



Christian Ch Costanza
Game Designer alla Big Bang Pixel

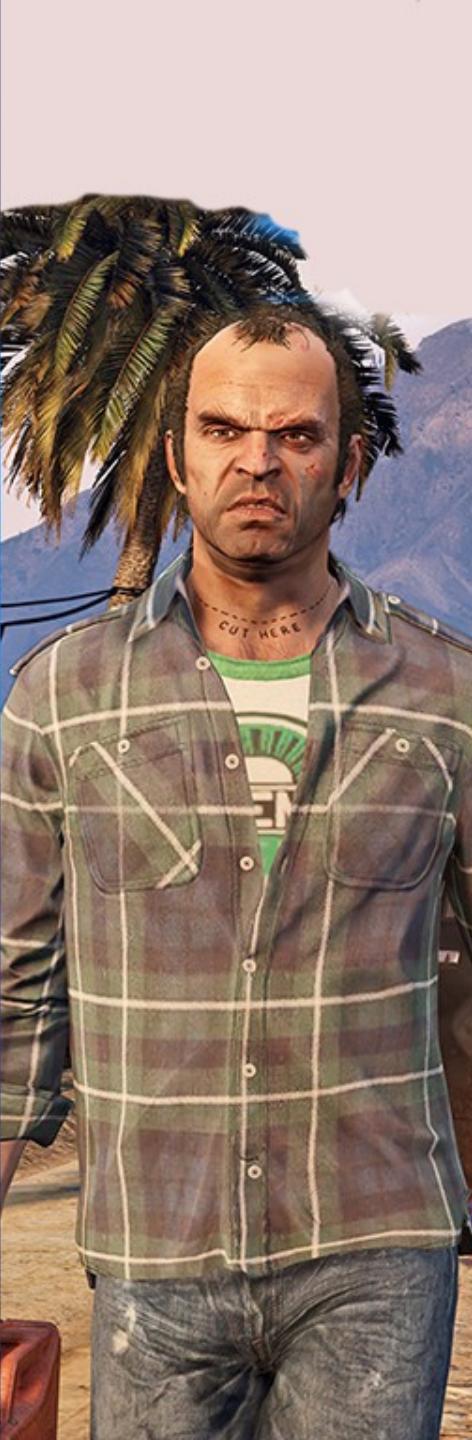
Game Design

Christian Ch Costanza: Game Designer @ Big Bang Pixel



COS'È IL GAME DESIGN?

il game design è la disciplina di scegliere obiettivi e regole con il fine di intrattenere i giocatori.





mammagiralamondo.blogspot.com



La Gamification è l'utilizzo di elementi tipici dei videogiochi e tecniche di game design in contenuti esterni al gioco



Game Design

Christian Ch Costanza:

