

Game Design



Progettare un gioco

**Siamo (stati)
tutti game
designer!**



giochi

nascondino

scacchi

Monopoly

Call of Duty

simulatore Formula 1

basket

??

Formula 1

non-giochi

studiare

vendere il pane

combattere in guerra

Attività ludiforme per Visalberghi

Costruire un castello di sabbia significa porsi una finalità *conseguita la quale il gioco è finito* [...] Lo stesso può dirsi, nel gioco del calcio, della finalità di far passare il massimo numero di volte nel tempo prestabilito il pallone attraverso la porta avversaria.

Quando viceversa il fine, oltre ad avere funzione di mezzo procedurale, è inteso come destinato a trasformarsi, all'atto del suo conseguimento, in *mezzo materiale per attività ulteriori*, il gioco tende a farsi lavoro.

Aldo Visalberghi (1919-2007)

**“the
voluntary
attempt to
overcome
unnecessary
obstacles”**

Bernard Suits



Cos'è un gioco?

Attività caratterizzata da:

- un obiettivo
- un insieme di regole *arbitrarie*

arbitrario = artificiale e non efficiente

definizione minimale! eppure, ci sono eccezioni...

Un gioco senza obiettivo

Façade

(M.Mateas, 2005)



non obiettivo, ma **esperienza!**

Gioco ed Esperienza

[...] the game is *not* the experience — games are simply structures that engender mental models in the mind of the player.

Jesse Schell, *The Art of Game Design*

**progettare
un'esperienza**

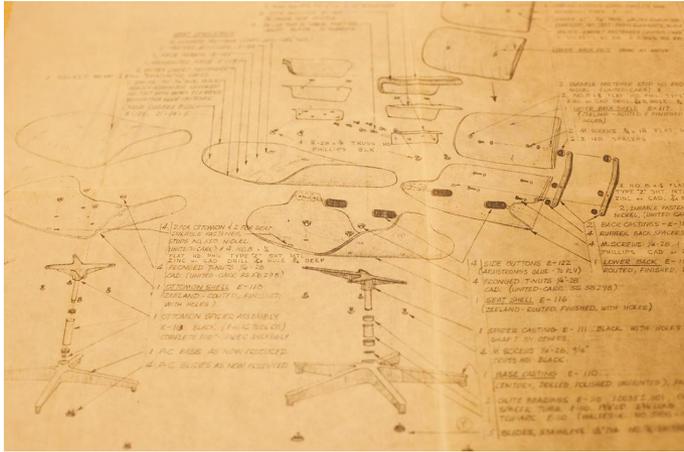


Charles e Ray Eames, 1956



*When they were conceptualizing the chair, Charles explained that the designers wanted it to have the **"warm, receptive look of a well-used first baseman's mitt."***

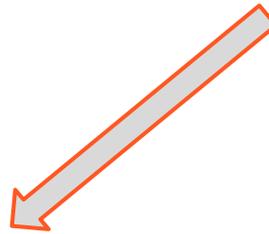




progetto



realizzazione

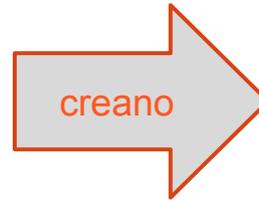


tecnologia



esperienza

elementi tecnici



un'esperienza

un'**ambientazione**

una **storia**

delle **regole**

un'**estetica**

L'esperienza di gioco

E' il **vero obiettivo** del (buon) design

Che tipo di esperienza vogliamo?

