<logo dello studio di sviluppo (team)>

<logo del gioco, se disponibile>

https://github.com/michelettt/Sviluppo-di-Videogiochi-2025.git

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Versione | Autori | Data | Note |
| 1.00 | William Tinella Michele Tondi | 23/06/2025 | Prima versione del GDD |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |

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

Un sommario che spieghi in poche parole 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.

*[Esempio testo] Questo documento di game design descrive i dettagli di un gioco per PC di genere platform ambientato in un mondo medioevale. 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”, …*

Questo documento di game design descrive i dettagli di un gioco per PC di genere beat ‘em up e picchiaduro, ambientato in una città di un paese non ben definito dei primi anni 2000. Il gioco sarà composto da livelli in classico stile beat ‘em up, con occasionali boss fight picchiaduro. Il nome scelto è “Don’t Joke About Revenge”, che vuole richiamare le trame di vendetta alla base di altri giochi con meccaniche simili.

**Team**

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

Il team di sviluppo è composto da William Tinella e Michele Tondi, entrambi studenti del CdL di Informatica. Insieme abbiamo sviluppato numerosi progetti universitari con ottimi risultati, dimostrando di avere una buona intesa e di essere adatti al lavoro di squadra. Entrambi siamo giocatori di vecchia data, e abbiamo giocato a videogiochi dei generi più disparati, cumulando una buona conoscenza complessiva del settore.

**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 né personaggi né storia è possibile eliminare queste sezioni. Ogni gioco dovrebbe prevedere una storia, un background per motivare il giocatore e spingerlo a provare il gioco.

*[Esempio testo] Il gioco prevedere tre personaggi ognuno con una sua storia e delle abilità distintive. I personaggi sono:*

1. *bla bla bla…*

Il gioco prevede due personaggi principali: il protagonista Oleg, e il suo acerrimo rivale Chun Li-Hao.

# Storia

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

*[Esempio testo] Il gioco è ambientato nel medioevo. Le storie dei tre personaggi si intrecciano nel gioco, in particolare…*

## Tema

Descrivere il tema principale della storia.

*[Esempio testo] Il gioco è ambientato nel medioevo e la storia si basa sull’amicizia che lega i tre protagonisti…*

# Trama

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

*[Esempio testo] 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?

*[Esempio testo] L’obiettivo del gioco è progredire attraverso 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.*

L’obiettivo del gioco è quello di progredire attraverso i livelli sconfiggendo i nemici che bloccheranno la strada al giocatore. Lo scopo finale del giocatore sarà quello di battere Chun Li-Hao, l’acerrimo nemico di Oleg, e recuperare il Butterfinger rubato.

## Abilità del giocatore

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

*[Esempio testo] 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 mostrino 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-up

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

*[Esempio testo] Durante la progressione nei livelli il giocatore dovrà raccogliere degli oggetti (alcuni nascosti) e dei power-up necessari a poter sconfiggere 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.

*[Esempio testo] L’organizzazione dei livelli è lineare. 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.

*[Esempio testo] 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 inseriti 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)[[1]](#footnote-1).

Se decidete di utilizzare algoritmi particolari, ad esempio di generazione procedurale dei contenuti, elencate qui le metodologie che intendete utilizzare.

# Mercato

Qui vanno inseriti i dettagli relativi al target del tuo gioco. A chi è rivolto questo gioco? A quale tipologia di giocatore? Quanto è grande il mercato al quale vi state rivolgendo? Questo mercato è in crescita negli ultimi anni?

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

## Target

Descrivere il target/pubblico di riferimento. Cercate di descrivere il vostro giocatore “tipo” e quali aspettative ha. Come il vostro gioco soddisfa le aspettative del vostro target?

## 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.

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

1. Per l’esame non è obbligatorio produrre il TDD. [↑](#footnote-ref-1)