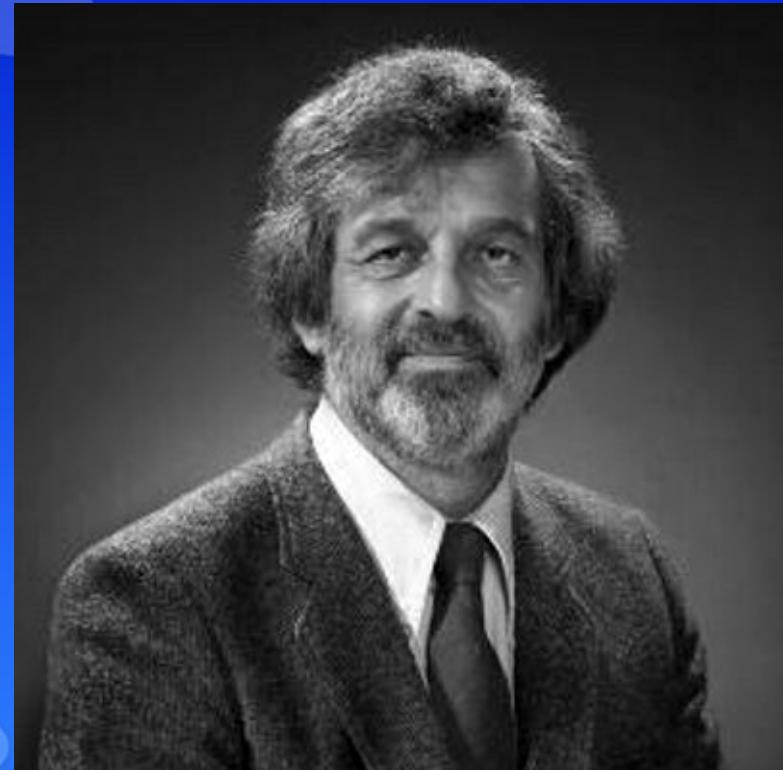
Game Designer

@ Big Bang Pixel

COSA SONO I GIOCHI?

"I giochi sono il tentativo volontario
di superare ostacoli inutili"

Bernard Suits 1978



Except where otherwise noted, this work is licensed under:
<http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/3.0/>



Game Design

Christian Ch Costanza:

Game Designer

@ Big Bang Pixel



l'obiettivo è mettere la palla nella buca, sarebbe molto più semplice usare le mani, ma è l'utilizzo della mazza che crea un conflitto tra obiettivo e giocatore e rende il gioco interessante.

Game Design

Christian Ch Costanza:

Game Designer

@ Big Bang Pixel



© Google

Una cosa interessante è che il gioco sia per tutte le età, tutte le etnie e non solo lo condividiamo cogli altri animali.



Except where otherwise noted, this work is licensed under:
<http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/3.0/>



Game Design

Christian Ch Costanza: Game Designer @ Big Bang Pixel



Nel regno animale ha una grande valenza sociale, sia per capire il rango, sia per rafforzare i legami, per imparare a difendersi ed attaccare, ma anche per tenersi in attività, migliorare la coordinazione, equilibrio e sviluppare l'intelligenza

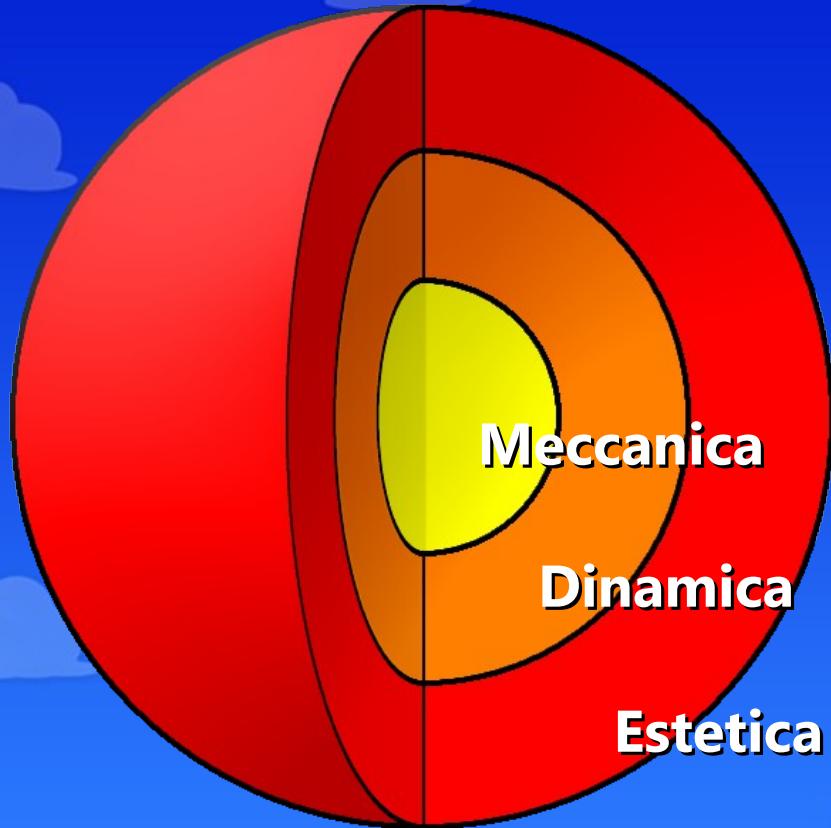
Game Design

Christian Ch Costanza:

Game Designer

@ Big Bang Pixel

NOI COSA POSSIAMO FARE?



