



Sir Sgana Art  
presents

# Delivery Ninja

10/10/2025

Written by Ivan Atanasov



01 Introduzione al gioco

02 Game Sheet

03 Game Structure

04 Creative Mix

05 Game Loop

06 Game Pillars

07 Key Selling Points

08 Financial Projection/Timeline

09 The Team

10 Q&A + Thank You

Come agiresti se fossi un ninja che conosce le arti magiche e deve consegnare pizze a domicilio? Resteresti nell'ombra o faresti una strage pur di accontentare il cliente?

# Introduzione

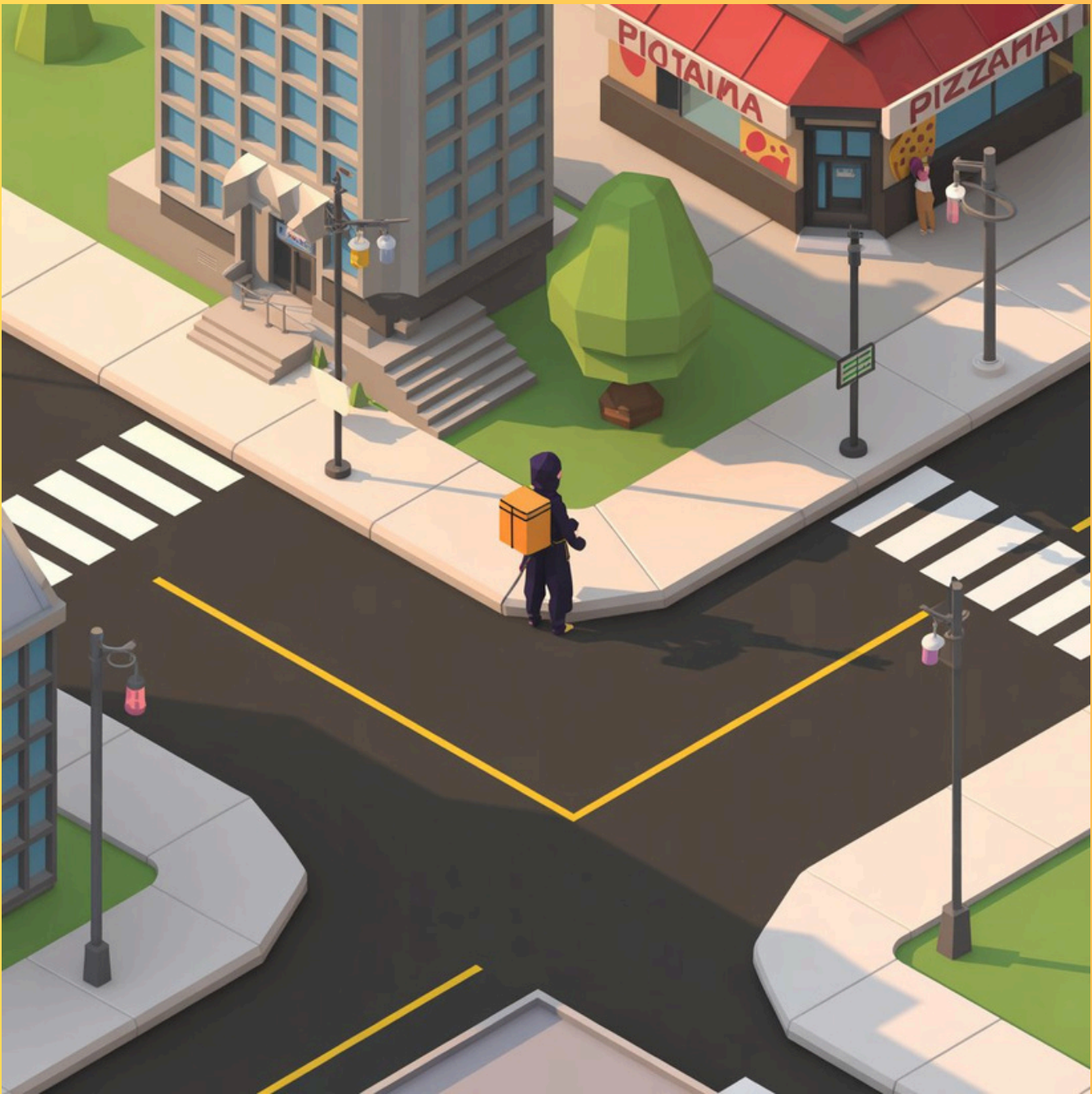
Sei l'unico studente rimasto vivo di un Dojo distrutto da un attacco.

