

# VIDEOGAME DESIGN & GAME INDUSTRY

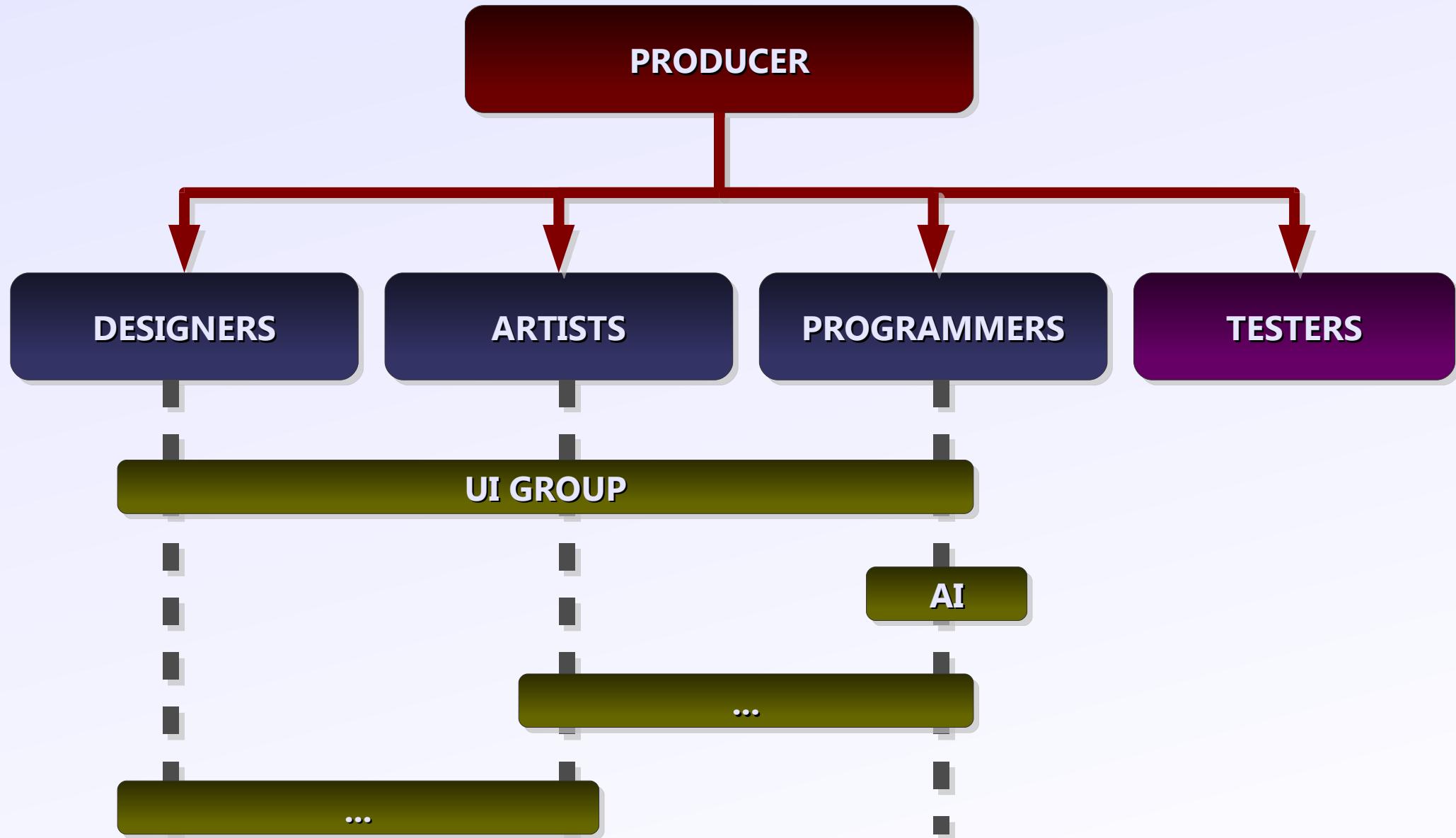
# Outline

- Team & Processo di Sviluppo
- Game Design
- Project management
- Tecnologie di Sviluppo
- Game evaluation

