

VIDEOGAME DESIGN

L - 11

A decorative graphic on the left side of the slide consists of a grid of squares in various shades of blue (light blue, medium blue, and dark blue) arranged in a pattern that tapers to the right.

VIDEO GAME DESIGN

MDA FRAMEWORK



MECHANICS

Regole e caratteristiche del gioco, strumenti dati al giocatore per avanzare nel gioco.



DYNAMICS

Modi in cui il giocatore utilizza le meccaniche. Non sempre l'uso è quello previsto dal design.



AESTHETICS

Risposta emotiva del giocatore alla dinamica messa in atto.



Invisibilità del giocatore.



Tendere un agguato usando l'invisibilità.



Soddisfazione per l'agguato riuscito.

TYPE OF PLAYERS

Tassonomia di Bartle dei giocatori.

Descrive i principali tipi di giocatori presenti negli MMO, in riferimento alle loro azioni e intenzioni nel mondo di gioco, si riflette anche su altri generi di gioco.



EXPLORERS

Giocano per l'esperienza proposta dal gioco. Ricercano una profonda conoscenza del mondo di gioco, della sua storia e delle sue dinamiche.



ACHIEVERS

Interessati a vincere, scalare classifiche e raggiungere i livelli più alti del gioco.



SOCIALIZERS

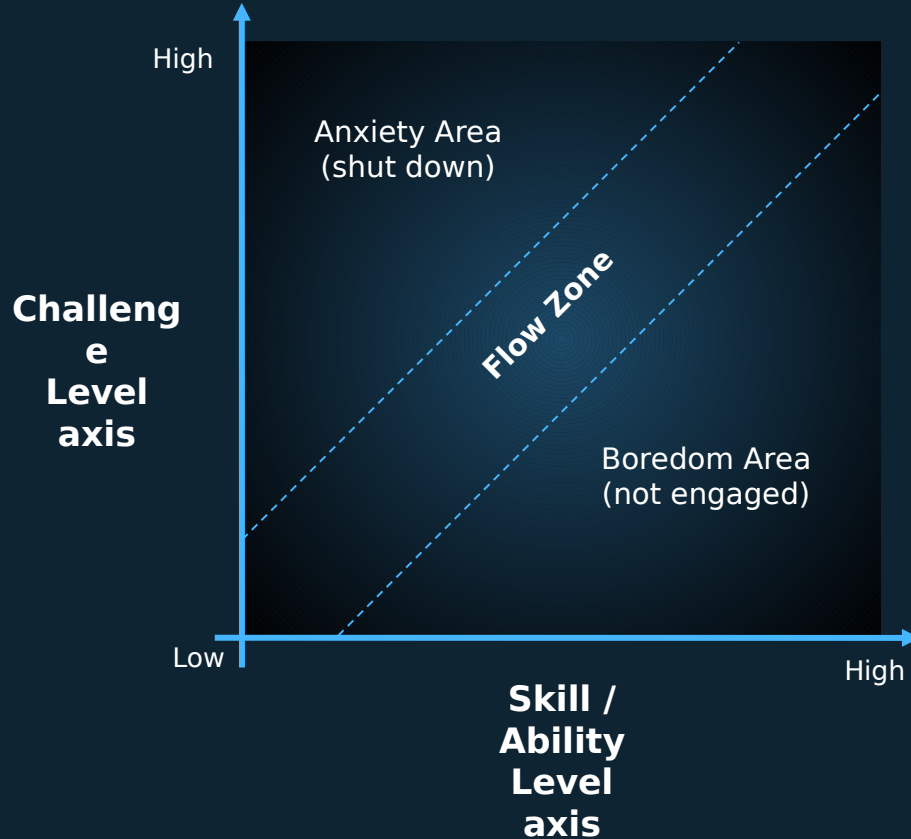
Il gioco è un catalizzatore per le interazioni sociali. Il gioco in sè è comunque importante, ma il fine rimane socializzare.