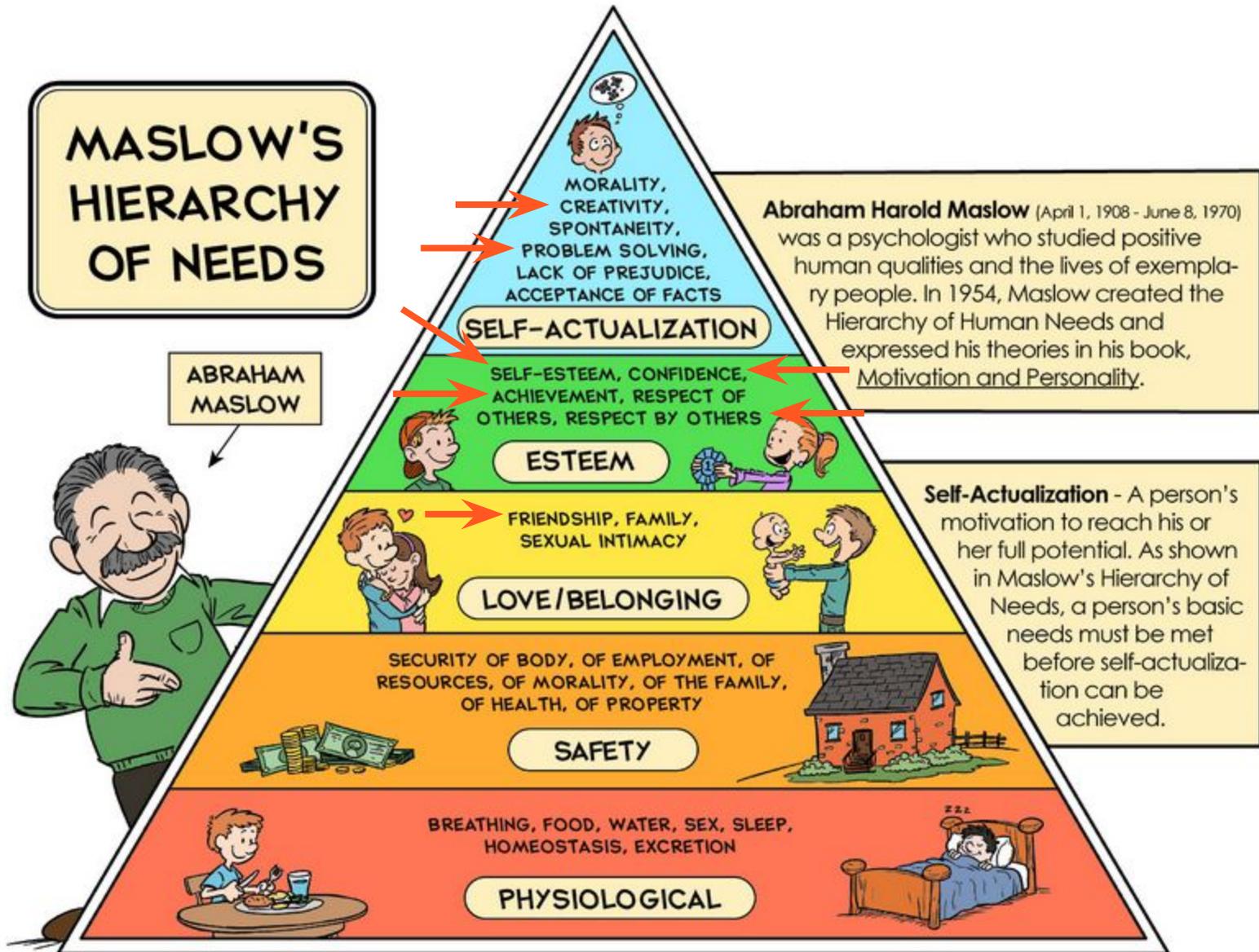
Coinvolgente e “piacevole”, ma...

...frenetica o rilassante?

...spaventosa o divertente?

...leggera o cerebrale?

I motivatori primi: che cosa è piacevole?