# Sviluppo di Videogiochi – Le figure professionali

- Programmatori
- Artisti
- Designer
- Producer
- Tester

# Il Team di Sviluppo



# Game Workflow

BRAINSTORMING



Concept Document

PIANIFICAZIONE

GAMEPLAY DESIGN



Design Document

TECH DESIGN



Tech Document

IMPLEMENTATION

GAME TESTING & TWEAKING

SUBMISSION

## Processo Iterativo

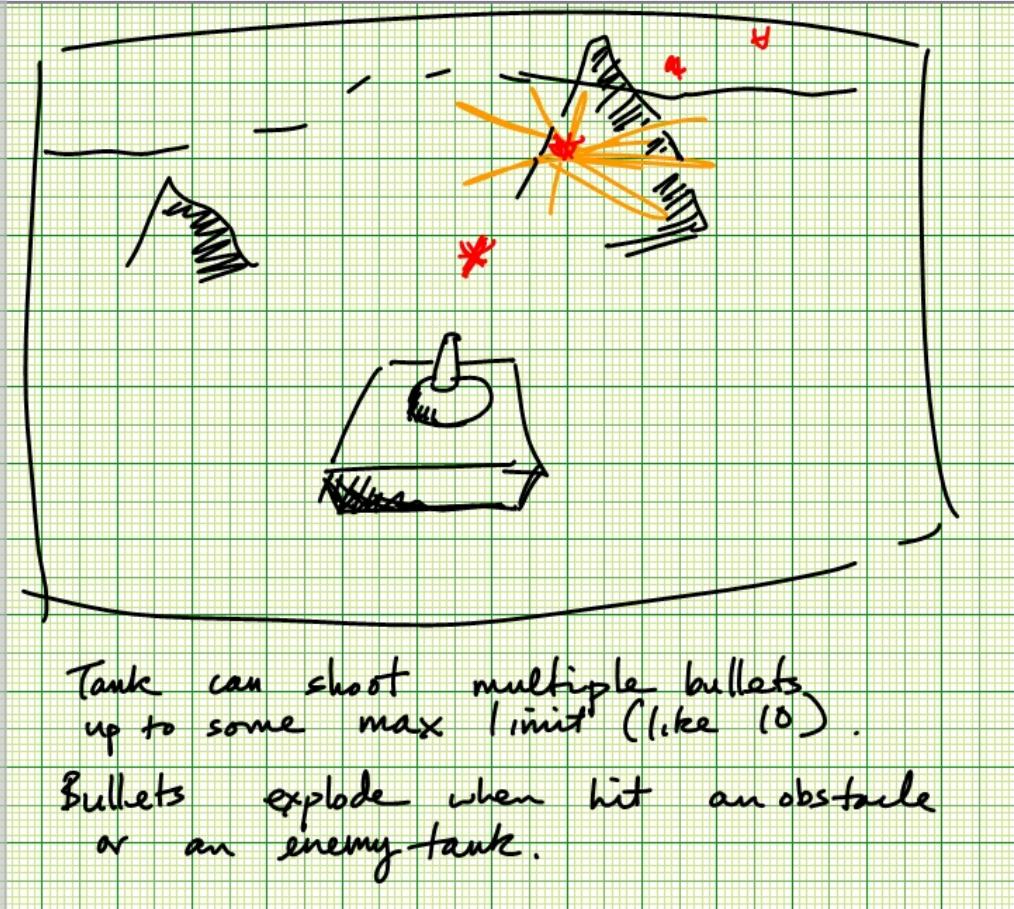
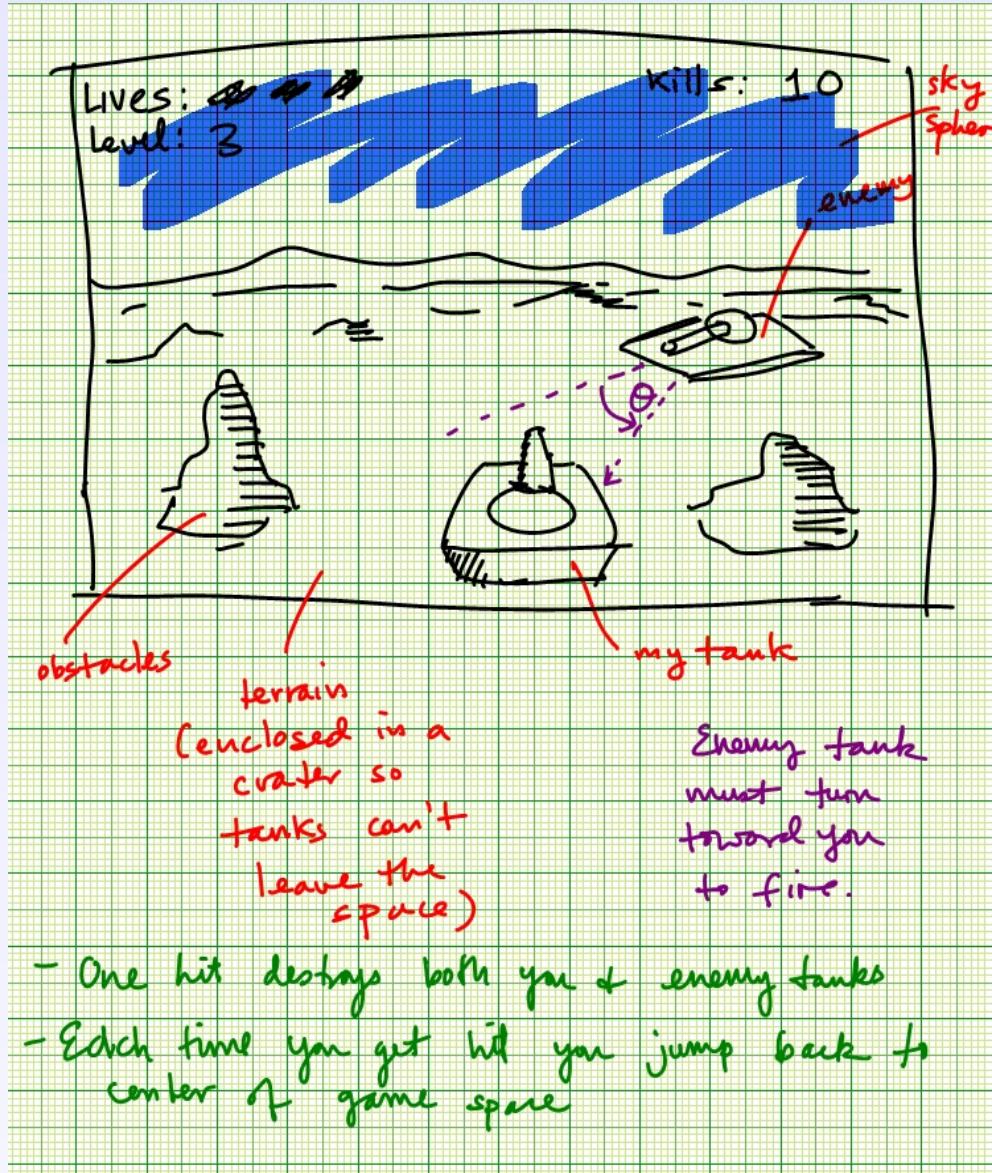
- Creazione Prototipo evolutivo
- Test Prototipo

