**GAMELAB** – Officina Creazione Videogiochi

**AVVENTURA** – Regole di progettazione

  

  

 

**FASE 1**

**AMBIENTAZIONE**

(in quale epoca e luogo si svolge il videogioco)

**DESCRIZIONE DEL PERSONAGGIO PROTAGONISTA**

(nome, età, aspetto fisico….)

**DESCRIZIONE DEL NEMICO**

(nome, se è un essere umano o altro, aspetto fisico ……)

**AZIONI DI BASE DEL PERSONAGGIO PROTAGONISTA**

(che il personaggio può fare fin dall’inizio del gioco: correre, saltare…)

**PARAMETRI VITALI DEL PERSONAGGIO PROTAGONISTA**

(Quante vite ha? Come si misura? Ha altri parametri come energia, magia, soldi …?)

**FASE 2**

**DESCRIZIONE DEL GIOCO**

**Obiettivo del gioco**

--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

**Nuovi personaggi (avversari e amici**)

--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

**Colpo di scena (facoltativo)**

--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

**Nuove abilità che vengono sbloccate (nuove azioni, mosse, abilità che il protagonista può compiere)**

--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

**TITOLO DEL VIDEOGIOCO**

Ora che avete progettato tutto, date un titolo al vostro videogioco!

-----------------------------------------------------------------------------------------

**FASE 3**

**LA CONFEZIONE DEL GIOCO**

Ora che il gioco è pronto, progettiamo la scatola in cui viene venduto!

*Dobbiamo decidere:*

* Età consigliata (+7, +12)
* Indicazioni PEGI
* Tempo massimo di gioco: il gioco va automaticamente in pausa dopo ……… tempo e resta in pausa per ……. Tempo (indicare il tempo).