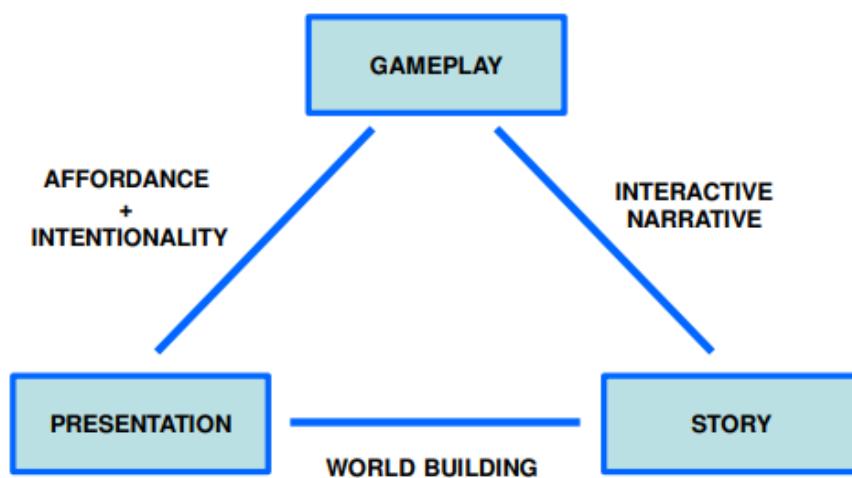


Lezione 14 14/05/2025

Gameplay

Con **gameplay** si intende l'insieme degli elementi che contribuiscono a rendere il gioco coinvolgente e giocabile. Quindi le meccaniche del gioco stesso (interazione con l'ambiente, esplorazione, strategie...)

Il **level design** è molto legato al gameplay. È la creazione degli ambienti, delle scene o delle missioni del gioco in cui ha luogo il gameplay.



Presentation significa come è costruita la scena di gioco.

La **storia** è tutto il background che consente al giocatore di immergersi nel mondo virtuale.

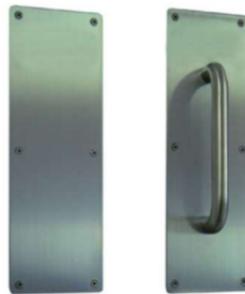
Affordance

Per **affordance** si intende la relazione che lega le proprietà fisiche di un oggetto e cosa un agente esterno si aspetta che si possa fare con quell'oggetto.



Questo per esempio è un problema di affordance perchè senza i cartelli push pull non si potrebbe sapere automaticamente come usare le maniglie.

Per risolvere questo problema, una possibilità è quella di differenziare manualmente le due maniglie.



In questo modo l'utilizzo diventa intuitivo.

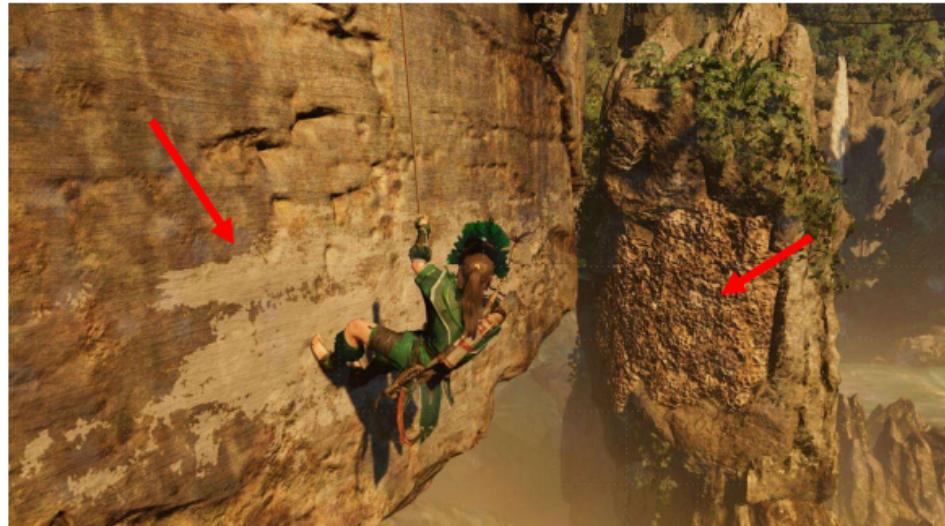


Qui vediamo una porta accessibile e una inaccessibile, in modo intuitivo.



Rise of the Tomb Raider (2015)

Qui per suggerire le aree arrampicabili vengono usate textures diverse, più chiare.



Intentionality

Il giocatore deve poter essere grado di proseguire in ogni momento. Bisogna dargli gli indizi necessari per proseguire.

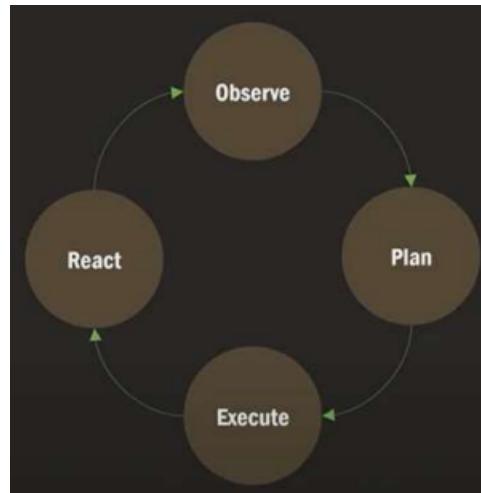
Per esempio come affrontare i nemici, come fare stealth... il giocatore deve capire cos'ha intorno e pianificare una strategia per raggiungere il suo obiettivo.