**Solo per prodotti console**

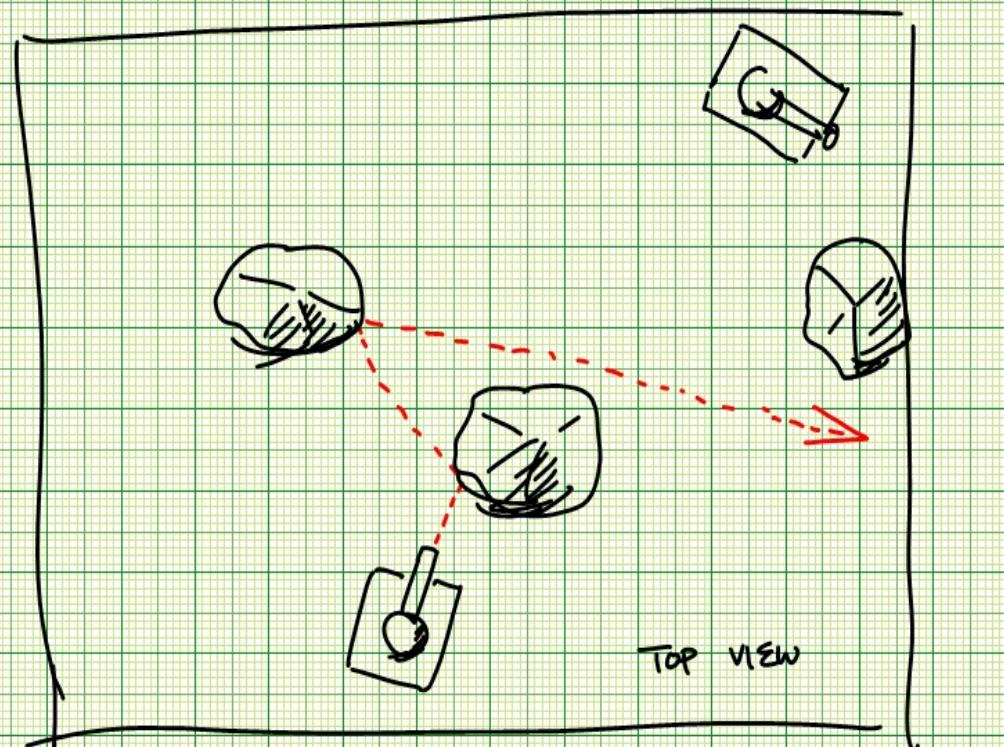
# Brainstorming

- Idea base: storyboard.
- Niente PC, carta e penna.
- Let it flow! Non filtrare / giudicare.
- Deve emergere **FATTORE X** del gioco

