



# Master Computer Game Development Elements of Game Production

2014-2015 – 10.04.15  
Ciclo produttivo di un videogame

# Fase preliminare

Una volta stabilita la dimensione aziendale e del progetto, fissato il budget e consolidato il team di sviluppo, si procede con un'analisi tecnica e di marketing da cui risulterà la data di consegna del Gold Master e di conseguenza la scansione temporale delle fasi produttive.

Questa fase preliminare è di notevole importanza perché vincolerà e stimolerà la stesura del GDD e la programmazione della produzione.

# Fase preliminare

Dal punto di vista tecnico vengono valutate:

- Abilità/esperienza dei componenti del team
- Tecnologia disponibile
- Obsolescenza
- Asset da sviluppare internamente o da utilizzare con licenza

Dal punto di vista del marketing si valuta:

- Data di uscita
- Concorrenza
- Mercati di riferimento
- Publishing

# Fase preliminare

**Game Design Document (GDD):** Documento SCRITTO che serve da guida per tutti i componenti del team, in continuo aggiornamento (non stravolgimento)

## General:

- Subject
- Concept
- Fun Element
- Working Title
- Genre
- Tempo storico
- Realtà, fantasia
- Selling Points
- Innovation
- Platform
- Data di uscita
- Rating
- Localizzazione (lingue e paesi)
- Altri giochi di riferimento

# Fase preliminare

## Game Design Document (GDD)

### Game features

- Tempo medio di gioco
- Tempo totale per terminare il gioco
- (re)playability
- Game Mechanics
- Stages ed evoluzione del gioco/player/main character
- Player/main character intercambiabilità dei ruoli
- Against ....
- With ....
- Helper
- Tempo, Energia, Salute, Vita
- Ambienti, tempo atmosferico, luce/buio, veicoli
- Interfaccia player/hardware/software
- Multiplayer, network, level creation/editing, in game purchase, in game chat e social relations

# Fase preliminare

## Game Design Document (GDD)

### Assets tecnologici

- Engine utilizzato (graphics, physics, lighting, animation, ...)
- Platform Dev Kit
- AI, Level editing tools, converter, ...
- Framework e linguaggi di programmazione adottati
- Tools grafici (modellazione, animazione, texture, visual fx, ...)
- Tools audio (soundtrack, sound fx, ...)
- Risorse esterne (motion capture, modeling, ....)

# Fase preliminare

## Game Design Document (GDD)

### Design e grafica

- Style e pasta grafica (illustrazioni)
- Color palette (scale cromatiche di ambienti, personaggi e interfaccia)
- Character design (illustrazioni)
- Stile di animazione (intercalazioni esemplificative)
- Ambientazione (illustrazioni)
- Interfaccia (illustrazioni)
- Sound Design (linee guida)

# Fase preliminare

PRODUCTION PLAN: Documento SCRITTO che serve da guida per tutti i componenti del team: chi fa cosa, quando, in quanto tempo, per chi

Definizioni e riferimenti al titolo, Nomi e Cognomi

- Job Description: ruolo e posizione
- Skill: abilità richiesta
- Task: fase produttiva
- Asset: risultato di diverse fasi produttive
- Scene: somma di diversi asset coerenti
- Deliverable: 1st playable, prototype, Alpha, Beta e Gold master
- Milestone: obbiettivo temporale (economico)



# Fase preliminare

PRODUCTION PLAN:

TEMPO

- Data di fine produzione: Gold Master
- Data di presentazione del 1st playable
- Prototype, Alpha, Beta
- Fasi di testing interno ed esterno
- Presentazione agli stakeholders
- Marketing assets

# Fase operativa

Definizione dei deliverable e scansione temporale

10% - Day one to **1st playable**: max 3 minuti di gameplay, fun element

25% - 1st playable to **Prototype**: grafica, gameplay completo, inizio e fine del gioco

55% - Prototype to **Alpha version**: game mechanics complete, interfaccia, vfx, sfx

85% - Alpha version to **Beta version**: gioco completo di tutte le caratteristiche e bilanciato

100% - Beta version to **Gold Master**: debug completato, bilanciamento perfetto, ottimizzazione completata

# Fase operativa

**Testing:** indispensabile e continuo, è trasversale a tutte le fasi di produzione. Chi produce gli assets grafici deve avere precise indicazioni tecniche da chi programma il software e deve avere la possibilità di testare autonomamente che l'asset prodotto sia corretto e funzioni nel gioco. E così per chi bilancia il gioco.

Pertanto diversi task di programmazione sono propedeutici alla produzione degli asset grafici e al level design.

Il design di un gioco ha vincoli tecnologici, di budget e di tempo: è fondamentale che ogni deliverable sia testato dai componenti del team e da altre persone esterne, sia professionisti del testing che utenti finali che non abbiano vincoli affettivi con i componenti del team.

# Fase operativa

**Approval:** i processi di approval del singolo asset così come del deliverable devono essere codificati e affidati ai componenti del team che hanno la responsabilità del prodotto. Le decisioni prese devono avere validità nel tempo altrimenti la produzione diventa infinita, frustrante e fallimentare. L'approval interno viene poi rimesso ad una valutazione esterna nel caso siano coinvolti un publisher e un produttore di console.

Pertanto il processo è delicato e incide decisamente sugli obbiettivi temporali della produzione.

L'approvazione di un deliverable che coincide con una milestone spesso determina il pagamento da parte di chi finanzia o anticipa le royalties di vendita per il prodotto in sviluppo.