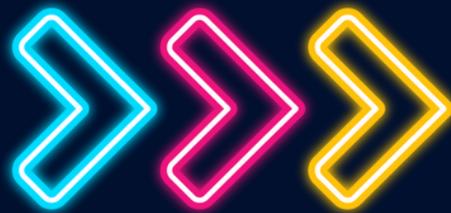
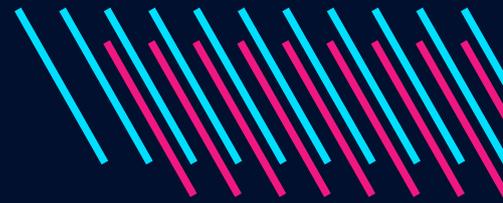




Cofinanziato
dall'Unione europea



VIDEO GAMES FOR GOOD

Principi di Game Design e sviluppo di giochi: la fase di pre-produzione

<https://www.videogames4good.eu>

Questo progetto è stato finanziato con il sostegno della Commissione europea nell'ambito del programma Erasmus+. L'autore è il solo responsabile di questa pubblicazione e la Commissione declina ogni responsabilità sull'uso che potrà essere fatto delle informazioni in essa contenute. Numero del progetto: 2023-2-CZ1-KA220-YOU-000183158



YuzuPulse



LogoPsyCom



materahub

VISAS
IESPĒJAS



Eppas

Durata:	3 settimane (2-3 ore per incontro)
Età:	20 - 30
Numero partecipanti:	Gruppi di 4 o individualmente
Scopo:	Fornire ai partecipanti le conoscenze di base sulla progettazione di giochi
Obiettivi:	<ul style="list-style-type: none">• Comprendere e progettare i cicli di gioco e il gameplay di base• Esplorare i mattoncini di gioco• Pianificare la motivazione e la progressione del giocatore a lungo termine
Materiale richiesto:	Strumenti di prototipazione (Figma, Miro, LucidApp), piattaforme per sviluppo di gioco (GameMaker, Construct3, Unity, Unreal) con modelli o plugin appropriati per tipi di gioco specifici.

Questo workshop guida i partecipanti attraverso lo sviluppo più dettagliato del loro gioco, cioè la fase di pre-produzione in cui il concetto di gioco viene ampliato e consolidato. I partecipanti esplorano e applicano i concetti di game design, dalla progettazione del gameplay di base alla creazione di mattoncini di gioco e alla combinazione per creare un'esperienza di gioco più lunga.



Struttura del Workshop



Principi di progettazione del gioco (1 ora)

Settimana 0: Il concetto di gioco

Se i partecipanti non hanno già un concetto di gioco (attività 1), dovrebbero dedicare del tempo a trovarne uno. Dovrebbero definire cosa vogliono che i loro giocatori provino o imparino quando giocano.

Poi, dovrebbero definire i loro pilastri di progettazione.

Fate in modo che guardino, ad esempio, i pilastri del design dei giochi, oppure fate una piccola attività in cui date loro un elenco di giochi e un elenco di pilastri del design, e devono indovinare a quale gioco appartengono.

Settimana 1: definizione del gameplay di base (3 ore)

I partecipanti decidono le 3 C del loro gioco: camera (telecamera), controls (comandi) e character (personaggio).

Chiedi loro di spiegare perché hanno fatto queste scelte.

- Come viene controllato il loro gioco?
- Cosa guarda la telecamera?
- Da quale distanza?
- È manuale o automatico?
- Cosa può fare il personaggio principale?
- Quali sono le sue abilità, quanto velocemente si muove?

Possono creare un prototipo delle loro viste di gioco utilizzando uno strumento di prototipazione come Miro, Figma o LucidApp.

Se la combinazione dei loro 3c corrisponde a un genere di gioco ben noto (visual novel, platform...), possono cercare un motore di gioco o uno strumento di prototipazione che possa aiutarli a testare rapidamente i loro 3c. Ad esempio, Construct3, GameMaker2 o plugin/modelli per Unreal Engine, Unity, Godot... Se non stanno reinventando la ruota in termini di gameplay, probabilmente esiste un modello per il loro tipo di gioco.

Per garantire un buon gameplay di base, i partecipanti devono capire quali sono le sfide del loro gioco. Quali domande si pongono i giocatori mentre giocano per risolvere queste sfide? Ad esempio, le micro decisioni in un gioco d'azione possono essere: dovrei usare molti attacchi veloci e leggeri o un attacco lento e pesante? Su quali ostacoli dovrei concentrarmi? In quale ordine? Utilizzando quali strumenti?

Settimana 2: Progettare coi mattoncini (3 ore)

Una volta che i partecipanti hanno deciso un gameplay di base (3C), dovrebbero pensare a come creare varie situazioni utilizzando mattoncini di gioco.