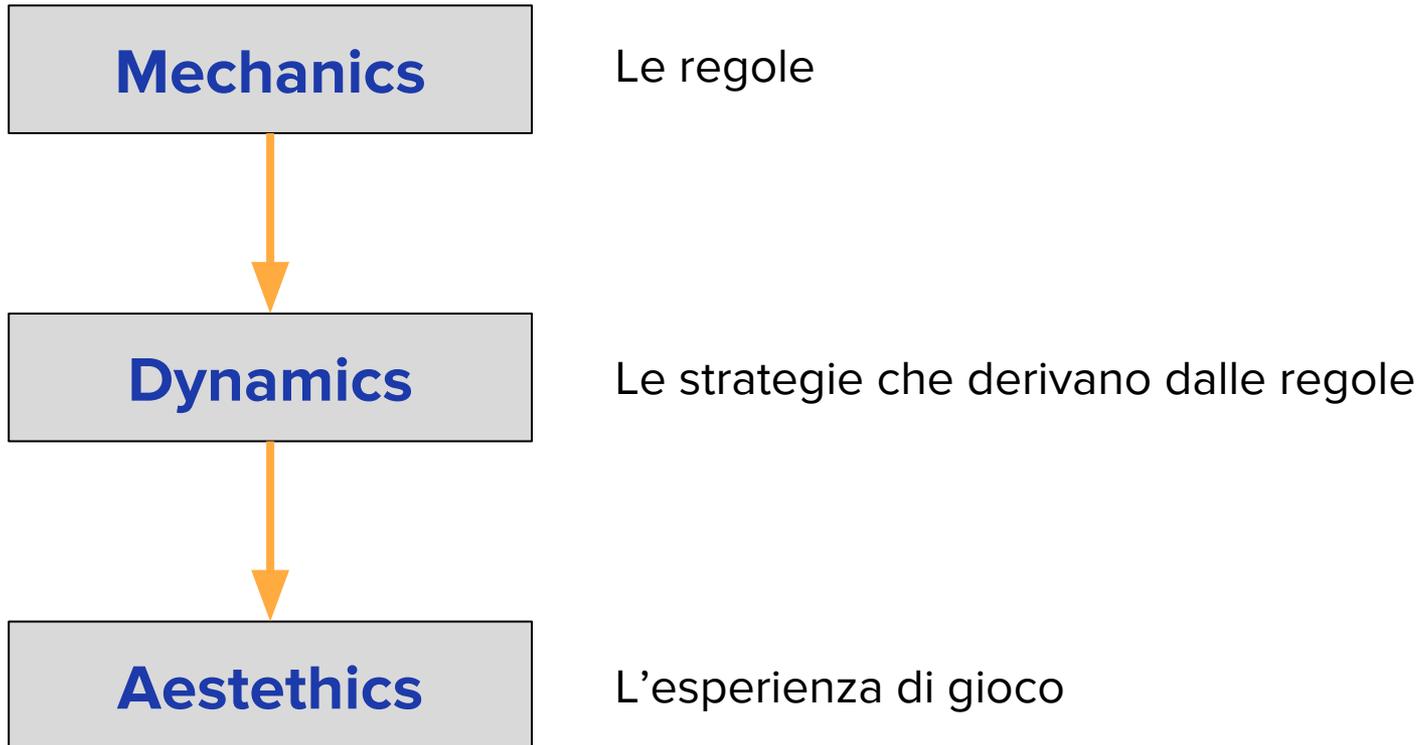
I piaceri del gioco secondo LeBlanc

1. **Sensazione** piacere immediato dalla vista, udito, o tatto
2. **Fantasia** immedesimarsi in un altro personaggio o mondo
3. **Narrativa** seguire e partecipare a una storia
4. **Sfida** ostacoli da superare, avversari
5. **Amicizia** cooperare per un obiettivo comune
6. **Scoperta** apprendimento, meraviglia, sorpresa
7. **Espressione** creatività
8. **Evasione** abbandono, non-pensiero

Altri fattori di interesse

- **Umore**
- **Paura** giochi horror, survival
- **Ordine e pulizia** ripulire un livello dagli ostacoli

Il modello MDA di LeBlanc



Quali **piaceri** nei seguenti giochi?



Rain, SCE Japan Studios (Sony), PS3, 2013



Katamary Damacy, Namco, PS2, 2004

Conoscere i propri giocatori

Il **target** del gioco

Dati demografici:

fascia d'età, sesso, provenienza geografica, etc.