Robin Hunicke, Marc LeBlanc, Robert Zubek

il modello MDA divide il gioco in tre strati: Meccaniche, Dinamiche ed Esteica. Il nostro scopo è intrattenere i giocatori ma come possiamo farlo? non possiamo operare direttamente sul terzo strato, non possiamo decidere che il giocatore si diverta o che abbia paura, possiamo operare solo sul primo strato: le meccaniche decidendo regole ed obbiettivi, l'unione di più regole creeranno delle dinamiche e queste produrranno delle sensazioni al giocatore.

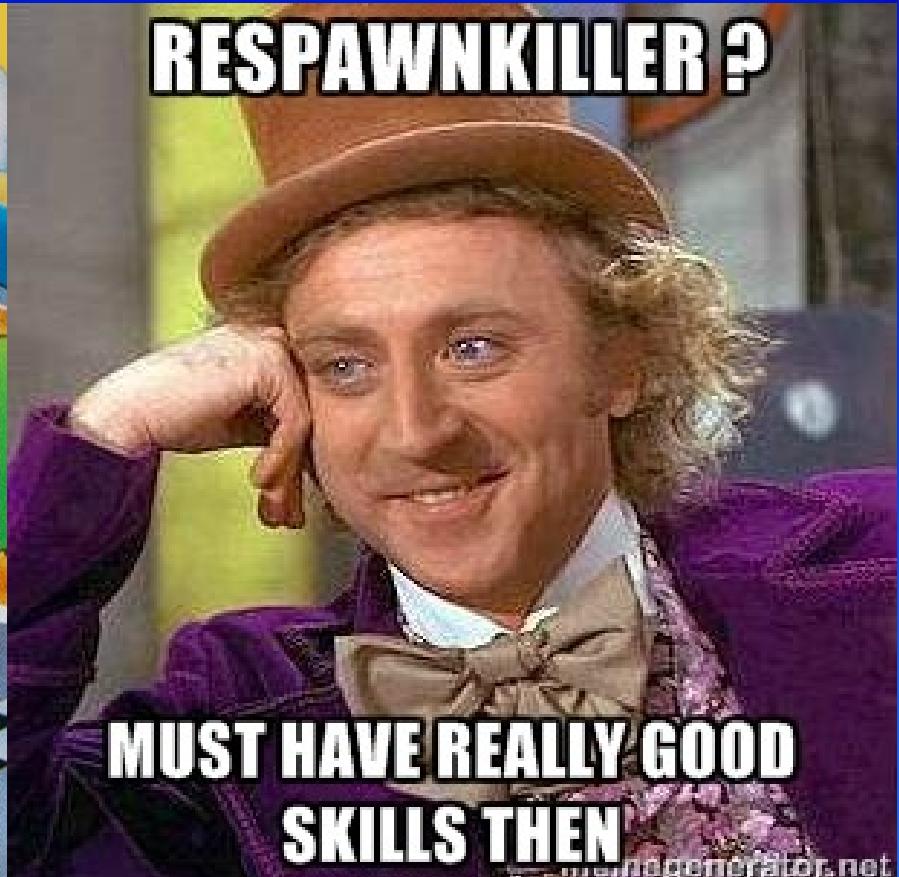


Game Design

Christian Ch Costanza:

Game Designer

@ Big Bang Pixel



MDA: Robin Hunicke, Marc LeBlanc, Robert Zubek

1) Sensazione:

Coinvolgimento diretto dei sensi



Just Dance



Except where otherwise noted, this work is licensed under:
<http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/3.0/>



