09 gennaio 2025

Sono sostanzialmente arrivata in fondo al primo prototipo, ai playtest fatti con Mattia e Gabri.

Di questa versione rimangono due minori (background delle animelle, tasti/fungo e relativa interazione, e persistenza dell’anima, che suona benissimo XD), e in generale posso dire che la parte di UI è stata un successo.

Anche lato idea/contenuto il feedback è molto positivo: Mattia ha apprezzato molto il mood, e la sensazione costante che tu possa prenderti le cose coi tuoi tempi. Gli è piaciuta l’idea di poter decidere l’interpretazione della storia dello spettro, e anche se le cose non sono andate come aveva in mente l’ha interpretato come un good ending. Ha apprezzato la comparsa del fantasma come dialogo, e il fatto che in serra le cose fossero diverse rispetto agli altri luoghi (di solito il luogo viene narrato, nella serra invece sono io a narrare il luogo).

Gabri ha apprezzato l’idea della riscrittura, anche se per questioni personali si è agitata: la rabbia è stata pesante, e una sola riga (quella sulla paura di far male alle persone care) l’ha presa in contropiede. Ha sentito anche un forte senso di responsabilità e panico all’idea di **dover aiutare qualcuno** (e questo dovrebbe quindi trovare una qualche forma di conferma, supporto). Anche il “devi fare” del mentore tende a creare pressione. La cosa che ha apprezzato è questo senso di guida sull’elaborazione di un tema che potresti aver vissuto.

Quello che mi porto dietro lato playtesting in questa fase è: il mood è molto azzeccato, il senso di rilassatezza arriva, e la scrittura porta con sé il giusto coinvolgimento emotivo. Sono tutte e tre delle ottime cose direi, e in generale le indicazioni sulle cose che non hanno funzionato (tolti i bug) riguardano principalmente l’**UI**, che sapevo comunque di non aver studiato a modo: tasti cliccabili durante la conversazione, alcuni elementi come le strade che non si capisce bene se siano o meno cliccabili.

Lato **game design**, forse la nota più importante è che Gabri ha cercato di cliccare in giro per trovare i vari doni quando il mentore gli ha detto che sarebbero comparsi. Avevo già un po’ il dubbio con Mattia, ma più passa il tempo più mi chiedo se la **randomizzazione dei doni** sia una cosa effettivamente sensata. Credo possa essere più utile che effettivamente si riceva qualcosa da dialoghi o simili. O al massimo, facendo comparire anche per gli oggettini alcune cose. Il livello di interazioni in generale non è comunque basso (tra serra, mentore, il primo spettro, eventualmente la panchina etc) e quindi le occasioni per far sì che un oggetto arrivi da cose fatte sono alte. Un’altra cosa sempre attorno ai doni, è un **indicatore del tempo** da qualche parte, che sia grafico (es: cambio di luce, scorrimento della giornata) o un numero a schermo, soprattutto per i funghi ora, ma in futuro forse anche per le tisane o altre realtà. Devo rifletterci a modino, soprattutto **in rapporto al tema** (il senso di **stagnazione**, di blocco, di non avanzamento).

Per quanto riguarda **narrative design** e **writing**, secondo Mattia il tempo di durata della storia dello spettro è ottimale, mentre è stato il **tutorial** a richiedere di venire distribuito a modo. Per il giro con Gabri l’ho riscritto e a quel punto non ha avuto problemi a capire che cosa fare e sembra che la mole di informazioni fosse comunque gestibile, ma ammetto che l’effetto infodump non mi piace mai molto, per cui vorrei cercare una soluzione più efficace col tempo. Mi ero chiesta se mettere qua e là altri soggetti (es: la persona che si occupa delle serre) ma è una cosa che mi piace fino a un certo punto: da una parte richiede ulteriore scrittura, dall’altra vorrei che questi spazi possano essere comunque momenti di voluto isolamento. Potrebbe aver senso pensare a un luogo dove la socialità sia centrale (ad esempio: l’area delle falene). Ed eventualmente pensare a un luogo esterno per alcuni elementi di socialità: penso in particolare a uno spazio di scambio, sfogo, supporto se dovesse capitare quello che è successo a Gabri, come ad esempio un Discord dedicato.

Lato scrittura, personalmente, credo che il primo spettro sia interessante e che crearlo mi abbia dato buoni spunti di struttura, ma che sia necessario allargare un poco la sua storia, la quantità di azioni in generale, e permettere meglio di poter esplorare lo spettro prima di agire, senza che questo condizioni immediatamente gli esiti della storia.