Esempi di volontà debole (weak intentionality):

- Essere persi, cercare qualcosa da fare
- Fare qualcosa senza sapere il perché, soltanto perché:
 - L'interfaccia del gioco (UI) ti ha detto di farlo
 - Sembra l'unica cosa da fare
 - Pensate che sia ciò che il designer vuole che facciate

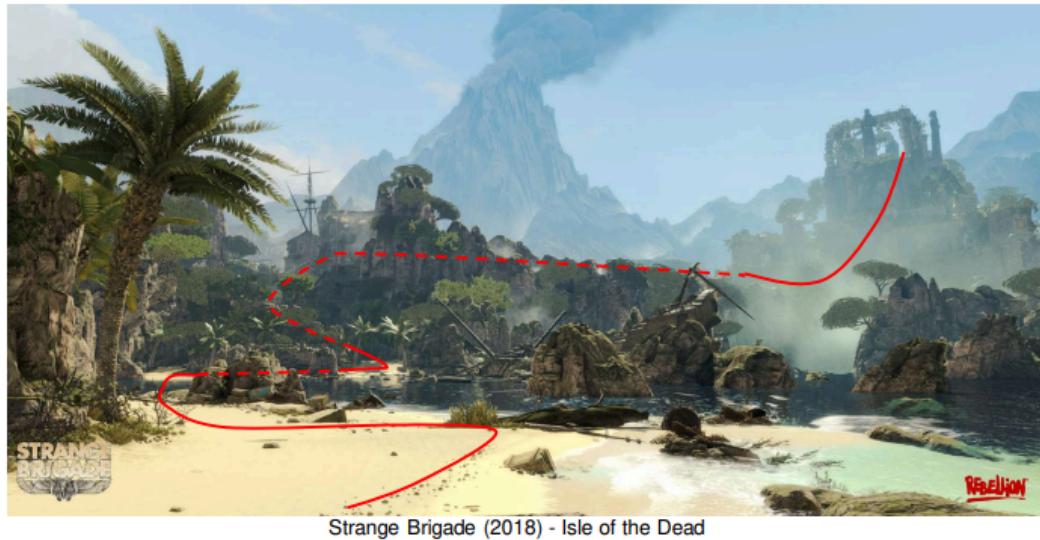
Per agire con intenzionalità, un giocatore ha bisogno di:

- Scelta
- Motivazione (un obiettivo in mente)
- Informazioni (da affordanze chiare e coerenti)
- Tempo (per elaborare le informazioni)



L'utente deve seguire questo loop di quattro elementi. I level design sono responsabili di indirizzare il giocatore.





La luce può indicare dove andare:

◆ The power of light



O anche le linee guida, tramite la struttura del mondo:

◆ Guiding lines



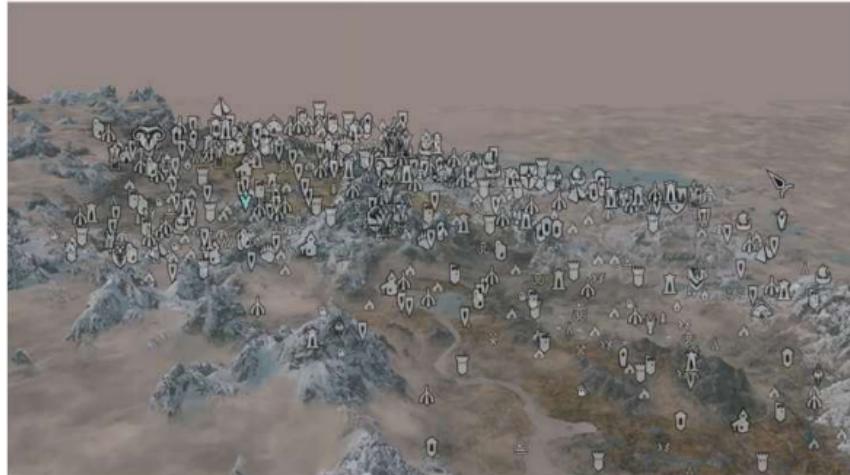
Firewatch ()

Anche i waypoints, intesi sia come oggetti di interesse che l'utente vede, o anche nella mappa.

◆ Waypoints



The Elder Scroll V: Skyrim (2016)



The Elder Scroll V: Skyrim (2016)

World Building

Vuol dire che il giocatore deve trovarsi in uno scenario (fantasia, realistico...) che deve avere regole coerenti, certe e che hanno senso

I 3 pilastri per costruire un mondo che sia coinvolgente per il giocatore sono:

- Il mondo deve essere **unico**, particolare
- Deve avere delle regole **coese**, deve essere sensato
- Deve **avere senso** per la storia

Come si costruisce un mondo con queste regole?

- Il mondo deve essere particolare, fatto in un certo modo, di modo che sia memorabile, coinvolgente.
- Non bisogna tralasciare le opportunità di dare al giocatore informazioni, per esempio nei dialoghi, nelle side quest...
- è importante come la storia viene raccontata, la storia delle persone perché "le persone fanno la storia"

La storia può essere letta, ascoltata, raccontata... ma può essere anche vissuta.

Interactive Narrative

Nei videogiochi non si può far vedere un sacco di video. Bisogna sfruttare gli elementi interattivi per dare al giocatore le informazioni che gli servono, quindi sia

tramite dialoghi che tramite interazioni del gioco stesso, immergendo il giocatore nella storia.

◆ Building a story

