

GAME DESIGN DOCUMENT

http://spvet.it/SG_SPVet-it-IZSUM_Versione_1



Serious Scientific Game, Elaborato nell'ambito del Progetto: *Micro Epidemic One Health*, SPVet.it
Istituto Zooprofilattico Sperimentale dell'Umbria e delle Marche – "Togo Rosati"
Dipartimento di Medicina Veterinaria Università degli Studi di Perugia

TITOLO

[AUTORE]

e-Journal
SANITA' PUBBLICA VETERINARIA
SPVet.it



INDICE

ANALISI DEL GIOCO	3
ORGANIZZAZIONE E SCOPO DEL GIOCO	4
TIPO DI GIOCO	4
PIATTAFORMA	4
AUDIENCE TARGET	4
TRAMA & PERSONAGGI	5
GIOCO	6
PANORAMICA DEL GIOCO	6
PLAYER EXPERIENCE	6
GAMEPLAY GUIDELINES	6
OBJECTIVES & REWARDS DEL GIOCO	6
MECCANICA DEK GAMEPLAY	6
LEVEL DESIGN	6
LIVELLI DEL PROGETTO	7
SCHEMA DI CONTROLLO	8
INTERAZIONE CON IL GIOCO & INTDERFACCIA UTENTE	8
PROGRAMMA & ATTIVITÀ	9

Analisi del gioco

Contenuto: Presentazione del gioco. Spiegazione del perché questo sarà divertente e istruttivo sulle zoonosi. Definire lo scopo del gioco e cosa fa il giocatore.

Rapida analisi della situazione e cosa aspettarsi da essa. Non più di 2-3 paragrafi.

Organizzazione e scopo del gioco

Contenuto: Spiegare il gioco ai potenziali giocatori. Si indica il titolo, il genere del protagonista, la piattaforma e una semplice descrizione di ciò che il giocatore fa e le prove che deve superare.

Tipo di gioco

Contenuto: Elencare o descrivere il tipo del gioco (simulazione, puzzle, avventura...)

Piattaforme

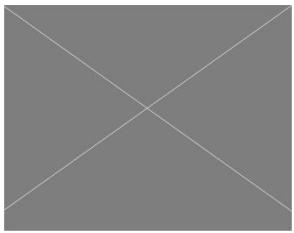
Contenuto: Elencare o descrivere le piattaforme per cui sarà realizzato il gioco.

Target Audience

Contenuto: Fornire informazioni sul pubblico a cui è rivolto il gioco. Aggiungere dettagli e informazioni sull'Utente previsto. Il gioco è pensato per particolari soggetti e persone che coltivano specifici interessi o esigenze conoscitive? Il pubblico target proviene da comunità specifiche e il loro background avrà un ruolo?

Trama e personaggi

Contenuto: Sintesi della storia e descrivere come questa si svilupperà mentre il giocatore procede nell'azione. Si includono informazioni su situazioni e personaggi chiave del gioco, abilità, caratteristiche e loro ruolo nella storia. Dire come le diverse componenti influenzano il gioco, cosa il giocatore imparerà da loro.

Personaggio	Descrizione	Abilità	Infomazioni diverse
Caratterizzazione 	Descrizione del personaggio. Come si muove nella storia, ecc.	Descrivere le capacità, tecniche e scientifiche del personaggio, e così via.	Presentare eventuali altre caratteristiche del personaggio.

Gioco

Panoramica del Gioco

Contenuto: Si forniscono informazioni sul genere di gioco e su come è diverso, simile a quelli esistenti. Descrivere la piattaforma del gioco, se sarà su più piattaforme dire in che modo il gioco verrà modificato per ciascuna piattaforma. Inoltre si fornisce una panoramica delle modalità di gioco disponibili (in single player e multiplayer). Inoltre, elenca le principali funzionalità di gioco (funzionalità di vendita) del gioco.

Esperienza di gioco

Contenuto: Panoramica generale di come il giocatore vive il gioco. Percorso attraverso le schermate che vedranno, come gestire il livello e cosa può fare il loro personaggio. Si fornisce una sintetica idea degli obiettivi e degli interrogativi o prove che dovranno affrontare.

[Questo dovrebbe essere in un punto di vista in seconda persona usando la parola "tu" per raccontare una storia al pubblico (giocatori)].

