

# ESEMPIO GAME DESIGN DOCUMENT

Indice

1. **INTRO**
2. **BIO PERSONAGGI**
3. **PLOT SOMMARIO**
4. **DESCRIZIONE GAMEPLAY**
5. **SCHEMA ARTISTICO**
6. **GAMEPLAY BREAKDOWN**
7. **ASSET BREAKDOWN**
8. **GAME FLOW DIAGRAM (SUGGERITO)**
9. **PROJECT TIMELINE**
10. **AGGIUNTE (IDEE E POSSIBILITÀ)**

## INTRODUZIONE

[ 1 paragrafo che descriva il gioco nel modo più efficace e diretto possibile (immaginate di dover spiegare il gioco in 7 secondi) ]

Siamo un il dio del rock Big Vegas e dobbiamo recuperare la nostra “Chitarra del Dio del Rock” rubata da un misterioso nemico.


Attraverso nemici folli come Minion Reggae, Nonne Break-dancer e Groupies Arabbiate ed ostacoli altrettanto folli come Asce a forma di chitarra Rock Demoniache e Dischi di vinile infuocati dovremo collezionare I microfoni necessari a trovare il nostro nemico

## BIO PERSONAGGI

[ 1-2 paragrafi max per ciascun personaggio di gioco, descrivere anche il loro ruolo nel gioco e come i giocatori li percepiranno sia appena che dopo averli conosciuti ]

**Personaggi giocabili:**

Foto/Artwork	Nome E Ruolo	Bio Sintetica
--------------	--------------	---------------

	<p>Big Vegas - Protagonista</p>	<p>Consacrato Dio del Rock e rubacuori, si trova scaraventato sul mondo terreno per colpa di un nemico misterioso che ha rubato la sua God Rock Guitar. Con la rabbia del Rock e la stazza di The Rock è pronto a tutto per ritrovare la sua amata (<i>risulta ufficialmente sposato con la chitarra nel registro degli dei</i>).</p>
--	---------------------------------	---

**Personaggi non giocabili:**

**Nemici:**

Foto/Artwork	Ruolo	Bio Sintetica
	<p>Reggae Boy - Nemico Mobile (patrol enemy)</p>	<p>Figlio di un fiore e di un pulmino anni 60 il reggae boy non sa né dove si trovi né come ci sia finito. L'unica cosa che sa fare bene è camminare, ma visto che è anticonformista e odia la massa lo fa ballando, purtroppo per lui questo gli ha consumato le ossa e ora si ritrova alto la metà di quando era partito ma ehi pace fratello!</p>
	<p>Break Granny - Nemico ad Area (Area Enemy)</p>	<p>Simpatica nonnina che si alza tutte le mattine per preparare la colazione ai nipotini è stata in realtà da giovane una talentuosa spaccapiste, basta infatti farle sentire un po' di musica che subito con i bigodini da venerdì 13, gli occhiali Old Fashion e le sue ossa ormai mobili si cimenta in passi da breakdancer che neanche la fisica quantistica riesce a spiegare.</p>
	<p>Angry Cute Groopie - Nemico con Radar (Radar Enemy)</p>	<p>All'apparenza una dolcissima ragazza ma è in realtà il terrore dei concerti. Temuta dai buttafuori di tutto il mondo, la ACG cova un odio profondo per la star che non ha ricambiato tutti i gesti d'amore che lei si era immaginata durante i concerti e ora vuole solo vendetta. Con un calcio rotante degno di Chuck norris stenderà qualsiasi cosa sulla sua strada. Il suo obiettivo? Rapire il suo amato e sposarsi a las vegas dandosi a una fuga clandestina e ad un amore turbolento, oppure un biglietto in prima fila e il pass backstage del prossimo concerto.</p>

# DESCRIZIONE GAMEPLAY

[ 1-2 paragrafi Max per ogni modalità di gioco, partendo dal core del gameplay ]

Il gioco è un Platform Crash Like con livelli impostati seguendo la logica a “corridoio” con un punto A di partenza e un punto B di fine.