# Brainstorming Examples

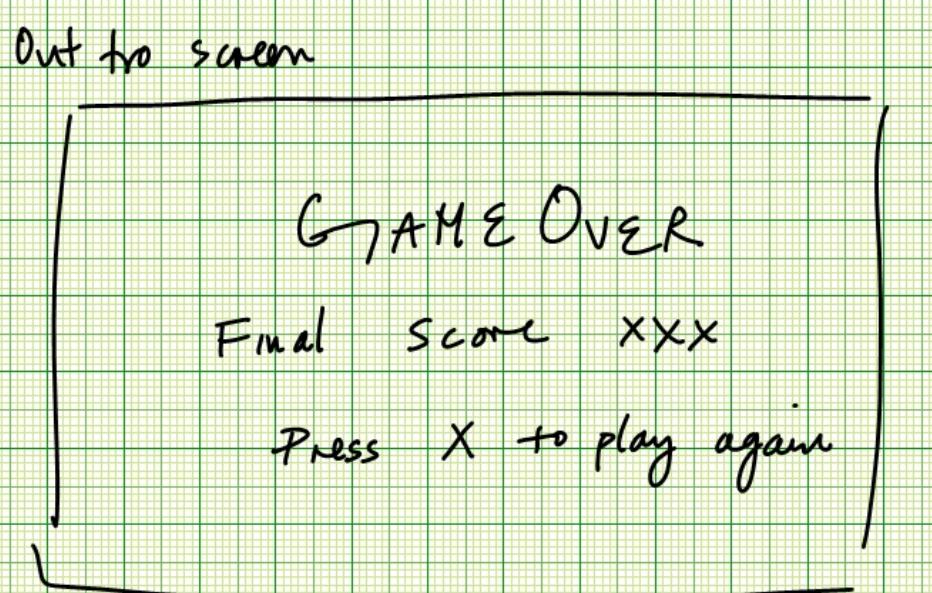


# Brainstorming Examples (cont.)

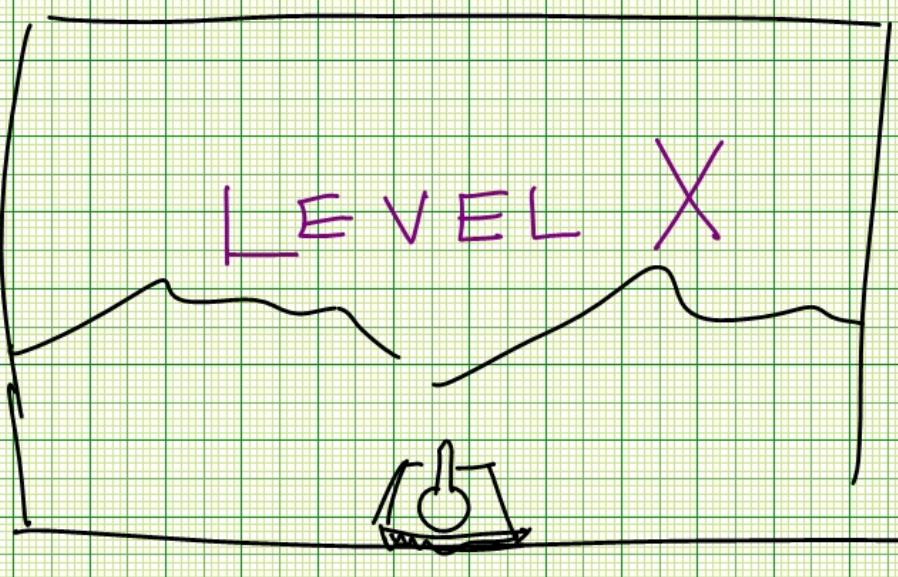


New idea! All bullets will bounce off obstacles for a few times before dissipating.

- Bullets dissipate with distance + disappear eventually
- Bullets that you fire can bounce back + hurt yourself



Level advancement



# Game Design Document

- Executive summary
  - Descrizione a grandi linee del gioco. **FATTORE X**
- Meccaniche di gioco
- Game progression
- Elementi del gioco
  - Tipologie di nemici, items, entità, ...
- Storia (se c'è...)
- Interface design
  - Menu
  - On-game UI

# Game design (cont.)

- Interaction design (controllers...)
- AI
  - Come reagisce il 'mondo' al player
  - Senza troppi dettagli tecnici
- Storyboards, screens
  - Non usare direttamente materiale brainstorming
  - Concepts o 'finti' screenshot
- Sound

# Descriptive screen



# Screens + UI design.



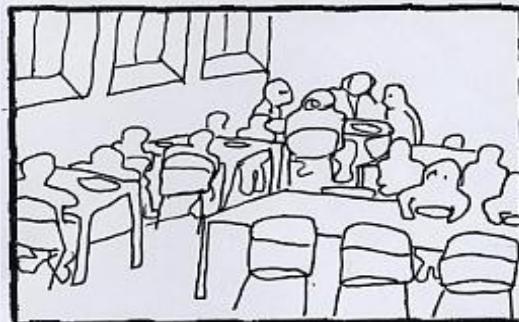
# World description



# Storyboard

Long shot, Medium shot, Close up.

SHEET 1



SHOT

LS

THE DINNER HALL.

The children and teachers have started to eat their soup for lunch.



SHOT

CU

THE DINNER HALL.

Anton sits silently looking at the empty table in front of him.



SHOT

MS

THE DINNER HALL.

Elina sees that he is hungry and carries over her soup for him to eat.



SHOT

MS

THE DINNER HALL.

Mrs Holm notices what Elina has done and gets up from the teachers' table.



SHOT

CU

THE DINNER HALL.

Mrs Holm gives back Elina's soup and says that she must sit there until it is eaten.



