

Documento di Game Design

Nome gioco

6 febbraio 2024

Introduzione .

Inserire in questa sezione una breve introduzione del gioco che si vuole andare a sviluppare

0.1 Concept

0.1.1 Elevator pitch

esempio:

Stiamo sviluppando un gioco di ruolo open-world ambientato in un mondo fantasy medievale ispirato al folklore europeo. Il suo gameplay è fortemente basato sulla trama e basato sul libro più venduto "Il conte degli anelli". È "The Witcher" che incontra "Dark Souls" che incontra "Il Trono di Spade".

0.1.2 Overview

- Genere:
- Target
 - età
 - genere
- Monetizzazione
- Piattaforme e requisiti di sistema

0.1.3 Theme e Setting

... è un gioco di ruolo ambientato in una versione fantasy storica dell'Europa medievale. Il giocatore assume il ruolo del Prescelto ed esplora un mondo aperto di 450 chilometri quadrati. Sebbene l'ambientazione geografica del gioco sia storicamente accurata, il gioco presenta molti elementi soprannaturali.

0.2 Game setting

0.2.1 Locations

- nome luogo
 - descrizione generale
descrivere qui la zona di gioco nel dettaglio
 - ispirazione (inserire link di foto o video come esempio)
 - avvenimenti nella zona di gioco
 - connessioni con le altre aree di gioco

0.2.2 Storia

Inserire dentro questa sezione la storia del gioco

0.2.3 Personaggi

- Protagonista
 - Backstory
 - personalità
 - aspetto
 - abilità speciali
- Nemico Base
- Boss
- NPCs

0.3 Gameplay e meccaniche di gioco

- Gameplay
 - Preogressione del gioco
 - obiettivi di gioco
- Meccaniche
 - Fisica di gioco
 - * Movimenti
 - * Oggetti
 - * Azioni
 - combattimento
 - interazione con gli oggetti
 - parlato
 - letto
 - ecc...
- Cheats e easter egg

0.4 Livelli

0.4.1 Livello 1 - Prologo

- sinossi
- obiettivi
- location
- procedura del livello

0.4.2 Livello 2 - Inizio

0.4.3 Livello 3 - Evento x

0.4.4 Livello n - Avvenimento N

0.5 Asset

0.5.1 Grafica

- Consept Art
inserire dettagliatamente per ogni location inserita, personaggio inserito come vuole essere sviluppato
- Modelli e texture

0.5.2 Audio

- Effetti sonori
- Musica
- Voci