MDA: Robin Hunicke, Marc LeBlanc, Robert Zubek

2) Evasione:

I giochi forniscono un mondo di finzione più interessante del mondo reale



MDA: Robin Hunicke, Marc LeBlanc, Robert Zubek

3) Narrazione:
Quando la storia
coinvolge il giocatore



Professor Layton



MDA: Robin Hunicke, Marc LeBlanc, Robert Zubek

4) Sfida:

Competizione contro se stessi o contro gli avversari



Flappy Bird



MDA: Robin Hunicke, Marc LeBlanc, Robert Zubek

5) Sociale: Interazione tra i giocatori



GangPad

MDA: Robin Hunicke, Marc LeBlanc, Robert Zubek

6) Scoperta:
esplorazione del mondo



Game Design

Christian Ch Costanza:

Game Designer

@ Big Bang Pixel

MDA: Robin Hunicke, Marc LeBlanc, Robert Zubek

7) Espressione: Poter esprimere se stessi dentro al gioco

The Sims



MDA: Robin Hunicke, Marc LeBlanc, Robert Zubek

8) Rituale:

Quando un gioco è pensato come un hobby nel tempo e non un caso isolato



Dungeons & Dragons

Game Design

Christian Ch Costanza:

Game Designer

@ Big Bang Pixel

COME SAPPIAMO SE LE NOSTRE REGOLE SIANO GIUSTE?

l'ideale è prototipare velocemente, così da provare se la nostra idea regge la prova dei fatti. non è necessario saper programmare, il primo prototipo può essere fatto con carta e segnalini.