SHOT

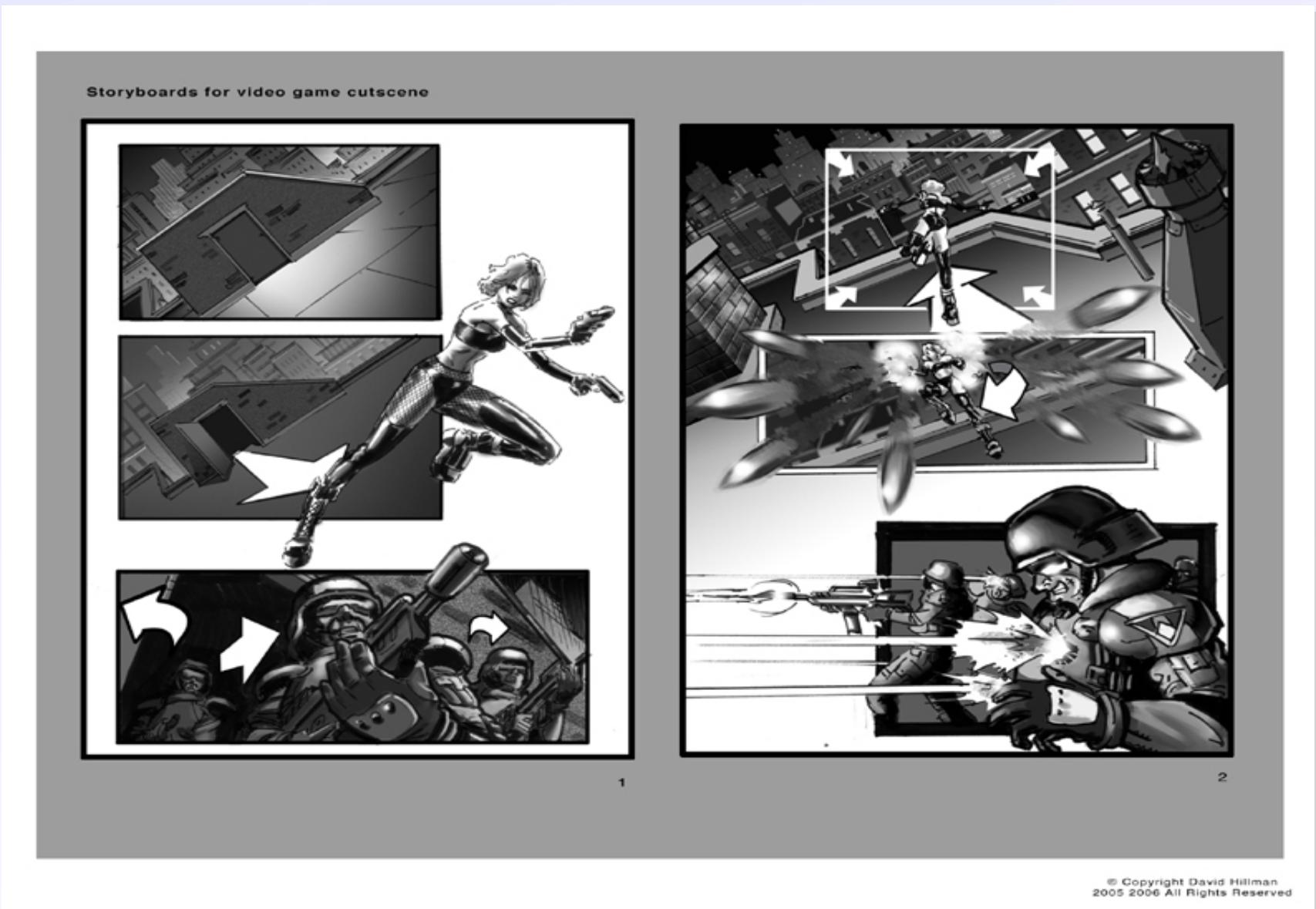
CU

THE DINNER HALL.

Elina does not speak or move. She stares proudly ahead.

LFF EDUCATION 2003

# Storyboard II



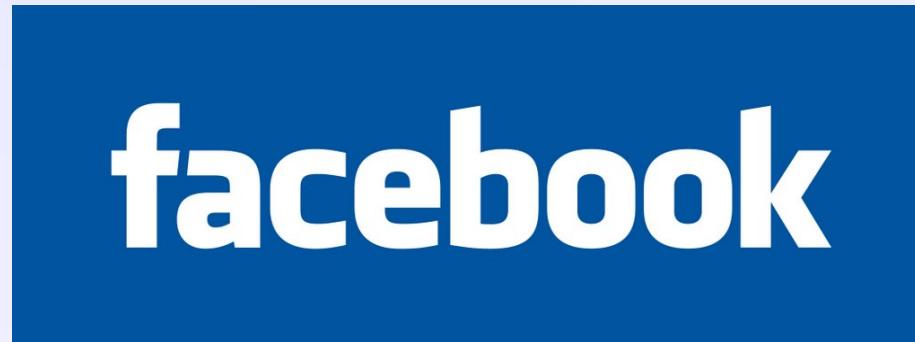
# ...E gli artisti?

- Giochi attuali: ++contenuti, ++definizione.
- Content creation ha spazio sempre più rilevante.
- Artisti lavorano a
  - Modelli 3D, Grafica 2D (UI), Clips, Suono, Animazioni, ...
  - Specializzazioni in ogni area.
  - Conoscenza dei limiti tecnologici!
- Strumenti di lavoro:
  - Standard: Max, Maya, Flash, Premiere, ...
  - Custom (anche interni).

## **Tecnologia utilizzata dipende da PIATTAFORMA**

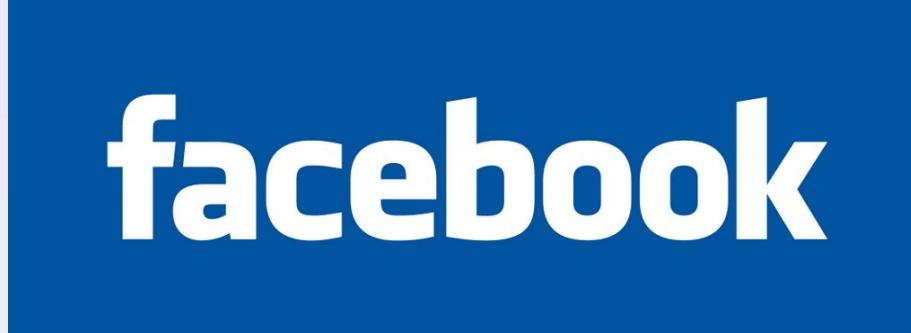
- Console (o PC)
  - Game Engines
- Dispositivi Mobili (Cellulari)
  - Tecnologie custom
- Web
  - HTML e logica server-side
  - Flash
  - ...

