<logo dello studio di sviluppo (team)>

<logo del gioco, se disponibile>

<link, se disponibile>

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Versione | Autori | Data | Note |
| Alpha | Pietro Chiedi, Ivan De Cosmis, Giuseppe Galgano, Federico Canistro | 01/04/2022 | 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 platform ambientato in un mondo mediavale. Il gioco permetterà di utilizzare diversi personaggi con caratteristiche distintive, ognuno con una sua storia che influenzerà le meccaniche e l’andamento del gioco.*

*Il nome non è stato ancora definito, ma ci sono alcune proposte: “Medieval Story”, “Gold Sword”, …*

**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.

Ivan De Cosmis: competenze di programmazione e grafica

Giuseppe Galgano: competenze di programmazione e story telling

Pietro Chiedi: competenze di programmazione e grafica

Federico Canistro: competenze di programmazione

**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 tre personaggi ognuno con una sua storia e delle abilità distintive. I personaggi sono:*

1. *bla bla bla…*

# 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.*