Prototipo di carta che ricalca Doom

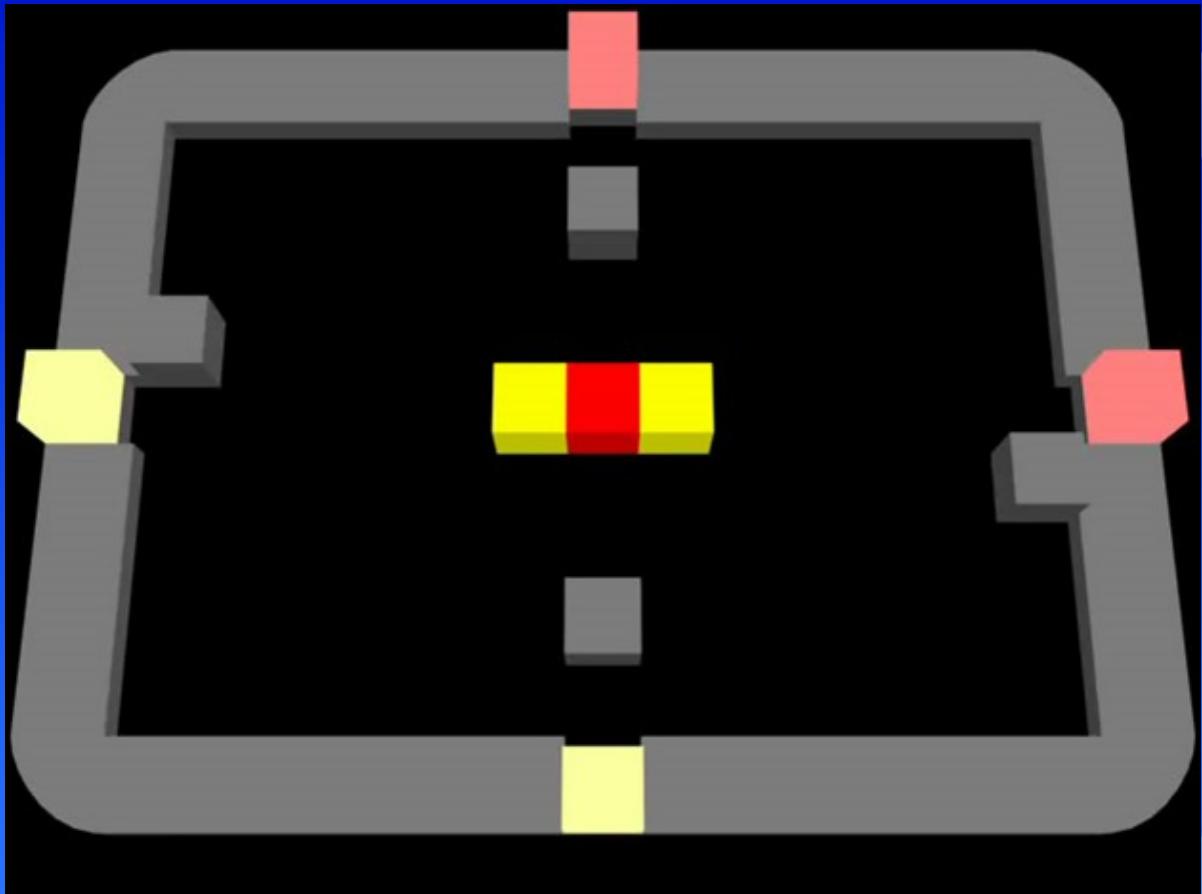


Game Design

Christian Ch Costanza:

