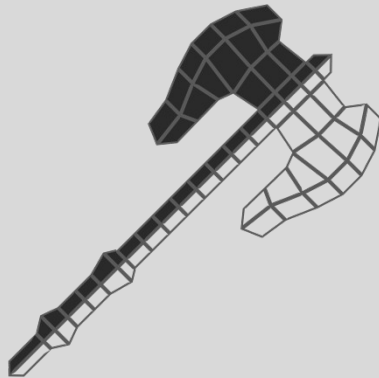


Game Design

Parte 1 – Fondamenti di alchimia



Sommario

- Fondamenti di alchimia
- Abilità di un game designer
- Visione di insieme
- Q&A



Lorenzo Bellincampi



- Laureato in informatica (interazione uomo-macchina e intelligenza artificiale) alla Sapienza.
- Sviluppatore indipendente di videogiochi e audiodischi.
- Grafico 3D.
- www.lorenzobellincampi.com

EXP & Achievements

- Il vostro profilo **Seed** crescerà e verrà arricchito nel tempo.
- Ogni corso reSeed vi dà la possibilità di accumulare punti esperienza:
 - Presenza alle lezioni.
 - Risposte e osservazioni corrette.
 - Esercizi.
 - Etc.
- Raggiunta una certa soglia salirete di livello sbloccando achievements e ricompense di ogni genere.



Fondamenti di Alchimia

- Prima dell'800 gli alchimisti non avevano idee precise su come i vari elementi chimici si combinassero tra loro.
- Usavano regole generali, esperienza e buon senso per trovare le giuste reazioni.