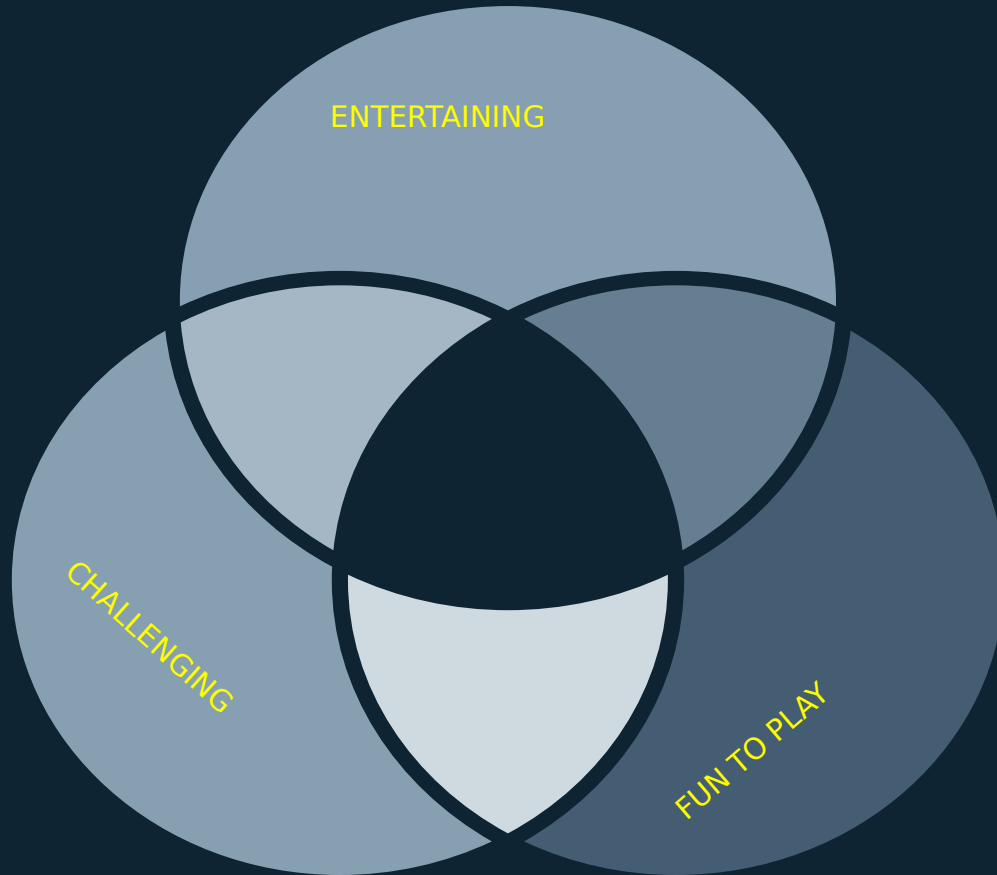
KILLERS

Cercano lo scontro con altri giocatori. Può avere uno spirito competitivo amichevole, oppure avere l'intenzione di rovinare l'esperienza di gioco altrui.
In generale vuole vedere il mondo bruciare.

DIFFICULTY



MAKING A GOOD VIDEOGAME



TUTORIAL - MAKING WINNERS

I primi minuti di gioco saranno decisivi per **catturare l'interesse del giocatore**.

Una buona idea è quella di introdurre il giocatore al mondo di gioco e alle sue meccaniche con un semplice tutorial.

Tutorial di qualità:

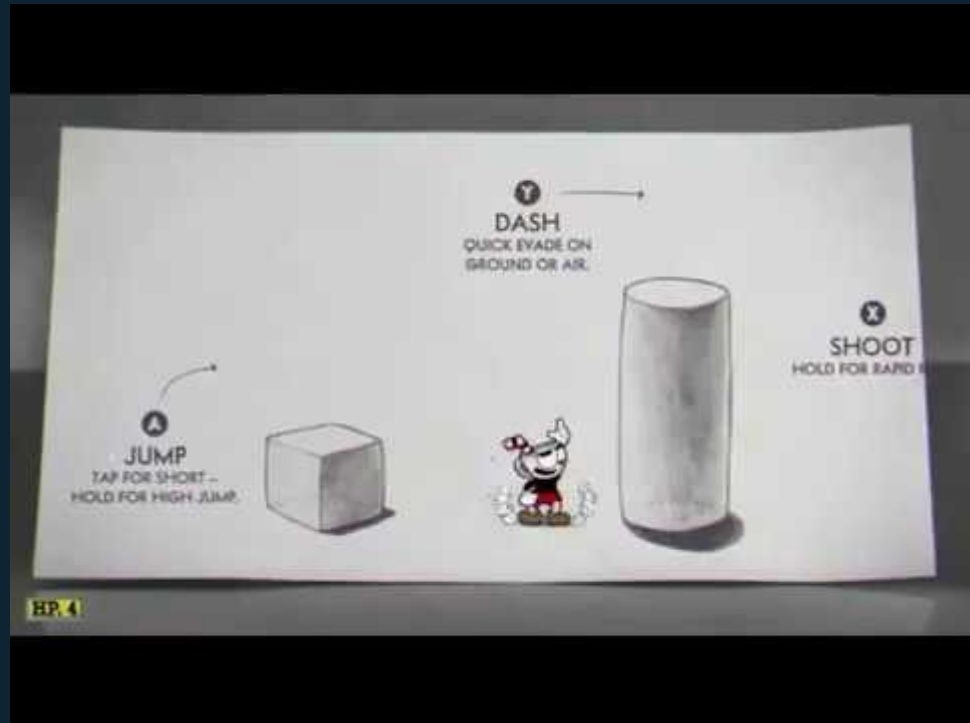
- Non sembra un tutorial ma una normale sezione di gioco
- Offre chiari indizi audiovisivi sull'obiettivo
- Non dà la possibilità di game over
- Non interrompe il gioco con popup o cutscene



TUTORIAL - BETA TESTING

Il tutorial è anche un ottimo strumento per **testare e calibrare** la difficoltà del gioco.

Far testare il tutorial a persone esterne al progetto vi aiuterà a comprendere limiti o errori di cui non vi siete resi conto in fase di sviluppo.



<https://www.youtube.com/watch?v=zbE6fqBuGkA>

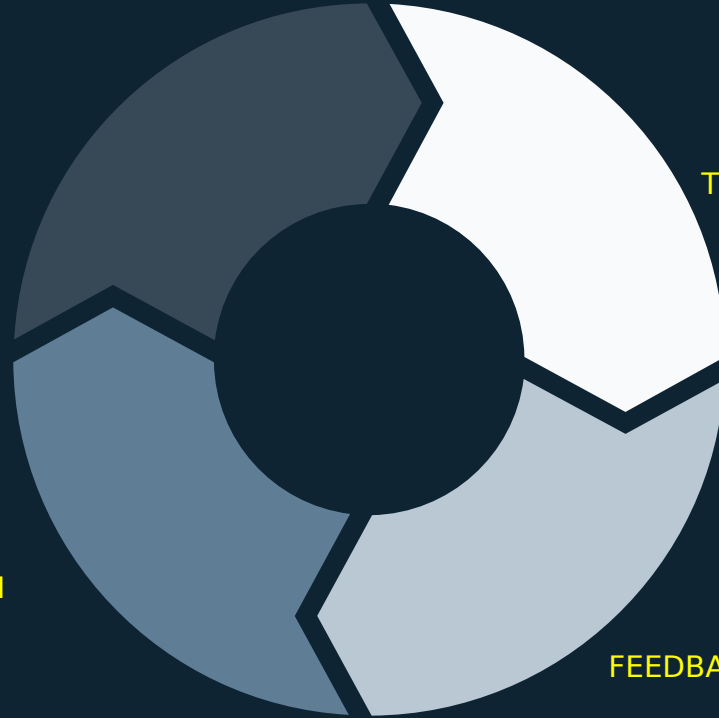
DEVELOPMENT CYCLE

IMPLEMENTATION

TESTING

DESIGN

FEEDBACK



FINAL PROJECT

TEMPLATES

Linee guida, i generi di gioco sono generici e ampiamente interpretabili, basta rispettare i requisiti.