## Inventiamo un web-game per FACEBOOK



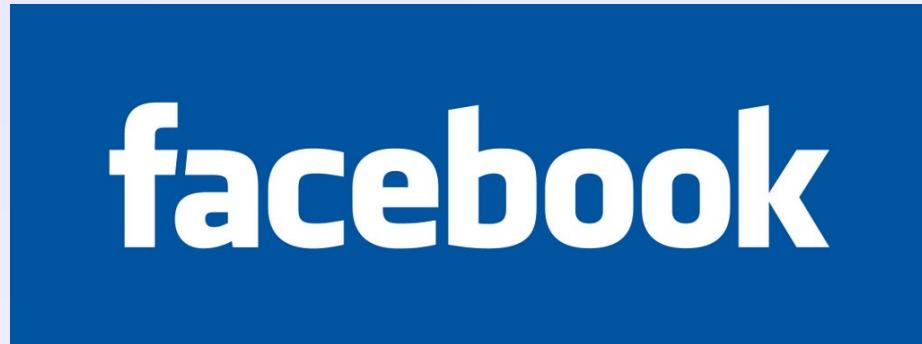
- **Facebook offre**
  - Lista amici dell'utente e accesso alle immagini pubblicate
  - Una *bacheca* sulla quale pubblicare notizie
- **Gioco deve essere *educativo***
  - *Quiz sulla geografia, gioco scientifico, gioco di ruolo storico, ...*

# ESERCIZIO

The Facebook logo is displayed in its characteristic white sans-serif font, centered on a solid blue rectangular background.

facebook

- **Che caratteristiche dovrebbe avere un gioco di successo su Facebook?**
  -
- **Quale concept per un gioco educativo con le caratteristiche identificate?**
  -



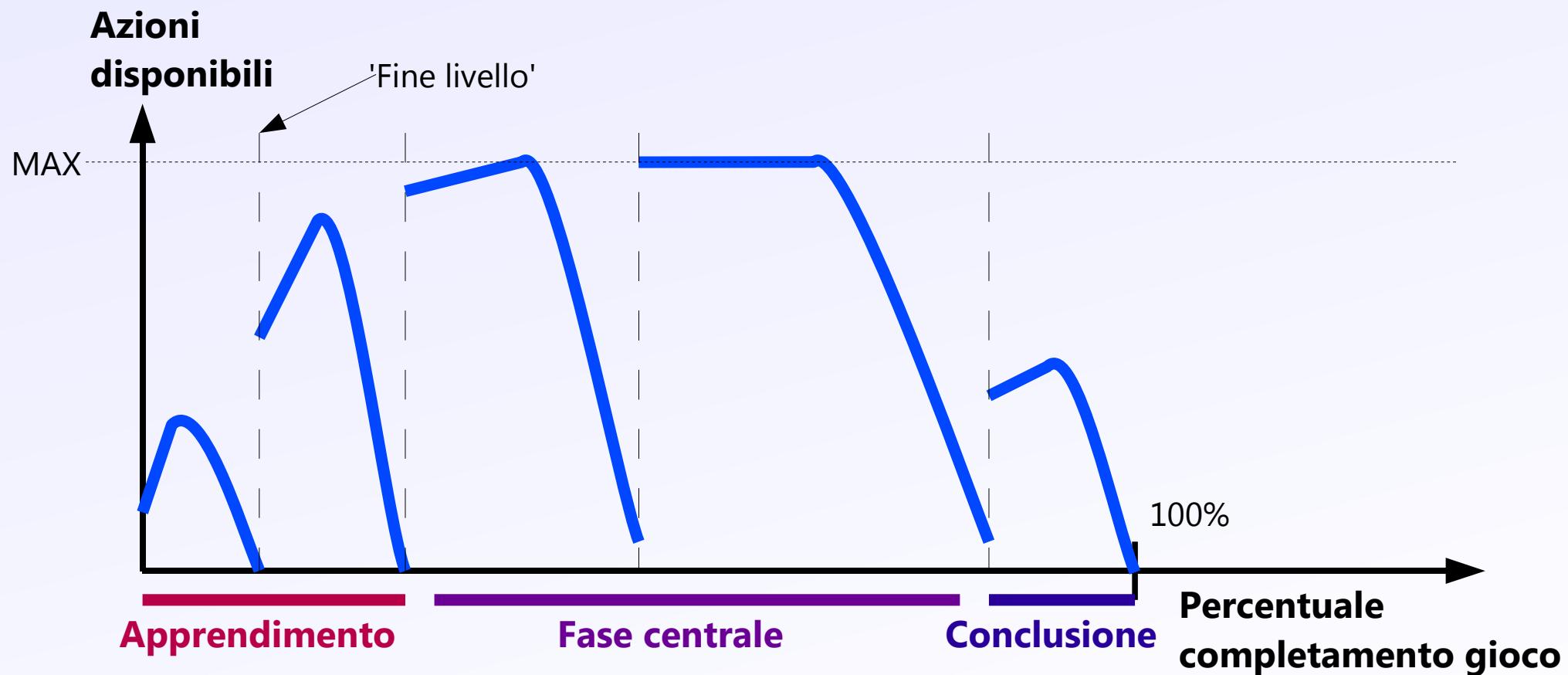
- **Che caratteristiche dovrebbe avere un gioco di successo su Facebook?**
  - *Casual game, poche regole, facile da imparare*
  - *Esperienza di gioco breve, ma che stimoli rigiocabilità*
  - *Competizione con amici in gioco*
  - *Customizzazione con elementi della lista amici (i.e. Foto)*
  - *Diffusione virale attraverso pubblicazione news in bacheca.*