Ma anche:

dimestichezza con videogiochi, tempo a disposizione per giocare

equilibrio tra ampiezza e specificità

Conoscere i propri giocatori

Target ampio:

- + maggior numero di potenziali giocatori

Target ristretto:

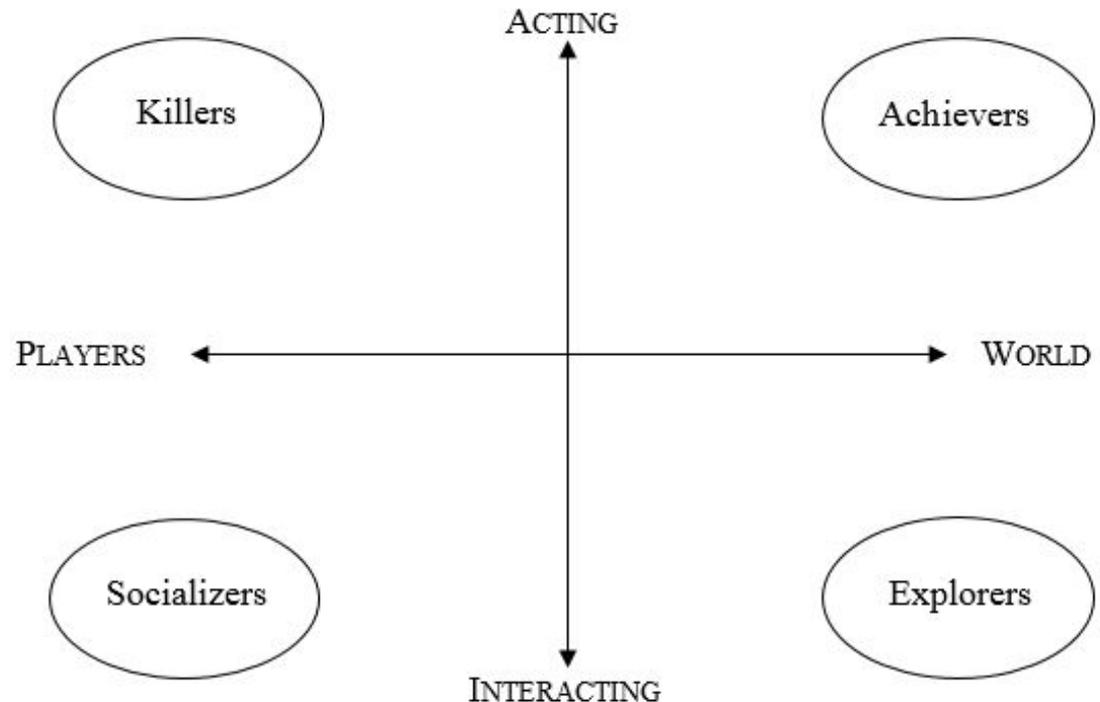
- + possibilità di focalizzare il gioco su quel target

Lo stesso problema si pone per la scelta della **piattaforma!**

Tassonomia dei giocatori secondo Bartle

Divide i giocatori su due dimensioni:

1. interessati al **mondo** o agli altri **giocatori**
2. desiderosi di **agire** o di **interagire**



Quale target per i seguenti giochi?