Probabilmente, quindi, un primo step in vista del secondo prototipo è:

1. **Prendersi un momento per capire meglio come strutturare il game design degli spettri.**
2. Capire come rendere il giardino uno spazio non di passaggio ma con le sue cose da fare o non fare
3. Iniziare a capire seriamente se tutti gli spazi pensati sono sensati e cosa farci o meno, perché condizionano anche quelli già presenti (la domanda effettiva è, partendo dall’idea di autoesplorazione: ogni spazio può portare una modalità e uno sguardo diverso ed efficace? Parlare a persone diverse? E avere un loop di design autonomo?)

Sempre in merito agli spettri una cosa che rimane fissa in testa è la preoccupazione di non riuscire a scrivere altre sei storie altrettanto toccanti e interessanti. Su questa cosa mi servirebbe però solo un remind personale: pensavo la stessa cosa della prima storia, dei funghi, del mentore, e invece me la son cavata benissimo. Si tratta di darmi per lo più fiducia.

Anche se l’istinto dettato forse dall’ansia e dalla produttività mi dicono di fare subito un prototipo due con accesso a altre tre storie, altri luoghi etc, forse la cosa più sensata ora è fare un prototipo intermedio che tenga conto di queste considerazioni, e che sia pensato anche per lavorare su altri due aspetti.

Il primo è quello della **lore**: in questa fase nomi di luoghi, “funzioni” etc sono molto legati all’istinto creativo della prima fase. Ora forse è necessario definire meglio questi aspetti. Vorrei quindi dedicare una buona metà del lavoro per il prossimo prototipo a:

1. Lore del luogo e nomenclatura
2. Costruzione di una storia più leggera come primo incontro
3. Curare voce e lore del mentore
4. Trovare un modo per far sparire la voce narrante se possibile, e se non possibile, darle un tono specifico (es: è il luogo che ti parla, e questa cosa la capisci solo quando si arriva in fondo)
5. Pensare a modino anche alla funzione e all’obiettivo delle storie delle anime/animelle.

Tutte queste cose hanno in generale l’**obiettivo di dettare il mood narrativo di tutto il gioco.** Se funzionano, plausibilmente funzionerà il resto del gioco.

Lato **grafica** invece sono abbastanza tranquilla: vorrei fare comunque due tipi di prove, sia vedendo se ha senso creare della **tridimensionalità** (con ombre) o se mi incasina il tutto, sia andando a selezionare meglio una **palette** flessibile, che abbia sempre quel colore o due come riferimento e un mood dominante. In questa fase non farei altri interventi sugli oggetti (a parte il guanto di thanos XD) salvo che non sia strettamente necessario (es: lo studio sul mentore mi spinge a doverlo trasformare in una gomma da masticare assassina). Cercherò di non aggiungere un luogo ancora (potrebbe aver più senso rafforzare il valore del giardino, non renderlo solo di passaggio), ma vorrei disegnare la **serra come un interno** sin da subito.

1. Fare prove lato tridimensionalià o meno scenario (ombre)
2. Studiarsi una palette flessibile a seconda dell’area (capire che colore predominante dare all’area, es: grigio per il labirinto, azzurro/bluastro per le sirene, giallo grano per le falene etc) ma sempre con uno o due colori dominanti
3. Ridisegnare la serra come un interno

Una fetta più ampia invece riguarda tutta la parte di programmazione e **UI**: vorrei che tutti gli oggetti a schermo fossero interagibili (e quindi risolvere il problema che ho ora in serra), che inizi ad essere pensabile un menu per la gestione dei salvataggi, della chiusura del gioco, dei volumi etc. e che raccolga info sui funghi, falene e quant’altro. Che possano comparire nel box di testo le info sulla personaggia parlante (immagine, nome) e l’info sull’inchiostro, e che l’inventario sia animi quando riceve qualcosa. Molte di queste cose ha senso svilupparle poi, perché l’obiettivo complessivo del **prototipo 1.5 come dicevo è settare il mood**. Le cose che terrei effettivamente in considerazione sono.

1. Risolvere problema oggetti interagibili/non interagibili: bloccarli se testo in corso, evitare che coi funghi esca il tastino del testo, fare in modo che passandoci sopra siano evidenziabili.
2. Fare una ricerca/riflessione a modino sulla disposizione degli oggetti in schermo (box di testo e tasti). Per questa cosa potrebbe essere utile un feedback da parte di Maura, Aza, Ceci.

Quindi, riepilogando:

L’obiettivo di questo prototipo 1.5 è di raffinare quello che ho già, e di concentrarmi sul mood.

Si tratta principalmente di un lavoro di scrittura, con un minimo di ricerca grafica e UI.

Dopo un giro veloce con Mattia e magari Gabri, a questo giro apro il testing anche ad altre ame.

Se tutto questo funziona, allora si fa il passaggio alla più grossa milestone 2, che prevede un allargamento del gioco e dei suoi contenuti.

Prima di questo passaggio, probabilmente dovrò dedicare una manciata di ore a risolvere i bug minori riemersi coi playtest.