Game Designer

@ Big Bang Pixel

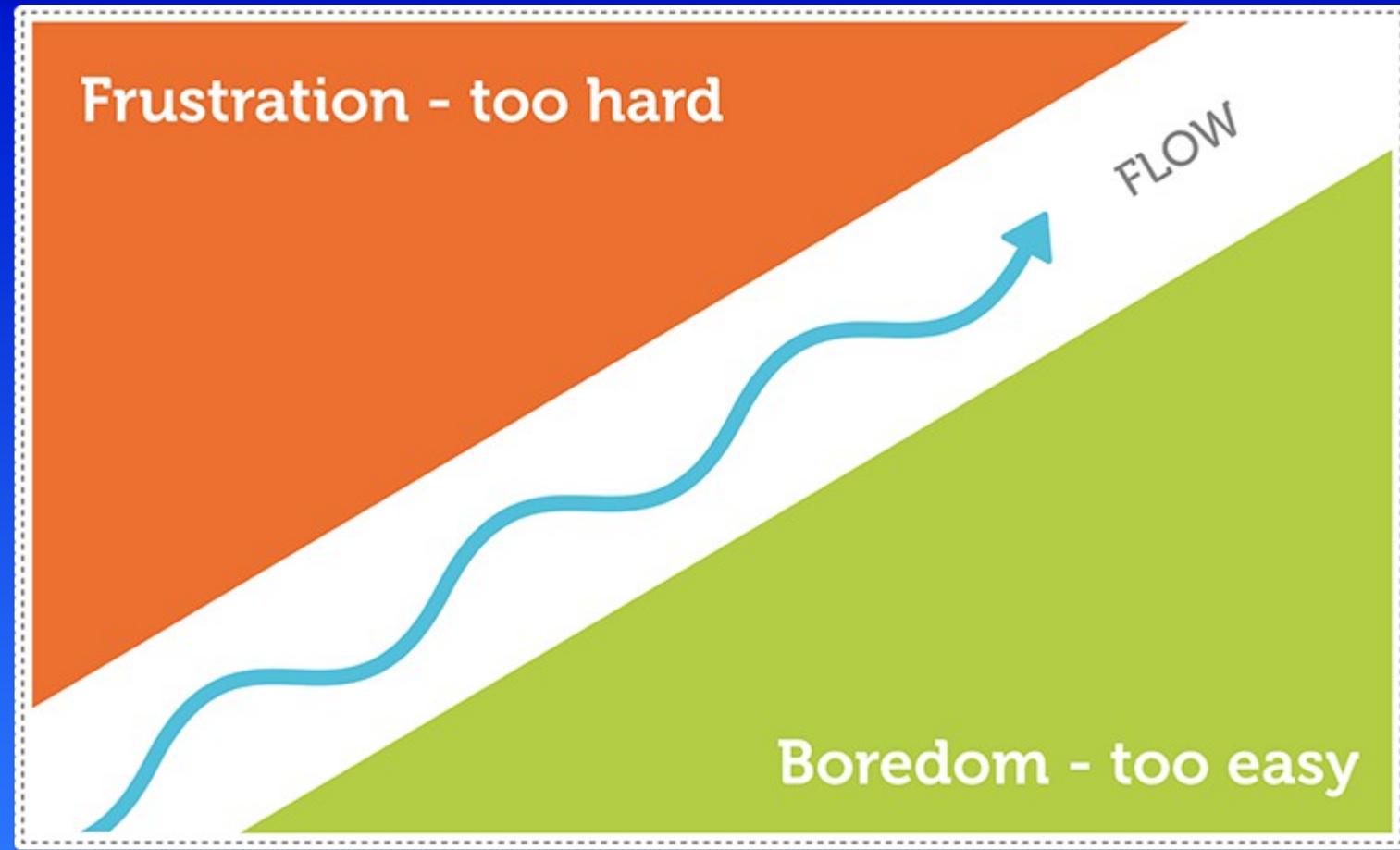


Game Design

Christian Ch Costanza:

Game Designer

@ Big Bang Pixel



Game Design

Christian Ch Costanza:

Game Designer

@ Big Bang Pixel



Game Design

Christian Ch Costanza:

Game Designer

@ Big Bang Pixel



September 12th: A Toy World
Gonzalo Frasca

Game Design

Christian Ch Costanza:

Game Designer

@ Big Bang Pixel



Two Interviewees by Mauro Vanetti



Except where otherwise noted, this work is licensed under:
<http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/3.0/>



Game Design

Christian Ch Costanza:

Game Designer

@ Big Bang Pixel



That Dragon, Cancer



Except where otherwise noted, this work is licensed under:
<http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/3.0/>



27



Game Design

Christian Ch Costanza:

Game Designer

@ Big Bang Pixel

This war of Mine



Paper Please

Game Design

Christian Ch Costanza:

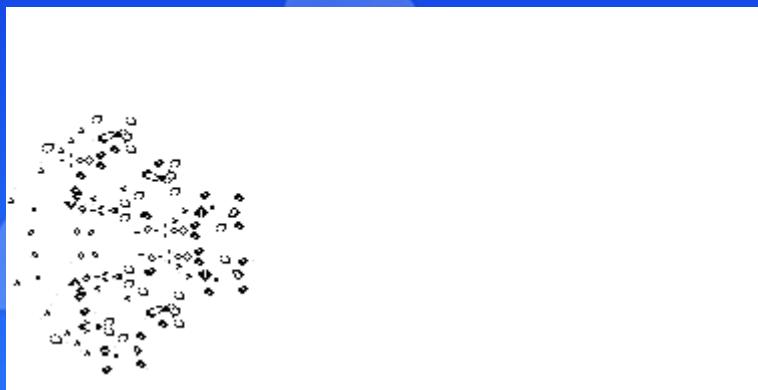
Game Designer

@ Big Bang Pixel

FRU



Conway's game of life



Game Design

Christian Ch Costanza:

Game Designer

@ Big Bang Pixel



Neuro Sky
Big Bang Pixel e Rising Pixel

<https://risingpixel.itch.io/neuro-ski>



Except where otherwise noted, this work is licensed under:
<http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/3.0/>