ACTION / ADVENTURE	HYPERCASUAL	RACING
<ul style="list-style-type: none">● Scena di esplorazione con NPC pacifici e nemici.● Possibilità di interagire con gli NPC pacifici (es. dialogo)● Possibilità di eliminare i nemici.● Oggetti raccogliabili / equipaggiabili (armi, potenziamenti, collezionabili)● Scena con Boss fight.	<ul style="list-style-type: none">● Almeno 3 livelli unici o unico livello generato random.● Potenziamenti sbloccabili con punti guadagnati in gioco.● Opzioni selezionabili dal giocatore per modificare il gameplay (es. Difficoltà, velocità, abilità del player...)	<ul style="list-style-type: none">● Unico tracciato o mappa aperta.● Veicoli NPC.● UI specifica (tachimetro, distanza percorsa, posizione in classifica, timer di gara).● Checkpoint per il tracciato.● Obiettivi per la mappa aperta.
	<ul style="list-style-type: none">● Menù iniziale● Menù pausa● Salvataggio progressi o punteggi<ul style="list-style-type: none">● Utilizzo dell' Animator● Utilizzo della Canvas	

REQUIREMENTS

1

DURATA

Il gioco deve essere completabile in massimo 30 minuti.

2

QUALITÀ

Non è richiesta la perfezione, è richiesto un gioco rifinito, privo di bug ed un codice ben organizzato e documentato.

3

BUG

I bug graveranno pesantemente sulla valutazione.

4

ASSETS

È permesso utilizzare asset di terze parti ad eccezione di script o framework*.

*Sono concessi script e framework “cosmetici”, ad esempio uno script che genera un effetto nebbia per la camera o un framework per il post processing diverso da quello di unity.

NON sono permessi script e framework di terze parti che fanno qualcosa che dovrete essere in grado di programmare. Se copiate un codice trovato online, almeno accertatevi di capirne perfettamente il funzionamento.

BONUS POINTS

*

A

LOW-SPEC

Il gioco è ottimizzato per funzionare su hardware di fascia bassa.

B

MULTIPLAYER

Modalità multiplayer locale o remoto.

C

MOBILE-DEV

Gioco adattato per piattaforma Android o iOS.

D

STORYTELLER

Il gioco racconta una storia tramite cutscene, dialoghi o oggetti di scena.

*Punti bonus non cumulabili, servono a compensare perdite di punteggio dovute a bug o altri errori.

CONSIGLI UTILI

(fatelo per voi)

- **Core features:** prima di creare i livelli e preoccuparvi dell'aspetto grafico, sviluppate le principali meccaniche di gioco, se non doveste riuscirci, avrete ancora tempo per cambiare direzione.
- **Sandbox:** create una scena adibita a testare tutte le funzioni del gioco, in cui poter anche sperimentare.
- **Google:** non reinventate la ruota, se non sapete come fare qualcosa, cercate tutorial o soluzioni già esistenti da cui **prendere spunto**.
- **Dev-Diary:** documentate regolarmente con video, screenshot e appunti i progressi del progetto.
- **Beta Testing:** fate provare il gioco o anche le singole meccaniche a persone esterne al progetto, possibilmente colleghi o utenti target, i feedback sono preziosi.
- **Have fun:** siate originali e non date troppo peso al risultato, cercate di realizzare qualcosa che vi piaccia e sfruttate questo progetto come terreno di prova per capire se è un campo in cui vorreste lavorare.

RISORSE UTILI

- **Unity manual:** <https://docs.unity3d.com/Manual/index.html>
Il primo posto in cui cercare.
- **Brackeys:** <https://www.youtube.com/Brackeys>
Tutorial di alta qualità su Unity.
- **Game Maker's Toolkit:** <https://youtube.com/c/MarkBrownGMT>
Game design dietro i videogiochi di maggior successo.
- **Noclip:** <https://www.youtube.com/c/NoclipVideo>
Documentari professionali su case di produzione ed i loro videogiochi.
- **Unity asset store:** <https://assetstore.unity.com/>
- **Open Game Art:** <https://opengameart.org/>
- **Turbo Squid:** <https://www.turbosquid.com/>
- **Mixamo:** <https://www.mixamo.com/>
- **Sketchfab:** <https://sketchfab.com/>
- **Itch.io:** <https://itch.io/game-assets>

RIEPILOGO

DEADLINE



30 Marzo 2022

CONSEGNA



Progetto pronto alla
compilazione,
consegna su drive

VOTO



40% del voto finale

BUON LAVORO

LUCA PITZALIS

luca.pitzalis94@gmail.com

RICCARDO MACIS

r.macis@live.it

Entrambi i contatti in cc
Oggetto: [VGD] ...



VGD

2021/2022