Il tuo Maestro ti costringe a trovare un lavoro per pagare le ricostruzioni. Così sei diventato un Delivery Ninja Runner





# Game Sheets:



Genre	Stealth / Action - Top Down
Platform	Mobile - Nintendo Switch
Number of Players	1
Game Modes	Single Player
Languages	IT + ENG
Production Time	1 Year
Engine	Unity 6
Business Model	Buy To Play
Price	5 Euro / 7 Dollars

# Game Structure:



## Concept:

- ▶ Utilizzando svariate tecniche Ninja effettui consegne a gente poco raccomandata, esempio Mafiosi ed altro.
- ▶ Bisognerà passare le guardie senza essere beccati ciò però non vieta l'uso di tecniche ed armi per stordire o uccidere i nemici.
- ▶ Attenzione al feedback dei clienti potrebbe avere conseguenze indesiderate.

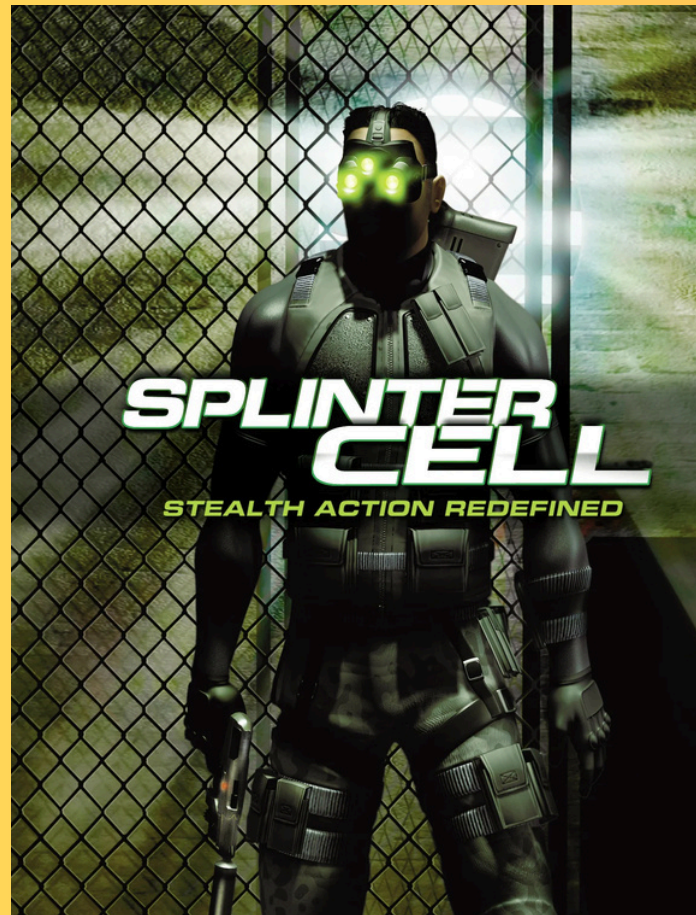
## Storia:

- ▶ Un Clan rivale ha distrutto il Dojo del tuo Maestro e tu devi ricostruirlo trovando un lavoro part time. Dai nuova vita al Dojo, impara nuove tecniche, acquisisci nuove armi e vendicati del Clan rivale



# Creative Mix:

Feels Like:



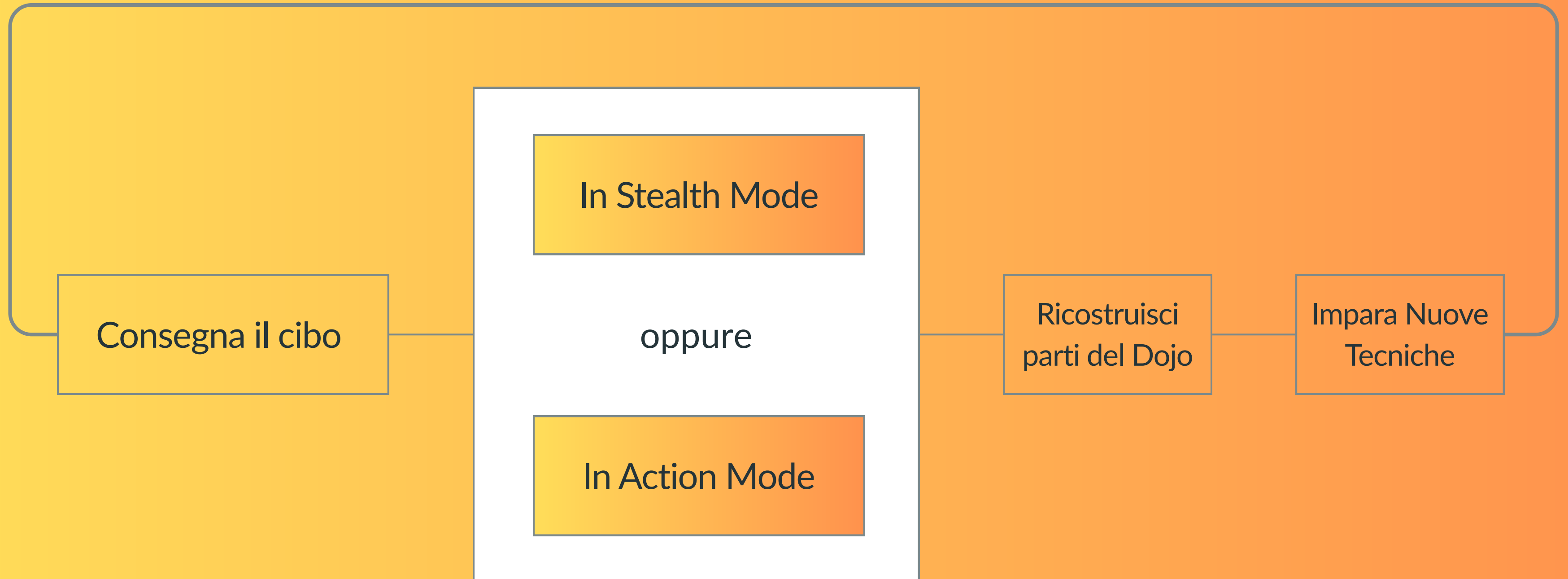
Play Like:



Looks Like:



# Game Loop:





# Game Pillars:

## 3 Stili di combattimento:

Taijutsu = Skill di combattimento corpo a corpo e prese di soffocamento stealth

Ninjutsu = Usare le energie per colpi speciali

Genjutsu = Usare le energie per distrarre i nemici e la realtà che li circonda.

## Ricrea il tuo Dojo:

Senza il Dojo non puoi accrescere i tuoi poteri.

Oltre a questo puoi personalizzare il tuo Dojo come più ti piace

## Conseguenze delle azioni:

I feedback dei clienti possono scaturire conseguenze dirette sull'esperienza del gioco come imprevisti, imboscate, minacce ed altro.

# Key Selling Points:

Gioca dove vuoi e quando vuoi in totale relax:

Il nostro è un gioco divertente e spensierato da poter essere giocato su mobile e console portatili senza troppi pensieri.

Hai 5 minuti?

Sei sul pullman per andare a lavoro o semplicemente vuoi rilassarti?

Le partite delle consegne durano circa da 1 a 3 minuti idem per le missioni secondarie. Gli altri 2 minuti rimanenti? giusto il tempo di controllare se la costruzione del Dojo è ultimata ed iniziarne un'altra.

Divertimento e svago:

Nessuno sbatti di lore complicate e giochi impegnativi.

Un gameplay semplice e dinamico basato solo su come vuoi giocare te. Tra tante mosse speciali ed armi

# Financial: Projection/Timeline:

## Projection:

Necessary Funds	50.000
Selling Price	5 Euro / 7 Dollars
Break Even Point	20.000
Foreseen Units	50.000
Team Costs (1 Year)	20.000

## Timeline:

Pre-Production	3 Mesi
Production	2 Mesi
Pre-Alpha	2 Mesi
Alpha	1 Mese
Beta	2 Mesi
Testing	1 Mese
Launch	1 Mese

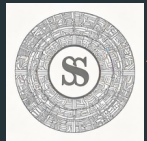


Our Team:

Nessuno sono una persona molto sola

# Conclusion:

Speriamo tu abbia apprezzato il nostro impegno ed il nostro progetto.  
Grazie per il tempo dedicatoci.



Sir Sgana Art  
presents

# Thank You

10/10/2025

Written by Ivan Atanasov