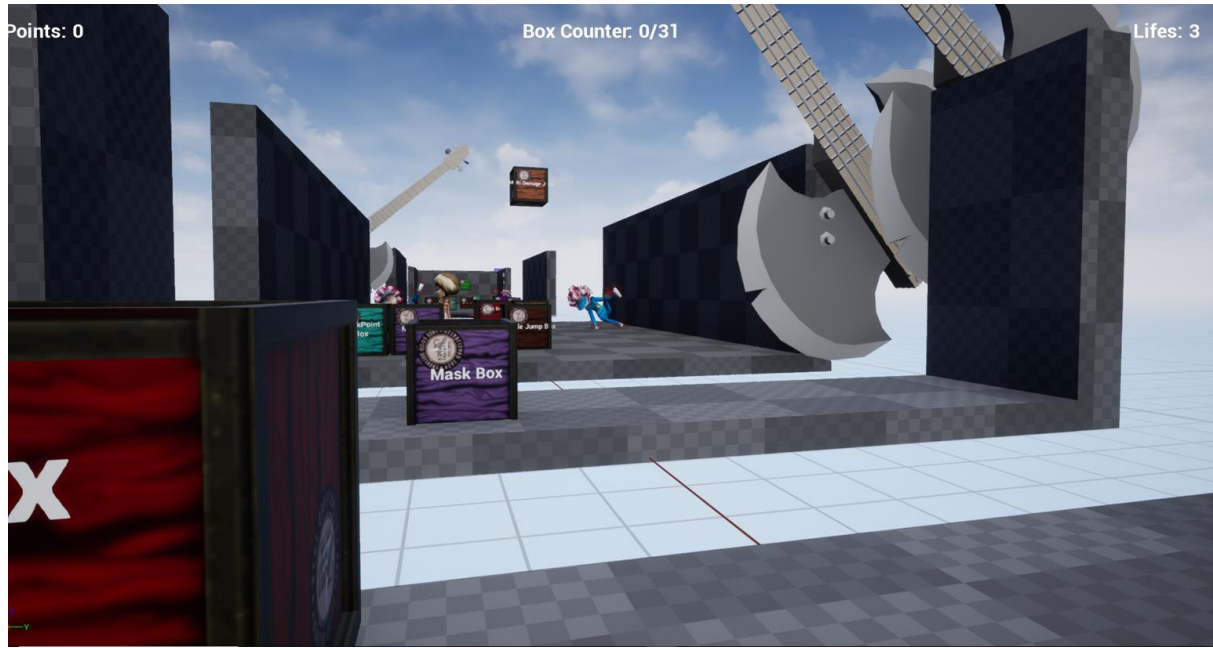
Il giocatore avrà a sua disposizione varie abilità come il salto e il tornado con cui dovrà nei vari livelli distruggere casse e raccogliere collezionabili mentre supera ostacoli di vario tipo come: precipizi, trappole mobili e contatto e nemici con differenti pattern di attacco o movimento.

# SCHEMA ARTISTICO

[ 2-3 paragrafi che descrivono lo stile e il feeling artistico. Trattare sia la grafica in game, le UI, i menu e i suoni. Se possibile mostrare artwork del prototipo ma se non disponibili allora usare reference esterne.]

Lo stile artistico del gioco è Cartoon, il feeling che deve trasmettere è di qualcosa di vivace, divertente e folle allo stesso tempo con palette di colori con tinte unite e accese.







## GAMEPLAY BREAKDOWN

[ Una panoramica degli elementi necessari per costruire il gioco (sia sistemi che dipendono da tool esterni o dall'engine(Render 2D/3D, Macchine a stati finiti, Salvataggio /Caricamento ecc..) sia elementi che compongono la struttura di gioco (Cicli giorno/notte, suoni che condizionano il gameplay ecc.), se vengono usati SDK esterni per qualcuno dei sistemi inserirlo nella lista ]

- Player
  - Movimento (Libero su tutti gli assi con camera indipendente)
  - Salto (Con meccanica di pressione del tasto per salto più lungo o corto)
  - Tornado (Danno effettuato per X secondi dipendenti da animazione)
  - Salute / Protezione (Gestita attraverso livelli di protezione che possono essere trovati nelle casse specifiche)
  - Invincibilità (in caso di raccolta di X livelli di protezione)
  - Danno / Morte (in caso di livelli di protezione si riceve danno e si decrementa la protezione, senza protezione si muore con un solo colpo)
- Interagibili
  - Casse
    - Generali (tutte le casse)
      - Collisione (Rilevazione hit sulle facce della box)
      - Tipologia (Cassa semplice, Corazzata che può essere distrutta solo con esplosioni e indistruttibile)
      - Danno (Punti vita per gestione danno singolo o multiplo)
      - Distruzione (per danno ricevuto da player o oggetti che danneggiano e danno da salto per parte superiore e inferiore)
      - Spawn Collezionabili (quando vengono colpite dal salto o distrutte)
    - Tipi specifici:
      - Standard (Distrutte con 1 salto)