Questi mattoncini possono essere nemici, ostacoli o eventi... che completano e arricchiscono il gameplay di base.

Chiedi agli studenti di pensare all'estetica, alla meccanica e alla dinamica:

- Quale emozione o esperienza dovrebbe creare il mattoncino? (ad esempio, tensione, curiosità, eccitazione).
- Quali sono le regole/il comportamento del mattoncino nel gioco?
- Come interagiranno i giocatori con esso?

Ad esempio, il gioco horror cooperativo Lethal Company ha un semplice gameplay in prima persona, ma ogni nuovo mostro che il gioco aggiunge porta una nuova variazione.

Settimana 2: Prototipazione

Le squadre trascorreranno due ore a creare un prototipo digitale o cartaceo del loro gioco, concentrandosi su un'unica meccanica di base. Questa sessione consente ai partecipanti di approfondire il processo pratico di sviluppo dei loro concetti di gioco. Ad esempio, una squadra potrebbe sviluppare un gioco da tavolo che simula la gestione dell'approvvigionamento idrico di una città, richiedendo ai giocatori di prendere decisioni strategiche sull'allocazione delle risorse e sullo sviluppo delle infrastrutture. In alternativa, un altro gruppo potrebbe progettare un gioco di carte che rappresenti il delicato equilibrio degli ecosistemi, in cui i giocatori devono gestire vari fattori ambientali per mantenere l'armonia ecologica. Dedicando più tempo a questa fase, i team possono iterare in modo più efficace, perfezionando i loro progetti sulla base del feedback iniziale ed esplorando diverse soluzioni creative. Questa sessione enfatizza la collaborazione e la risoluzione dei problemi, essenziali per creare giochi di impatto con obiettivi trasformativi.

Settimana 3. Coinvolgimento e motivazione (2 ore)

Ora, i partecipanti dovrebbero pianificare la progressione a lungo termine del loro gioco. Come distribuiranno i mattoncini durante il gioco? Quale strumento, abilità, nuova meccanica o ostacolo... apparirà durante il gioco.

I partecipanti dovrebbero trovare il modo di aumentare la sfida, nonché la competenza e le capacità di gioco dei giocatori.

Per mantenere i giocatori coinvolti, un buon modo è pensare al gioco come a una matrioska di loop di gioco. Un loop di gioco è composto da un obiettivo, una sfida e una ricompensa. Ci sono diverse dimensioni di loop in un gioco: loop a lungo termine: finire abbastanza livelli per raggiungere il capitolo successivo che ricompensa con un nuovo ambiente o tipo di nemico.

Sconfiggere abbastanza nemici per ottenere abbastanza XP per acquistare una nuova abilità.

Chiedi ai partecipanti di identificare le diverse dimensioni del ciclo di gioco all'interno del loro gioco.

Puoi fare una piccola attività per esemplificare questo con i cicli di World of Warcraft, ad esempio, chiedi ai partecipanti di rimettere i componenti del ciclo di questa tabella:

<i>Momento per momento</i>	<i>Minuto per minuto</i>	<i>Ora per ora</i>	<i>Giorno per giorno</i>
<ol style="list-style-type: none">1. Individuare le risorse2. Affrontare il nemico3. Sfuggire all'attacco4. Sconfiggere il nemico5. Raccogliere le risorse (🔄 ripetere)	<ol style="list-style-type: none">1. Individuare la missione2. Acquisire la missione3. Tracciare il percorso della missione4. Completare la missione5. Ritornare per la ricompensa (🔄 ripetere)	<ol style="list-style-type: none">1. Completare la missione2. Realizzare l'equipaggiamento migliore3. Adattare gli incantesimi e talenti4. Vendere le risorse extra5. (🔄 ripetere)	<ol style="list-style-type: none">1. Viaggiare verso nuove zone2. Stabilire nuovi obiettivi3. Fare nuove amicizie4. Pianificare le incursioni5. Completare i PvP6. (🔄 ripetere)



Riferimenti



- Fullerton, T. (2014). Game Design Workshop: A Playcentric Approach to Creating Innovative Games (3rd ed.). CRC Press.
- Quantic Foundry. (n.d.). The Gamer Motivation Model. Retrieved from <https://quanticfoundry.com/2019/04/24/gamer-motivation-model-reference/>
- Hodent, C. (2017). The Gamer's Brain: UX, Engagement, Immersion, Retention. Retrieved from <https://celiahodent.com/gamers-brain-part-3-ux-engagement-immersion-retention-gdc17-talk/>
- Extra Credits. (2019). Game Loops. Retrieved from <https://www.youtube.com/watch?v=mGL5YGcAxEI>
- Brown, M. (2022). How Video Game Economies are Designed. Game Maker's Toolkit. Retrieved from https://www.youtube.com/watch?v=Zrf1cou_yVo4