<logo dello studio di sviluppo (team)>

<logo del gioco, se disponibile>

<link, se disponibile>

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Versione | Autori | Data | Note |
| 1.00 | Musco Vito, Riviello Michele, Sasso Francesco, Pazienza Domenico, Parrulli Vincenzo | 17/03/2022 | Prima versione del template per GDD |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |

**Descrizione del progetto *(elevator pitch)***

Un sommario che spieghi in pochissime parole di cosa tratta il gioco senza aggiungere particolari dettagli sulle meccaniche di gioco o altro. Dovrebbe essere massimo una pagina e serve per attirare l’attenzione di investitori o del pubblico. Se il nome del gioco è disponibile andrebbe menzionato, oppure andrebbero menzionate alcune proposte di nome.

*Questo documento di game design descrive i dettagli di un gioco per PC di genere escape room ambientato in un mondo magico. Il protagonista del gioco è un giovane apprendista mago che deve superare delle prove per ricevere la licenza di mago. L’obiettivo del gioco è raggiungere il maestro che si trova in un luogo sconosciuto. La prima ambientazione del gioco è la camera del maestro, che con un incantesimo ha rinchiuso il giovane apprendista mago. Per poter uscire il ragazzo deve riuscire a trovare la sua bacchetta precedentemente nascosta e il libro degli incantesimi, dato che l’unico modo per farlo è tele trasportarsi altrove. Dopo aver trovato tutto e utilizzato l’incantesimo il giovane viene teletrasportato in un luogo tetro (si trova nel territorio dei goblin, nemici dei maghi). Il giovane ha subito anche cambiamenti fisici, è diventato di colore verde ed è diventato più basso (Quell’incantesimo veniva utilizzato dal maestro per infiltrarsi nel territorio dei goblin). Per poter tornare normale deve preparare una pozione, la quale necessita di elementi specifici della terra dei goblin. Una volta preparata e bevuta la pozione dovrà fuggire immediatamente per non essere attaccato. L’unico modo per poter fuggire è la creazione di un portale, utilizzando dei materiali per costruirne la base e un incantesimo. Dopo aver creato la base, utilizzato l’incantesimo e aperto il portale, si tuffa all’interno del portale e viene tele trasportato nella foresta delle creature fantastiche (alleati dei maghi). Per poter diventare un mago bisogna saper collaborare con queste creature ma il giovane apprendista ha molta paura di quest’ultime. Incontra 3 creature differenti e deve decidere con quale creatura vuole instaurare un rapporto e in base alla scelta raggiunge in un modo differente il luogo in cui si è nascosto il maestro (esaltazione della collaborazione tra maghi e creature fantastiche). Una volta arrivato sul luogo il ragazzo deve dimostrare al maestro la sua abilità nel manipolare oggetti e elementi, per questo il maestro crea un burrone tra i due e l’apprendista deve riuscire a raggiungerlo costruendo una via (ponte, strada ecc..). L’apprendista trova tutti gli elementi necessari per la costruzione di una via, la crea e infine raggiunge il maestro che consegna la licenza da mago al giovane apprendista mago.*

**Team**

Informazioni sul team di sviluppo. Le skill del team dovrebbero convincere il lettore che siete capaci di sviluppare quello che state descrivendo nel documento.

**Indice**

[**Personaggi**](#_vau2xpwkl97a) **4**

[**Storia**](#_gcvmy78cpnee) **5**

[Tema](#_raxyw7z3bpm5) 5

[**Trama**](#_kjj1m3jworrl) **6**

[**Gameplay**](#_kug9cpa9xtzj) **7**

[Obiettivi](#_6aaw7fuj2wge) 7

[Abilità del giocatore](#_at3zeyqd5s6v) 7

[Meccaniche di gioco](#_fha8elktxvl9) 7

[Oggetti e power-ups](#_7dw1wnv3y9u) 7

[Progressione e sfida](#_nqd109t9alog) 8

[Sconfitta](#_f2lma7r3u7xf) 8

[**Art Style**](#_v93wsvs3x0i) **8**

[**Musica e Suono**](#_vjpfwfvprdm9) **8**

[**Dettagli Tecnici**](#_ydaw3vfvaywq) **8**

[**Mercato**](#_clxsfzh3de32) **8**

[Target](#_cohi47lszhdc) 9

[Piattaforma e monetizzazione](#_fq88x4irkcjj) 9

[Localizzazione](#_rptnoae6lrbs) 9

[**Idee**](#_a0e1e4yaqp92) **9**

Questo indice non è definitivo, ma può essere modificato in base alla tipologia di gioco o alle necessità. L’importante è che il documento riporti tutti i dettagli relativi al game design del gioco che si intende sviluppare.

# Personaggi

Descrivere i personaggi del gioco prima di descrivere la storia nella prossima sezione. Se il gioco non prevede nè personaggi nè storia è possibile eliminare queste sezioni.