Guidelines di Gioco

Contenuto: Set di linee guida a cui il gioco deve attenersi durante tutto il processo di sviluppo. Si includono le regole per ciò che è consentito e non consentito. Ad esempio, se si sta creando un gioco per bambini, si definiranno linee guida per il livello di intarazioni presenti nel gioco, quale linguaggio può essere usato e così via.

Obiettivi & ricompense del gioco

Contenuto: Presentazione delle modalità rilevanti su come il gameplay motiverà il giocatore a progredire nel gioco (ricompense, situazioni positive, test superati). Vengono descritte ricompense e penalità e viene definito il livello di difficoltà, come nella tabella seguente.

Rewards	Penalità	Livelli di difficoltà
Elencazione dei modi in cui il giocatore viene premiato e quando.	Elencazione degli eventi che impediscono al giocatore di progredire	Elencazione dei livelli di difficoltà all'interno del gioco

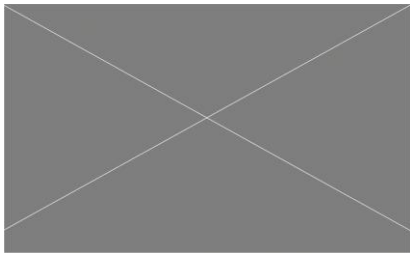
Meccanica di Gioco

Contenuto: Descrizione più specifica su come funzioneranno alcuni dei sistemi del gioco. Incluso il modo in cui i personaggi si muovono nel gioco, quali azioni di gioco sono disponibili, l'inventario degli oggetti e gli attributi disponibili e come il gioco avanza da un livello all'altro.

Attributi del personaggio	
Personaggio	Opzioni di gioco disponibili
Nome del personaggio	Elencazione delle possibilità di movimento dei personaggi e come il giocatore può interagirvi
Modalità di Gioco	
Modalità di gioco/Nome delle difficoltà	Descrizione degli obiettivi, le insidie presenti nella modalità di gioco. Descrizione di come il giocatore avanza da un livello all'altro
Scoring System	
Punti/Gettoni/Stelle/Gradi/Ecc.	Premi e vantaggi
Elencazione del punteggio	Descrivere come il giocatore ottiene i vantaggi. Ad esempio, ottenere più punti sblocca un livello speciale.

Livelli del progetto

Contenuto: Vengono discussi e descritti i livelli. Sindica quanti livelli avrà il gioco, cosa sarà incluso in ogni livello. Includono i rischi presentati dal livello, la difficoltà, gli obiettivi, ecc.

Livelli	
Nome dei livelli e/o foto di questi	Elencazione o descrizione dell'aspetto, la difficoltà, i pericoli e gli obiettivi dei livelli
	

Schema di controllo

Contenuto: Descrivere la configurazione del controllo per il gioco (input tattile, controller / mouse e tastiera / altro). Discutere la funzionalità di ciascun device (Inserire un diagramma/immagine di spiegazione).

Button/ Touch Input	Azioni che determina
Lista dei comandi	Descrivere quale funzionalità l'attivazione del comando determina all'interno del gioco.

Interazione con il Gioco & Interfaccia utente

Contenuto: Descrivere le tecniche di progettazione da utilizzare. Descrivere l'aspetto e la forma dei personaggi, dell'ambiente e dei percorsi fisici o concettuali. Il gioco sembrerà realistico o avrà qualche altro stile artistico. Discutere che tipo di impatto emotivo i giocatori sperimenteranno.

Presentare una panoramica generale dell'interfaccia utente. Come saranno disposti i selettori, i pulsanti, come funzionerà il sistema di menu e così via. Inserire foto, diagrammi o concept art per aiutare a spiegare l'interfaccia utente.

Programma & attività

Contenuto: Elencazione delle attività che devono essere completate, con percentuale di avanzamento. La tabella seguente può essere sostituita con un file excel.

Task da completare e programma				
Tasks	Task Lead	Inizio	Fine	Completo. %
Fase di sviluppo				
Design				
Storyline	Nome Cognome	9/4/15	9/8/15	x %
Meccaniche processi di interazione del sistema di gioco				
Grafica				
Livelli				
Interfaccia Utente				
Ingegnerizzazione				
Production Pipeline				
Prototipo				
Audio				
Sound Design				
<i>Milestone: Funzioni di gioco e musica</i>				
Fase di test				
Test Plan				
Beta Testing				
<i>Milestone: Test qualità/bug reports</i>				
Fase di implementazione				
Piano di avviamento distribuzione				
<i>Milestone: Gioco pronto per l'uso</i>				