- Multisalto (Distrutte con X salti)
- Trampolino (Cassa che permette di saltarci sopra senza rompersi, si può rompere con il tornado)
- Vita (se distrutta fa spawn della vita)
- Checkpoint (registra la posizione del giocatore per il respawn in caso di morte)
- Protezione (fornisce livello di protezione al giocatore)
- Esplosive
  - TNT (esplosivo a tempo variabile, esplode con il tornado)
  - NITRO (Esplode a contatto con qualsiasi lato o danno)
- Collezionabili
  - Generali (tutti i collezionabili)
    - Spawn (Animazione di spawn dalle casse o dagli interagibili che li richiamano)
    - Raccolta / Collisione (rilevazione collisione con player e raccolta istantanea oppure dopo animazione di spawn terminata)
  - Tipi specifici:
    - Punti (aggiungono punti al game manager, se danneggiati vengono lanciati via)
    - Vita (Aggiunge una vita al giocatore)
    - Obiettivo (Attiva portale vittoria)
- Trappole
  - Generale (Tutte le trappole)
    - Danno (per contatto con il giocatore o ad area)
  - Tipi specifici:
    - A tempo (quando toccate eseguono un danno dopo un X tempo)
    - Ad interazione (quando toccate eseguono immediatamente danno)
- Portali
  - Generali (tutti i portali)
    - Interazione (rilevare contatto con giocatore in un'area di controllo)
  - Tipi specifici:
    - Vittoria (Portale che conclude il livello, si attiva dal game manager e invia il segnale di fine partita quando il giocatore ci entra dentro)
- Interagibili Ambientali
  - Piattaforme mobili
    - Movimento (movimento su path definito manualmente)
    - Velocità (Velocità di movimento espressa in secondi necessari a finire il movimento)
    - Pattern di movimento (Pattern Ping pong e cioè da punto a punto oppure circolare)
  - Zone Morte obbligata
    - Rilevazione Player (se il player entra nella zona viene inviato

un segnale di danno custom che il giocatore registra e lo uccide direttamente a prescindere dalle protezioni) [es. Quando tocca la lava]

- Nemici
  - Generale
    - Rilevazione Hit (da parte del giocatore o di altri nemici o interagibili)
    - Ricezione Danno (da parte del giocatore o di interagibili che emettono danno)
    - Morte (alla ricezione di un qualsiasi danno)
    - Lancio (quando ricevono danno e muoiono)
    - Esecuzione Danno (quando toccano il player o un interagibile/nemico che può ricevere danno)
    - Look At (possibilità di ruotare e guardare un punto specifico)
  - Nemici Mobili (Patrol Enemy)
    - Movimento attraverso Waypoint (con velocità di movimento variabile)
    - Rilevazione Hit (sulla parte superiore subiscono danno)
  - Nemici ad Area (Area Enemy)
    - Danno a tempo (Esecuzione di meccanica di danno ogni X secondi variabili)
  - Nemici con Radar (Radar Enemy)
    - Rilevazione Player (Possibilità di rilevare distanza del player e posizione entro uno specifico range)
    - LookAt (Specifico sul player quando entra nel range visivo)
    - Danno a distanza (Esegue la meccanica di danno quando il giocatore si trova entro una X distanza)
- Game Manager
  - Gestione Punti (Tenuta contatore Punti e aggiunta)
  - Gestione vite (Tenuta e aggiunta/rimozione)
  - Gestione Target livello (registrazione di quando il player colleziona il target e attivazione del portale di vittoria)
  - Gestione Checkpoint (Registrazione e tenuta)
  - Respawn Player (Alla morte respawna il player nel checkpoint registrato)
  - Vittoria / Sconfitta (gestione delle meccaniche di vittoria e sconfitta con pausa del gioco e visualizzazione della schermata di vittoria o sconfitta)
- UI
  - HUD (Con punti, box distrutte su totali e vite)
  - Vittoria / sconfitta (con visualizzazione dello score e tasti per ricominciare o terminare la partita)
  - Menu principale (Con nuova partita e esci dal gioco)

# ASSET BREAKDOWN

[ Simile al Gameplay Breakdown ma con la lista di assets visuali, testo e suono ]

- **Player - Big Vegas**
  - Modello 3D
  - Animazioni
    - Idle
    - Corsa
    - Salto
    - Tornado
- **Interagibili - Box**
  - Modello 3D
  - Texture
    - Legno
    - Tipologia cassa (normale, corazzata, indistruttibile)
- **Interagibili - Collezionabili**
  - Punti
    - Modello 3D (Ciambelle)
    - Texture (3 varianti di texture)
  - Vita
    - Modello 3D (Cuore)
    - Animazioni
      - Pulsazioni
  - Obiettivo
    - Modello 3D (Microfono)
- **Interagibili - Trappole**
  - Ascia demoniaca
    - Modello 3D
  - Disco di Vinile
    - Modello 3D
- **Nemici**
  - Patrol
    - Modello 3D
    - Animazioni
      - Idle
      - Movimento
  - Area
    - Modello 3D
    - Animazioni
      - Idle
      - Attacco
  - Radar
    - Modello 3D
    - Animazioni
      - Idle
      - Attacco