Waiting for Mendeleev

1
IA
1A

2
IIA
2A

13
IIIA
3A

14
IVA
4A

15
VA
5A

16
VIA
6A

17
VIIA
7A

18
VIIIA
8A

1
H
Hydrogen
1.008

3
Li
Lithium
6.941

11
Na
Sodium
22.990

19
K
Potassium
39.098

37
Rb
Rubidium
84.468

55
Cs
Cesium
132.905

87
Fr
Francium
223.020

4
Be
Beryllium
9.012

12
Mg
Magnesium
24.305

20
Ca
Calcium
40.078

38
Sr
Strontium
87.62

56
Ba
Barium
137.327

88
Ra
Radium
226.025

5
B
Boron
10.811

13
Al
Aluminum
26.982

21
Sc
Scandium
44.956

29
Cu
Copper
63.546

31
Ga
Gallium
69.732

49
In
Indium
114.818

67
Ho
Holmium
164.930

6
C
Carbon
12.011

14
Si
Silicon
28.086

32
Ge
Germanium
72.61

50
Sn
Tin
118.71

68
Er
Erbium
167.26

7
N
Nitrogen
14.007

15
P
Phosphorus
30.974

33
As
Arsenic
74.922

51
Sb
Antimony
121.760

69
Tm
Thulium
168.934

8
O
Oxygen
15.999

16
S
Sulfur
32.066

34
Se
Selenium
78.972

52
Te
Tellurium
127.6

70
Yb
Ytterbium
173.04

9
F
Fluorine
18.998

17
Cl
Chlorine
35.453

35
Br
Bromine
79.904

53
I
Iodine
126.904

71
Lu
Lutetium
174.967

10
Ne
Neon
20.180

18
Ar
Argon
39.948

36
Kr
Krypton
84.80

54
Xe
Xenon
131.29

118
Uuo
Ununoctium
unknown

117
Uus
Ununseptium
unknown

116
Lv
Livermorium
[293]

115
Uup
Ununpentium
unknown

114
Fl
Flerovium
[289]

113
Uut
Ununtrium
unknown

112
Cn
Copernicium
[277]

111
Rg
Roentgenium
[272]

110
Ds
Darmstadtium
[269]

109
Mt
Meitnerium
[268]

108
Hs
Hassium
[269]

107
Bh
Bohrium
[264]

106
Sg
Seaborgium
[266]

105
Db
Dubnium
[262]

104
Rf
Rutherfordium
[261]

72
Hf
Hafnium
178.49

73
Ta
Tantalum
180.948

74
W
Tungsten
183.85

75
Re
Rhenium
186.207

76
Os
Osmium
190.23

77
Ir
Iridium
192.22

78
Pt
Platinum
195.08

79
Au
Gold
196.967

80
Hg
Mercury
200.59

81
Tl
Thallium
204.383

82
Pb
Lead
207.2

83
Bi
Bismuth
208.980

84
Po
Polonium
[209]

85
At
Astatine
209

57-71
Lanthanide Series

89-103
Actinide Series

57
La
Lanthanum
138.906

58
Ce
Cerium
140.115

59
Pr
Praseodymium
140.908

60
Nd
Neodymium
144.24

61
Pm
Promethium
144.913

62
Sm
Samarium
150.36

63
Eu
Europium
151.966

64
Gd
Gadolinium
157.25

65
Tb
Terbium
158.925

66
Dy
Dysprosium
162.50

90
Th
Thorium
232.038

91
Pa
Protactinium
231.036

92
U
Uranium
238.029

93
Np
Neptunium
237.048

94
Pu
Plutonium
244.064

95
Am
Americium
243.061

96
Cm
Curium
247.070

97
Bk
Berkelium
247.070

98
Cf
Californium
251.080

99
Es
Einsteinium
[254]

100
Fm
Fermium
257.095

101
Md
Mendelevium
258.1

102
No
Nobelium
259.101

103
Lr
Lawrencium
[262]

Alkali Metal

Alkaline Earth

Transition Metal

Basic Metal

Semimetal

Nonmetal

Halogen

Noble Gas

Lanthanide

Actinide

© 2014 Todd Helmenstein
sciencenotes.org

Teoria unificata del game design

- Non esiste una teoria unificata del game design
- I game designer sono ancora in attesa del loro Mendeleev.
- Come i primi alchimisti si basano sulla loro esperienza e su regole comuni per mettere in piedi il meccanismo perfetto.
- Per queste ragioni la prima abilità di un game designer è **pensare**.



Abilità necessarie a un game designer

In poche parole, tutte.

Più in dettaglio:

- **Architettura:** level design anyone?
- **Brainstorming:** idee, idee, idee.
- **Business:** qualcuno dovrà pagare le bollette...
- **Cinematografia/animazione:** come veicolare le emozioni.
- **Comunicazione:** sarà necessario parlare con molti attori (more on this later!)
- **Scrittura creativa:** creare mondi e popolazioni non è come scrivere la lista della spesa.
- **Economia:** molti giochi contengono una gestione complessa di diversi tipi di risorsa.
- Etc.



C'è un'abilità più importante di altre

Ascoltare



Cinque tipi di ascolto: il team



- Il team non è composto da schiavi ai vostri ordini.
- Ognuno di loro ha un punto di vista diverso.
- Le abilità che mancano a voi potrebbero essere in possesso di qualche altro membro del team.



Cinque tipi di ascolto: il pubblico



- Il gioco che state progettando sarà giocato da qualcuno!
- Se loro non saranno contenti del gioco è probabile che qualche cosa non sia andata per il verso giusto.
- L'unico modo per rendersi conto di ciò è ascoltare le opinioni di chi gioca.



Cinque tipi di ascolto: il cliente



- C'è la possibilità che il gioco che state progettando sia finanziato da qualcuno.
- Se non sarete in grado di dar loro quello che vogliono l'andranno a cercare da qualche altra parte.



Cinque tipi di ascolto: il gioco



- Così come un meccanico una macchina e ascoltandola è in grado di dire cosa c'è che non va, voi, “ascoltando” il gioco dovete essere in grado di capirlo.
- Siete voi che avete progettato il gioco. Voi siete i primi in grado di capire cosa funziona e cosa no.



Cinque tipi di ascolto: voi stessi



- Può sembrare facile ma non lo è affatto.
- Avete voglia di giocare a un gioco. Bene. Perché?
- Oggi avete voglia di giocare un altro gioco, completamente diverso da quello di ieri. Ottimo. Perché?



Sfide del game design: obiettività

- Il game designer non progetta giochi, ma esperienze.
- Ok, suonava un po' troppo motivational poster.
Il punto è che il gioco che progetta il designer deve essere progettato in maniera da creare un'esperienza.
- Il problema è: la vostra esperienza potrebbe non essere la stessa di un altro giocatore.