- **Cosa rende un gioco divertente?**

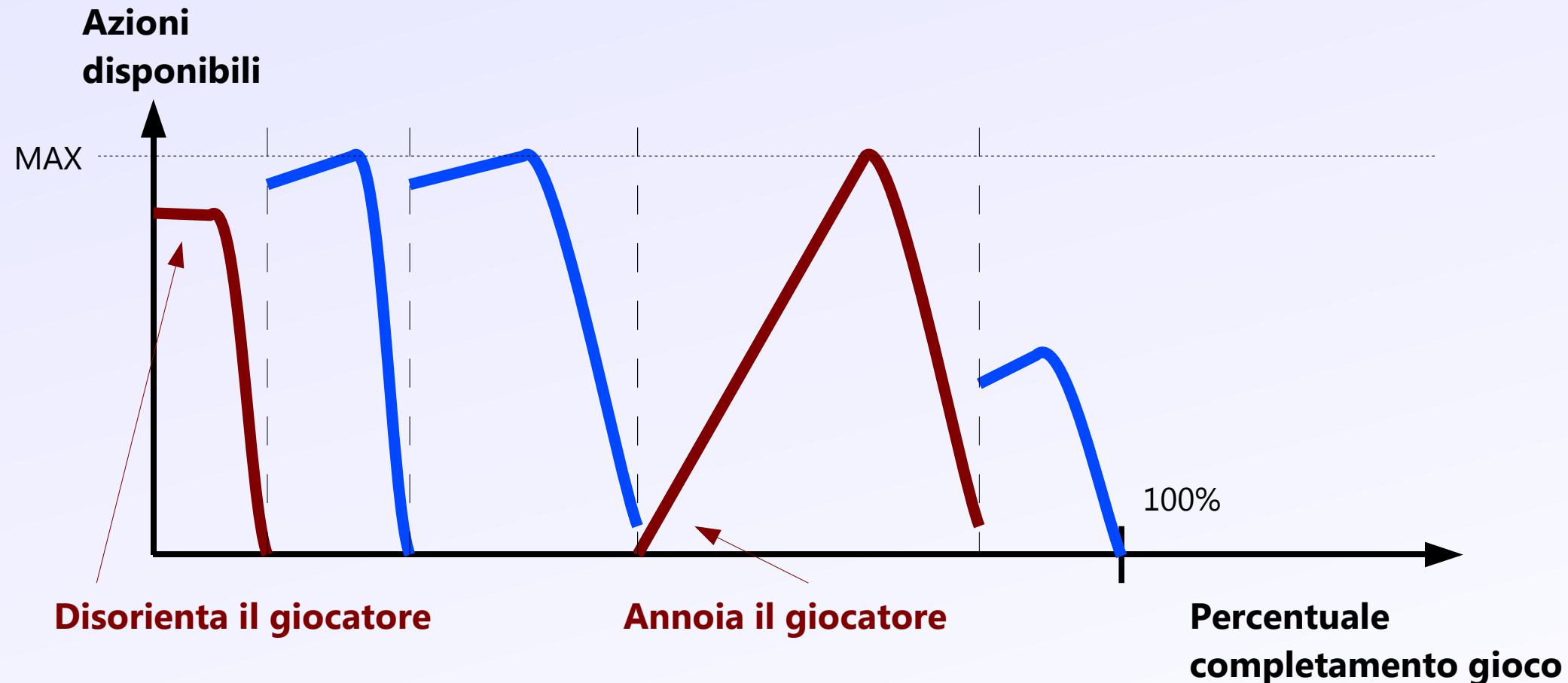
- Sid Meyer: “A great game is a series of *interesting and meaningful choices* made by the player in pursuit of a clear and *compelling goal*.”
- Azioni devono essere **interessanti**
  - Perceived Freedom
  - Game balance
- Azioni devono avere conseguenze **logiche**
- Risultato ottenuto deve **SODDISFARE** il giocatore.