*Il gioco prevedere vari personaggi:*

1. *Il giovane apprendista mago, ovvero colui che verrà controllato dal giocatore*
2. *Il maestro, colui che deve essere raggiunto, l’obiettivo del gioco*
3. *Goblin*
4. *Creature fantastiche*

# Storia

Introdurre la storia facendo riferimento ai personaggi descritti nella sezione precedente. Cercate di coinvolgere il lettore e di fornire dettagli sull’ambietazione del gioco.

*Il gioco è ambientato nel medioevo. Le storie dei tre personaggi si intracciano nel gioco, in particolare…*

## Tema

Descrivere il tema principale della storia.

*Il gioco è ambientato nel medioevo e la storia si basa sull’amiciza che lega i tre protagonisti…*

# Trama

Questa sezione dovrebbe chiarire come il giocatore avanza nella storia durante il gioco.

*Il gioco inizia con una scena in cui i tre personaggi sono in una taverna e discutono delle loro avventure. Dopo dei dialoghi dai quali si intuisce il background di ogni personaggio, il giocatore potrà scegliere con quale personaggio giocare. Dopo la scelta partirà un tutorial che spiega come utilizzare le specifiche abilità del personaggio scelto. Il primo livello è ambientato…*

# Gameplay

Questa è la sezione più importante del documento è fornisce tutti i dettagli del sistema di regole previste dal gioco.

## Obiettivi

Specificare in modo chiaro gli obiettivi del gioco. Cosa deve spingere il giocatore a giocare al vostro gioco?

*L’obiettivo del gioco è progredire attravero i vari livelli distruggendo i nemici e raccogliendo particolari oggetti che verranno utilizzati per modificare le abilità del giocare. Alcuni oggetti saranno necessari per sconfiggere i boss di fine livello.*

## Abilità del giocatore

Quali sono le abilità richieste al giocatore? Come queste variano nel tempo? Come il giocatore acquisisce il controllo sulle maccaniche di gioco?

*Ogni personaggio ha le sue abilità che potranno essere potenziate e modificate durante il gioco raccogliendo degli oggetti. In particolare, le abilità di ogni personaggio sono:*

*….*

*Per poter sconfiggere i boss di fine livello il giocatore dovrà…*

*Il giocatore potrà saltare, raccogliere oggetti, …*

## Meccaniche di gioco

In questa sezione vanno descritte tutte le meccaniche di gioco anche utilizzando schemi, diagrammi, bozze, oppure prototipi già realizzati che mostrano il funzionamento delle meccaniche.

In questa sezione andrebbero specificate le meccaniche di gioco fondamentali (core mechanics). Nelle sezioni successive possiamo riportare le altre meccaniche secondarie.

*Utilizzare le tecniche che abbiamo visto a lezione per descrivere le meccaniche.*

## Oggetti e power-ups

In questa sezione vanno descritti gli oggetti che potrà utilizzare il giocatore ed eventuali power-ups e come ottenerli.

*Durante la progressione nei livelli il giocatore dovrà raccogliere degli oggetti (alcuni nascosti) e dei power-ups necessari a poter sconfiggire i boss di fine livello. In particolare, …*

## Progressione e sfida

Questa sezione riporta i dettagli su come il giocatore avanza nel gioco e quali sono le sfide che deve affrontare e superare.

*Ogni livello prevede un boss di fine livello. Il boss del primo livello per essere sconfitto richiede…*

## Sconfitta

Fornire i dettagli su come il giocatore può giungere al fatidico “Game Over”.

# Art Style

Qui vanno inseriti i dettagli visivi del gioco. Sarebbe utile fornire già alcuni concept art dei personaggi o dei livelli.

*Il gioco è un plaform 2D che prevede lo scrolling orizzontale e verticale. I livelli sono caratterizzati da un grafica pixel-art che ricorda i giochi 8/16 bit…*

# Musica e Suono

Qui vanno inseriti i dettagli sulla musica e sugli effetti sonori. Questa sezione può contenere varie sotto-sezioni in base alla complessità della musica e dei suoni.

# Dettagli Tecnici

Qui vanno definiti i dettagli tecnici relativi alle piattaforme per le quali verrà sviluppato il gioco e dettagli sui tool che verranno utilizzati. Questa sezione non dovrebbe essere molto dettagliata, ma dovrebbe fornire solo le informazioni più importanti. I dettagli vanno inseriti in un documento separato (Technical Design Document - TDD).

# Mercato

Qui vanno inseriti i dettagli relativi al target del tuo gioco. A chi è rivolto questo gioco? A quale tipologia di giocatore?

Questa sezione dovrebbe anche fornire dettagli su come si intende finanziare lo sviluppo del gioco.

## Target

Descrivere il target/pubblico di riferimento.

## Piattaforma e monetizzazione

Dettagli su come si intende pubblicare il gioco su ogni piattaforma prevista. Fornire anche dettagli su eventuali strategie di monetizzazione.

## Localizzazione

Inserire dettagli sulle lingue supportate o su qualsiasi cosa che coinvolga la localizzazione del gioco.

# Idee

Inserire altre idee che non si è ancora sicuri di voler sviluppare nel gioco finale.

*Si potrebbero implementare dei meccanismi in cui i livelli del gioco cambiano in base ad alcune scelte del giocatore o al personaggio scelto.*