SIM

CITY 2000™

THE ULTIMATE CITY SIMULATOR



USER'S
MANUAL





4m
Follow



throughout the west river bank. Our ETA at the rendezvous is on target, over



10/10
SNIPER 2
GHOST WARRIOR

Terminologia

mechanics: le regole

dynamics: il comportamento che emerge dalle regole

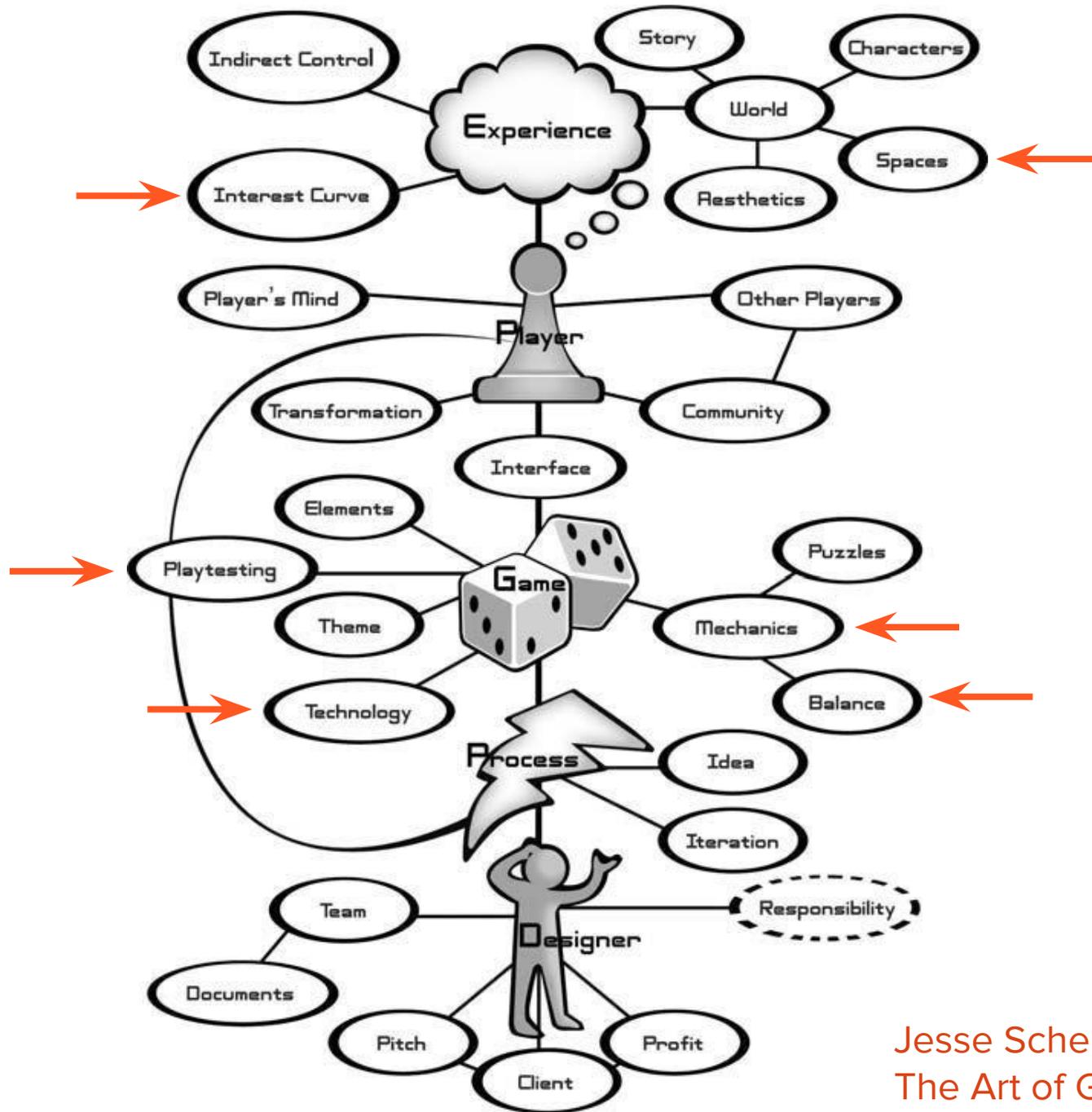
playtesting: testare le regole

pitch: la presentazione di un'idea al produttore

look and feel: l'estetica, il ritmo, l'ambiente sonoro, cioè l'apparenza

Acronimi

FPS:	first person shooter anche: frames per second	Quake
RTS:	real-time strategy	SC2
RPG:	role-playing game	Diablo
MMORPG:	massively multi-player RPG	WoW
MOBA:	multiplayer online battle arena	LoL
MUD:	multi-user dungeon	text-based adventure
RNG:	random number generator	
NPC:	non-player character	



Jesse Schell,
The Art of Game Design

Approfondimenti

- MDA: A Formal Approach to Game Design and Game Research, di Hunicke, **LeBlanc**, Zubek
- Hearts, Clubs, Diamonds, Spades: Players Who Suit MUDs, di Richard **Bartle**, 1996
- Gamasutra: The Chemistry of Game Design: [link](#)
- The Art of Game Design, di Jesse Schell