# Perceived Freedom

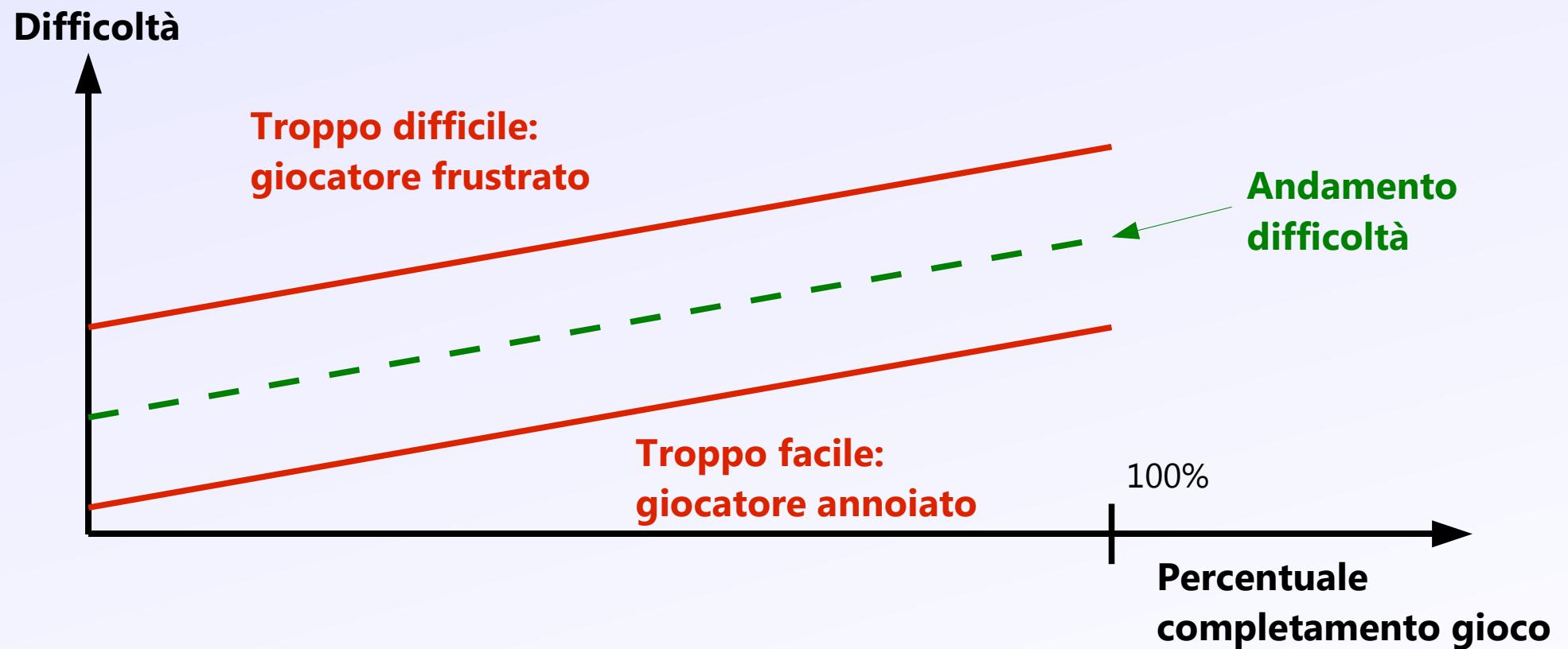
- Idealmente: giocatore deve essere libero di fare quel che vuole.
- In pratica: un po' più complesso:



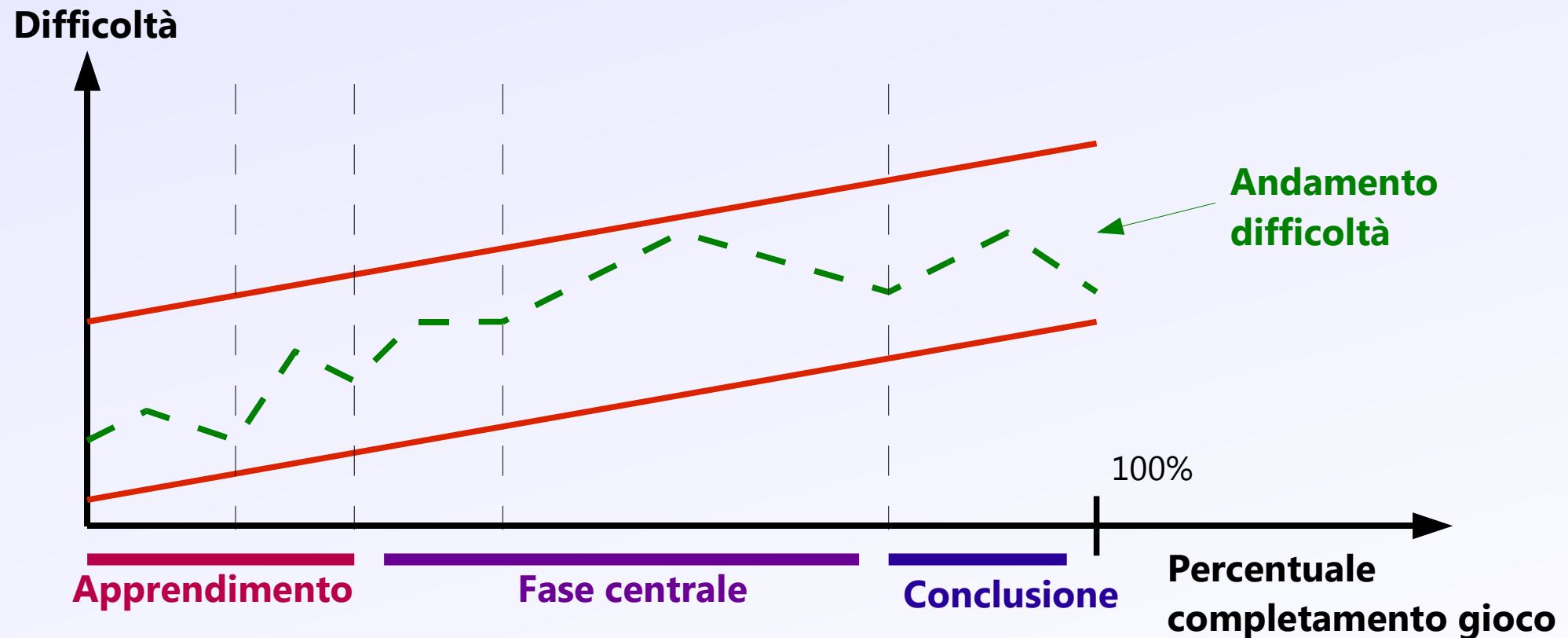
# Perceived Freedom



# Game balance



# Game Balance



That's all, folks!

DOMANDE?

<http://www.milestone.it>

<http://febretpository.hopto.org>

[febret@gmail.com](mailto:febret@gmail.com)