**Game Design Document**

* Titolo del gioco: *Jumpboy: alla ricerca della mamma perduta*
* Piattaforme: PC, Android
* Età target giocatori: 8-18 anni

# Sommario della storia

JumpBoy si è perso nella giungla e deve ritrovare la fermata dell’autobus che lo riporterà a casa. Però nella sua strada incontrerà tanti simpatici (e antipatici) animaletti che faranno di tutto per impedirglielo.

Riuscirà, il nostro eroe bianco, a trovare la fermata che lo porterà dalla mamma?

# Flusso di gioco

*Jumpboy: alla ricerca della mamma perduta* è un platform 3D in terza persona nel quale Jumpboy viaggerà per tutto il mondo alla ricerca dell’autobus che lo porterà dalla mamma.

## Ambienti di gioco

Gli ambienti di gioco saranno:

* La giungla;
* I ghiacciai;
* Il deserto;
* La città;
* Il cielo.

### Giungla

Nella giungla, Jumpboy potrà arrampicarsi sulle liane e sugli alberi, saltare sulle foglie d’orchidea e sui sassi (occhio a non scivolare!).

Attenzione, però: degli alberi possono cadere e impedire a Jumpboy di tornare indietro!

### Ghiacciai

Sugli insidiosi ghiacciai, Jumpboy dovrà fare molta attenzione: si scivola e si rischia di cadere in acqua da un momento all’altro! Come se non bastasse, in certi punti il ghiaccio potrebbe rompersi all’improvviso!

Esistono dei blocchi di ghiaccio che trasporteranno Jumpboy più avanti, però attenzione: non torneranno indietro!

### Deserto

Il deserto è un posto pericoloso: il caldo costringe ad attraversare il deserto prima che sia troppo tardi, le sabbie mobili cercheranno di risucchiare Jumpboy e i famosi cactus spara-spine sgonfieranno le possibilità di successo!

Le oasi d’acqua saranno la salvezza di Jumpboy, ma attenzione: non dureranno a lungo!

### Città

La città potrebbe sembrare un posto sicuro ma così non è: le automobili cercheranno di investire Jumpboy ad alta velocità, lo smog potrà rivelarsi fatale e i tanti animali da compagnia non mostreranno l’affetto che ci si aspetta.

Non ci sono limiti all’esplorazione ma trovare un biglietto sarà un vero enigma.

### Cielo

E se si potesse saltare sulle nuvole? Peccato che queste potrebbero non essere così vicine tra loro e magari il vento potrebbe disturbare. Jumpboy dovrà impegnarsi per incontrare sua madre!

## Sistema di progressione/ricompensa

La progressione verrà accompagnata in vari modi:

* Il superamento dei livelli;
* La possibilità di accumulare un punteggio lungo tutta la durata del gioco;
* Avanzamento della storia;

Le ricompense promuoveranno i giocatori più abili, e saranno:

* Oggetti collezionabili;
* Punteggio bonus;
* Minigiochi;

Chi riesce a completare il gioco sbloccando tutto avrà come ricompensa…. BOH, da valutare

## Condizione di vittoria

Per completare il gioco bisogna superare tutti i livelli.

Il gioco è completato al 100% se si sblocca tutto il possibile (collezionabili, minigiochi…).

# Il protagonista

# Gameplay

# Mondo di gioco

# Esperienza di gioco

# Meccaniche di gameplay

Le principali meccaniche riguardanti il personaggio sono:

* Salto;
* Corsa;
* Stomp sui nemici;
* Raccoglimento di monete e cuoricini;

## Rischi

Il giocatore può essere ucciso da:

* Contatto laterale con un nemico;
* Affogamento nell’acqua;
* Time-out.

## Power-up

TODO

## Collezionabili

Il giocatore avrà i seguenti oggetti collezionabili a disposizione:

|  |  |
| --- | --- |
| Related image | Date 50 monete, si ottiene una vita.  Se ne trovano in buona quantità, ad ogni moneta corrispondono 100 punti. |
| Image result for heart | Consente di ottenere una vita. |
| Related image | Oggetto raro, deve essercene uno solo per livello. |

# Nemici

## Giungla

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Nome | Descrizione | IA | Come sconfiggerlo |
| BadBear |  | Insegue il giocatore in modo minaccioso ma con grande lentezza. Se lo azzanna, per lui non c’è speranza. | - power-up di invincibilità  - 5 calpestamenti |
| The Procion |  | Va avanti e indietro lungo un segmento orizzontale, se ne frega del giocatore. | - power-up invincibilità  - 1 calpestamento |
| Elephone |  | Vaga nelle aree in campo aperto senza prestare attenzione. Molto lento, tende a occupare molto spazio. |  |

# Principali meccaniche

* Nemici stupidi e nemici intelligenti
* Aree bonus
* Massimo 3 punti vita, di default sono 2

### Salto

Il giocatore deve potersi muovere durante il salto.

### Corsa

Per fare salti più lunghi bisogna prendere la rincorsa.

### Raccoglimento monete

50 monete = 1 vita.

Le monete devono servire a indicare una buona strada per il completamento del livello e per ricompensare il giocatore che decide di fare scelte rischiose.

### Sistema di vita

## Linee guida sui livelli

Ci sono 5 livelli in totale.

### Distanze dei salti:

Sono possibili 3 classi di distanze dei salti necessari.

* Corta -> dev’essere possibile partendo da fermi
* Media -> dev’essere possibile camminando
* Lunga -> dev’essere necessario correre

### Indicazioni sui collezionabili:

Ci sono tre possibili altezze alle quali si possono prendere:

* Mentre si cammina -> 1.5
* All’apice del salto -> 3.5
* Salto “semplice” -> 3

## Livelli

### 1-1

Meccanica principale: salto

Vedere file dedicato

### 1-2

Meccanica principale: corsa

Come ciò può avvenire:

* Scappare da nemici
* Far conoscere power up dell’invincibilità in modo da correre ammazzando tutti i nemici facendone uso