30





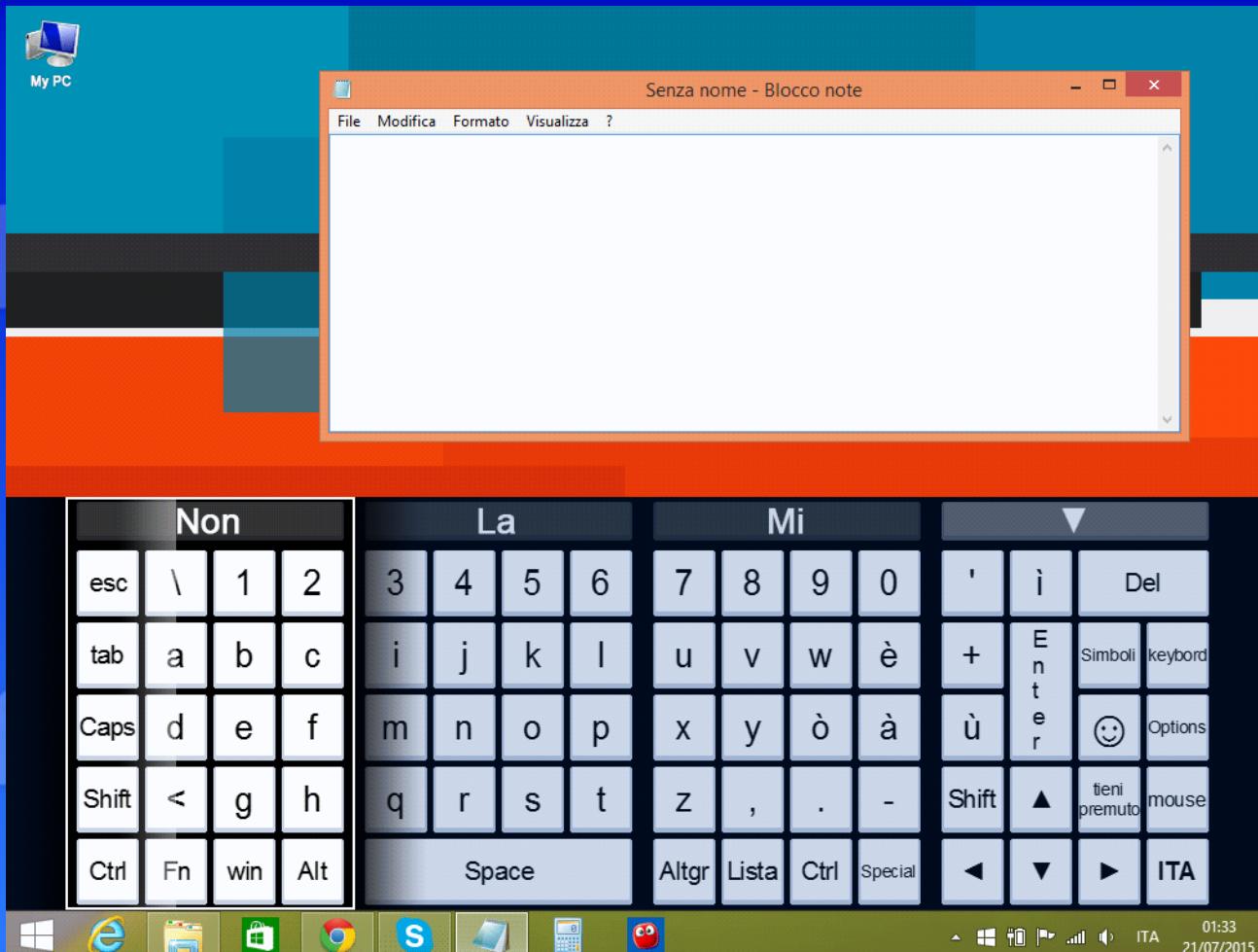
GameDev Tour

Game Design

Christian Ch Costanza:

Game Designer

@ Big Bang Pixel

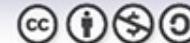


Neuro Keyboard
Big Bang Pixel e Rising Pixel



<https://risingpixel.itch.io/neuro-keyboard>

Except where otherwise noted, this work is licensed under:
<http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/3.0/>



31



Game Design

Christian Ch Costanza:

Game Designer

@ Big Bang Pixel



Except where otherwise noted, this work is licensed under:
<http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/3.0/>



32



Game Design

Christian Ch Costanza:

Game Designer

@ Big Bang Pixel



Buon divertimento!

Skiddly



Christian.Costanza@Gmail.com