base al livello ed ai nemici. Tutte le classi avranno la stessa difficoltà di gameplay, ma non lo stesso modo di giocare.>
  - <All'inizio dell'avventura ci sarà una selezione della classe con una breve descrizione, la scelta della classe non sarà modificabile durante l'avventura>
- <Evoluzione Personaggio>
  - <Il giocatore potrà sbloccare abilità attive e passive per ogni classe. Potrà sbloccare potenziamenti per gli attacchi, per la velocità o semplicemente sbloccare delle abilità tipo incantesimi.>
  - <Il giocatore sbloccherà delle monete durante il completamento dei livelli, queste monete saranno spendibili dal menù di gioco per potenziare il giocatore.>
- <Incantesimi>
  - <Il sistema di incantesimi è ancora da sviluppare. Gli incantesimi si otterranno dall'albero delle abilità della classe, investendo le monete.>
  - <Durante il gameplay nei livelli gli incantesimi si potranno utilizzare consumando Dark Energy, maggiore sarà il consumo più potente sarà l'incantesimo.>

## Story and Gameplay

### ➤ Story (Brief)

<Il giocatore userà il protagonista Pino. Pino si risveglierà in stato di amnesia in cima ad una montagna, con la falsa convinzione di sapere esattamente dove si trova.

Pino riesce a raggiungere la valle trovandosi davanti ad un mostro terrificante. Pino lo sconfigge e recupera l'uovo che il mostro custodiva. Con sua sorpresa si rende conto di non essere dove pensava ma su un'isola lontano da casa.

Pino disperato fa un accampamento e cerca un modo per andarsene, nel frattempo l'uovo si schiude e Pino si fa un nuovo amico. Pino scopre che il suo risveglio su quest'isola non è casuale ma un esperimento della Setta del Regno dei Signori del Male. Pino riesce a scappare dall'isola grazie ad un portale che lo teletrasporterà in una nuova isola.

Pino prima di tornare a casa riuscirà a capire chi è il suo nuovo amico, ci stringerà amicizia e scoprirà nuovi poteri. L'avventura di Pino si svilupperà su tutte e 7 isole del mondo, infine riuscirà a raggiungere casa e a sconfiggere la Setta del Regno dei Signori del Male!>

### ➤ Story (Detailed)

- Pino il nostro protagonista viene rapito e teletrasportato dalla Setta dei Signori del Male in cima al monte "Nome Monte" dell'isola "Nome Isola 1" per fare degli esperimenti sulla forza di un uomo in condizioni estreme. Al risveglio Pino si trova in uno stato di Amnesia e confusione. Appena riesce a recuperare un po' di lucidità si rende conto di essere sopra ad un monte sconosciuto; forse il famoso Monte della Setta dei Signori del Male! Con Coraggio cerca di scendere il monte affrontando dei pericoli, fino a quando affronta una bestia fortissima che riuscirà a sconfiggere. La bestia proteggeva un nido con un uovo, Pino si rende conto di non essere dove pensava di essere ma di aver invaso il territorio di un mostro. Pino decide di prendere l'uovo e di accudirlo fino alla schiusura, scende dalla montagna e scopre di trovarsi su un'isola in qualche parte del mondo. Decide di accamparsi ai piedi della montagna per trovare una soluzione, ma dopo una notte di riposo qualcosa dentro l'uovo inizia a muoversi e si schiude! Sbuca un piccolo e timido essere di cui si vedono gli occhi. Il piccolo senza punti di riferimento si affeziona subito a Pino, che senza timore decide di accettarlo e portarlo con sé. Pino parte all'esplorazione e trova una caverna dalla quale esce una luce curiosa. Decide di entrarci con il suo nuovo compagno di avventure. Dopo un'ardua esplorazione, trovano un portale strano e senza indugio ci entrano...

### ➤ Gameplay (Brief)

- <Project Description>

### ➤ Gameplay (Detailed)

- Project description



## Assets Needed

### ➤ 2D

- Textures
  - Environment Textures
- Heightmap data (if applicable)
  - /List required data - Example: DEM data of the entire UK./
- <etc.>

### ➤ 3D

- Character List
  - Character #1
  - Character #2
  - Character #3
  - etc.
- Environmental Art Lists
  - Example #1
  - Example #2
  - Example #3
  - etc.

### ➤ Sound

- Sound List (Ambient)
  - Outside
    - Level 1
    - Level 2
    - Level 3
    - etc.
  - Inside
    - Level 1
    - Level 2
    - Level 3
    - etc.
- Sound List (Player)
  - Character Movement Sound List
    - Example 1
    - Example 2
    - etc.
  - Character Hit / Collision Sound list

- Example 1
- Example 2
- etc.
- Character on Injured / Death sound list
  - Example 1
  - Example 2
  - etc.

## ➤ Code

- Character Scripts (Player Pawn/Player Controller)
- Ambient Scripts (Runs in the background)
  - Example
- NPC Scripts
  - Example
  - etc.

## ➤ Animation

- Environment Animations
  - Example
  - etc.
- Character Animations
  - Player
    - Example
    - etc.
  - NPC
    - Example
    - etc.

## Schedule

### ➤ <Object #1>

- Time Scale
  - Milestone 1
  - Milestone 2
  - Etc.

### ➤ <Object #2>

- Time Scale
  - Milestone 1
  - Milestone 2
  - Etc.

### ➤ <Object #3>

- Time Scale
  - Milestone 1
  - Milestone 2
  - Etc.

### ➤ <Object #4>

- Time Scale
  - Milestone 1
  - Milestone 2
  - Etc.