**GAME DESIGN DOCUMENT**

**Titolo**

The Spellcaster – Beginning

**Overview**

**Game Concept**

Il concept di questo videogioco è quello di un RPG: il giocatore esplora l’università di Stregoneria a cui è iscritto e altri ambienti, segue una trama al suo passo, compie missioni secondarie, colleziona oggetti e affronta nemici. Il tema principale è quello di introdurre il concetto di **Magia Runica** per i protagonisti e di **Magia Primitiva** per gli antagonisti. L’obiettivo principale è quello di impedire ai nemici di attuare il loro piano di riforma dell’università che prevede di abolire il sistema di esami e qualsiasi forma di giudizio in ambito accademico. Durante il gameplay il giocatore si troverà quindi ad affrontare i membri dell’organizzazione imparando via via ad utilizzare la magia delle rune.

**Genere**

RPG

**Target Audience**

Bambini e Ragazzi dai 10 ai 35 anni.

**Flow Summary**

Come sarà specificato anche nelle prossime sezioni il giocatore ha la possibilità di muoversi nell’overworld nella modalità classica, quindi con i tasti W,A,S,D. Il gioco sarà accessibile dopo essere passati da un menù principale che mostrerà solamente le grafiche per iniziare un nuovo gioco o caricare una partita vecchia, se presente. Durante il gameplay il giocatore ha poi la possibilità di aprire le opzioni potendo salvare, consultare gli oggetti in suo possesso, la configurazione di rune che sta usando, gli incantesimi visti fino ad ora e quelli che conosce e accedere alle opzioni per, ad esempio, regolare l’audio o alcune configurazioni dell’interfaccia utente.

**Look And Feel**

Quando gioca l’utente prova le sensazioni tipiche di un RPG:

1. Voglia di esplorare;
2. Richiesta di brevi interazioni con NPC;
3. Ricerca di side quests non troppo lunghe e semplici;
4. Possibilità di acquisire esperienza sconfiggendo nemici senza percepire noia e ripetitività (farming);
5. Raccogliere oggetti come ricompensa per aver raggiunto un punto della mappa difficile. Più un punto è difficile da raggiungere più l’oggetto deve essere prezioso. Se il punto è però nascosto l’oggetto non deve essere fondamentale per poter proseguire con la trama di gioco;
6. Percezione di diventare più forte più prosegue con la trama o più sconfigge nemici;

Ciascun elemento va bilanciato attentamente per evitare che il giocatore si annoi per l’esplorazione di location ripetitive o nemici con pattern d’attacco sempre uguali. Tuttavia, siccome il gioco segue una storyline, l’utente deve anche incontrare sensazioni di stupore durante le cut scenes che rivelano parti della trama e possono fare intendere cosa succederà successivamente. Quindi si vuole evitare che l’utente sia portato a scorrere i dialoghi velocemente e senza leggere in quanto questi conterranno informazioni utili al fine di proseguire il gameplay e anche la back story dei personaggi.