Trappole emotive

- Adorare un gioco o un genere di gioco ma non sapere il perché potrebbe essere un campanello d'allarme per una trappola emotiva.
- Trappola emotiva: una trappola dai sentimenti sensibili.
- **Trappola emotiva:** dare a un elemento di gioco un valore che non ha, a causa dei ricordi che esso suscita in voi.



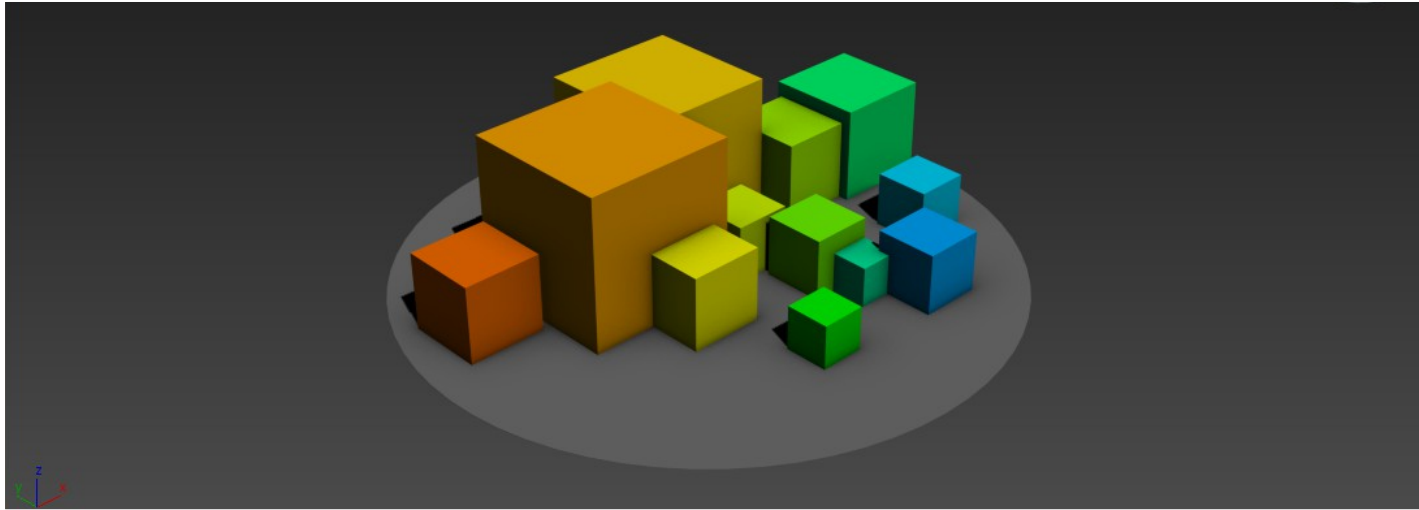
Sfide del game design: la visione insieme



- Il ciclo di sviluppo di un gioco dura mesi, più spesso anni
- Mantenere una visione di insieme chiara è molto difficile, specialmente se si è coinvolti nello sviluppo concreto.
- Scendendo in profondità all'interno della progettazione si perde la cognizione del progetto nel suo insieme.
- Ciò che è peggio è che non ci si rende conto di aver perso la visione di insieme!



La progettazione della Città



- Immaginate di dover progettare una città.
- Chiunque adotterebbe un approccio top-down, progettando prima le macroaree, poi i quartieri, poi dettagliandoli fino ad arrivare ai singoli edifici e alle decorazioni stradali.

La progettazione della Città

- Per progettare i singoli quartieri è necessario scendere in profondità, aumentando la quantità di “ingrandimento” per concentrarci su cose più piccole.
- Allo stesso modo per progettare i dettagli di quartiere è necessario scendere a livello stradale per vedere come sono fatti e come stanno venendo.



Riemergere

- A livello stradale, o addirittura più “ravvicinato” come è possibile sapere come sta venendo fuori la nostra città globalmente?
- Ugualmente, come è possibile capire se tutte le meccaniche del nostro gioco girano fluidamente tra loro se siamo concentrati sull'interfaccia da presentare al giocatore durante una battaglia?



- It' not that easy!
- Nuovamente: ascoltare chi ci circonda.
- Esperienza!
- Prendere un momento di pausa.



Domande!

