Gianluca Torrente

Game Designer

Contatti

Profilo

Gianluca Torrente è un Game Designer appassionato il cui percorso è iniziato con l'amore per lo storytelling e il gameplay.

Nel corso degli anni, ha affinato la sua capacità di fondere profondità narrativa e meccaniche di gioco innovative, rendendolo un'ottima risorsa in ambito di giochi tabletop, videogiochi e live-action. Con un approccio olistico al design, Gianluca guida i progetti dalla fase concettuale alla realizzazione finale, unendo esplorazione tematica e innovazione ludica. Il suo lavoro riflette un impegno costante nel creare esperienze immersive che coinvolgano i giocatori su più livelli, bilanciando visione creativa e attenzione ai dettagli nelle meccaniche che danno vita ai mondi di gioco. È esperto nella gestione di team e possiede forti capacità di collaborazione, creando ambienti di lavoro cooperativi e produttivi che favoriscono la creatività e l'efficienza.

GIOCHI DI RUOLO

Consulente di Scrittura
25edition
Mondo di Tenebra, Vampiri: Il Requiem
Ha fornito consulenza sui testi per la linea editoriale Mondo di Tenebra, contribuendo alla costruzione del mondo e alla profondità narrativa.

Game Designer
Asterion Press
Nephandum
Ha collaborato come co-autore alla realizzazione di Nephandum, gioco di ruolo Dark Fantasy.

Game Designer
Vas Quas Editrice
Il Diario delle Illusioni
Ha lavorato in qualità di autore e ideatore di Il Diario delle Illusioni, gioco di ruolo per due giocatori sull'intensa rivalità tra due maghi.

Direttore Editoriale
Creative Jam TTTRPGs
Nightbound
Ha lavorato in qualità di direttore editoriale di Nightbound, gioco di ruolo urban fantasy.

Game Designer
Creative Jam TTTRPGs
Drifted
Ha lavorato in qualità di autore e ideatore di Drifted, gioco di ruolo che esplora i temi dello smarrimento fisico e metaforico, ispirato a show come Lost e Twin Peaks

Game Designer
Creative Jam TTTRPGs
Brides of Dracula
Ha lavoratoin qualità di autore e ideatore di Brides of Dracula, gioco di ruolo horror gotico il cui tema centrale è la lotta per la libertà.

GIOCHI DA TAVOLO

Game Designer
Crawling Chaos Games
War Titans: Invaders Must Die!
Ha lavorato come autore a War Titans, gioco da tavolo di difesa tattica in cui i giocatori controllano robot giganti per difendere la Terra da mostruosi invasori.

Game Designer
Creative Jam Games
Cold Case
Ha lavorato come autore a Cold Case, gioco da tavolo che fonde meccaniche roll-and-write e strategia eurogame in cui i giocatori competono per risolvere intricati enigmi e casi interconnessi.

Competenze tecniche

Game Engines:
Unity, Godot

Software:
Adobe Photoshop, Adobe Illustrator, Adobe
InDesign

AI Tools:
Midjourney, Dall-E, ChatGPT, Cloude,
Gemini, Udio

Competenze di ruolo

Game designer
Game developer
Director
Project manager
Creative director
Head writer
Art director
Testing coordinator
Prototypes developer

Formazione

Diploma di maturità
ITC A. Genovesi

Studi avanzati in Game Design
Studio della teoria e approfondimento pratico sull'ideazione e sviluppo di meccaniche e tecniche di gioco sotto la guida del noto game designer Ron Edwards

Lingue

Italiano - madrelingua
Inglese - fluente (c1)

Altre esperienze

Sceneggiatore
Serie TV - Il Culto
Ha collaborato alla scrittura de Il Culto, serie tv crime lovecraftiana vincitrice del premio APT - Fictionlab

Sceneggiatore
Serie TV - Beaten
Ha collaborato alla scrittura di Beaten, serie tv di spionaggio e supereroi selezionata da Pitch2Script e opzionata da una casa di produzione italiana

Game Designer
Creative Jam Games

Space Trap
Ha collaborato come autore a Space Trap, gioco da tavolo strategoco in cui i giocatori sono intrappolati in un'astronave e devono risolvere degli enigmi per fuggire.

Game Designer
Creative JamGames

Escape Room Tycoon
Ha lavorato come autore di Escape Room Tycoon, gioco da tavolo strategico di costruzione e gestione di escape room.

Sviluppatore
Creative Jam Games

Capybattle
Ha collaborato nello sviluppo di Capybattle, gioco da tavolo match-5 a tema animale, leggero ma strategico.

Game Designer
Creative Jam Games

Pew! Pew! Pew!
Ha lavoratocome autore di Pew! Pew! Pew!, gioco di carte velocein cui buffe creature spaziali lottano per la supremazia galattica.

Sviluppatore
Thundergryph Games

Galileo's Truth
Ha collaborato allo sviluppo di Galileo's Truth, gioco da tavolo strategico ambientato all'alba della scienza moderna.

LARP

Game Designer e Regista
GRVItalia

Gate of Eternity
Ha contribuito alla creazione di Gate of Eternity, evento ambientato in un multiverso in collasso, dove pochi campioni decidono quali realtà sopravviveranno.

Game Designer e Regista
Eryados

Arcaniversitas
Ha contribuito a creare Arcaniversitas, evento urban fantasy ambientato in un mondo dove la magia esiste nascosta agli occhi della gente comune.

Game Designer e Regista
Eryados

Magicampus
Ha contribuito a creare Magicampus, evento spin-off di Arcaniversitas.

Game Designer e Regista
Amazon Prime Video

Videogame designer

Once Upon a Light, The Weavers

Ha collaborato con Guru Meditation Project alla creazione dei videogiochi Once Upon a light e The Weavers

La Ruota del Tempo

Ha contribuito a creare la Ruota del Tempo, un evento immersivo per la promozione della serie TV, trasmesso in diretta live su Twitch con noti content creator italiani.

Game Designer e Regista

Eryados

The Wall

giocatori in una simulazione di crisi durante la guerra fredda.
Ha contribuito alla creazione di The Wall, evento che immerge i

Roma, 03/11/2025

Gianluca TORRENTE

(firma autografa omessa ai sensi dell'art. 3 del D.lgs. n. 39/1993)