

VIDEOGAME DESIGN & GAME INDUSTRY

Alessandro Febretti

Politecnico di Milano - A.A. 08/09

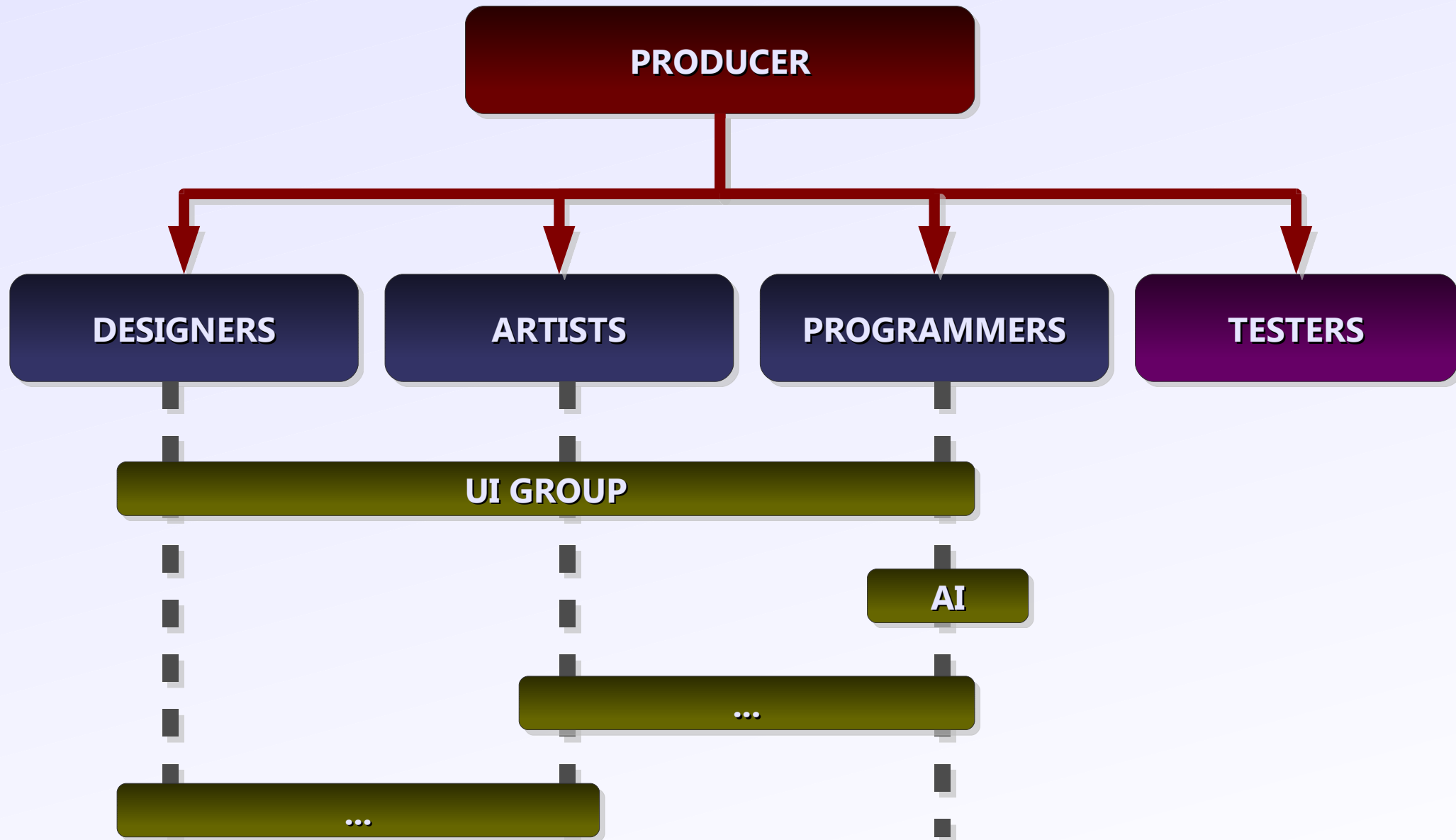
Outline

- 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



Processo Iterativo

- Creazione Prototipo evolutivo
- Test Prototipo

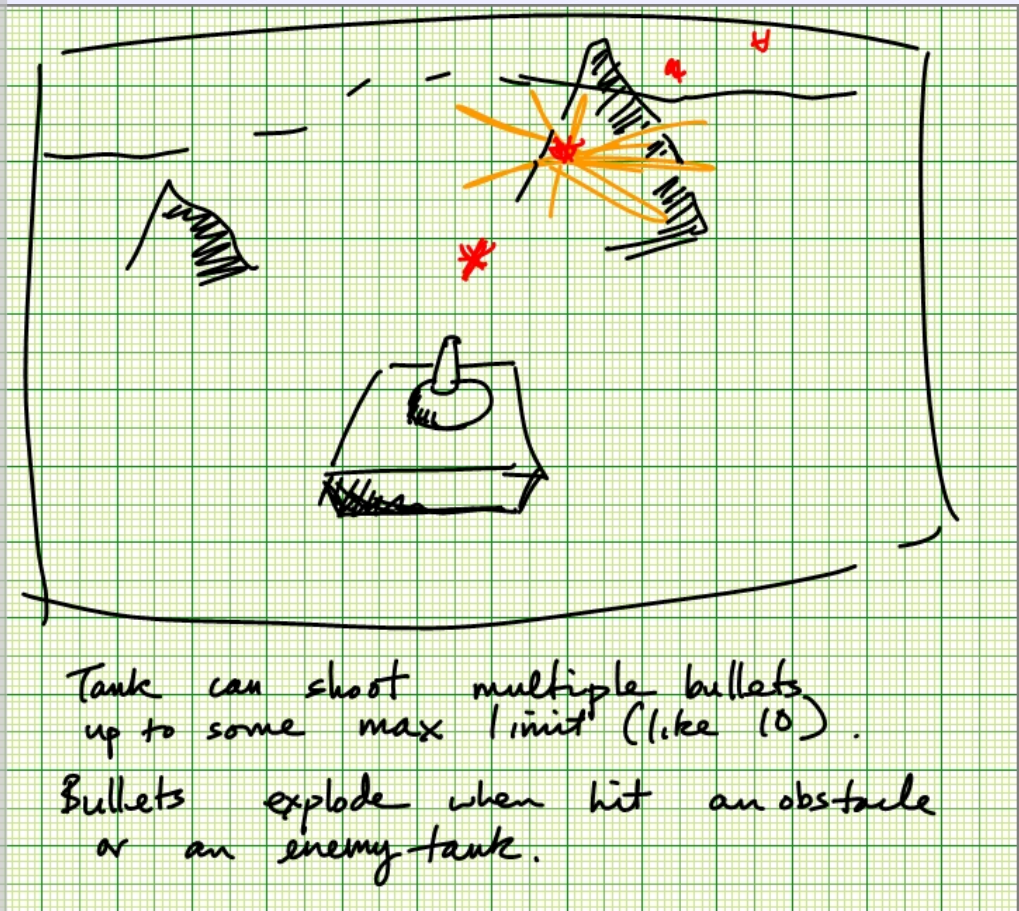
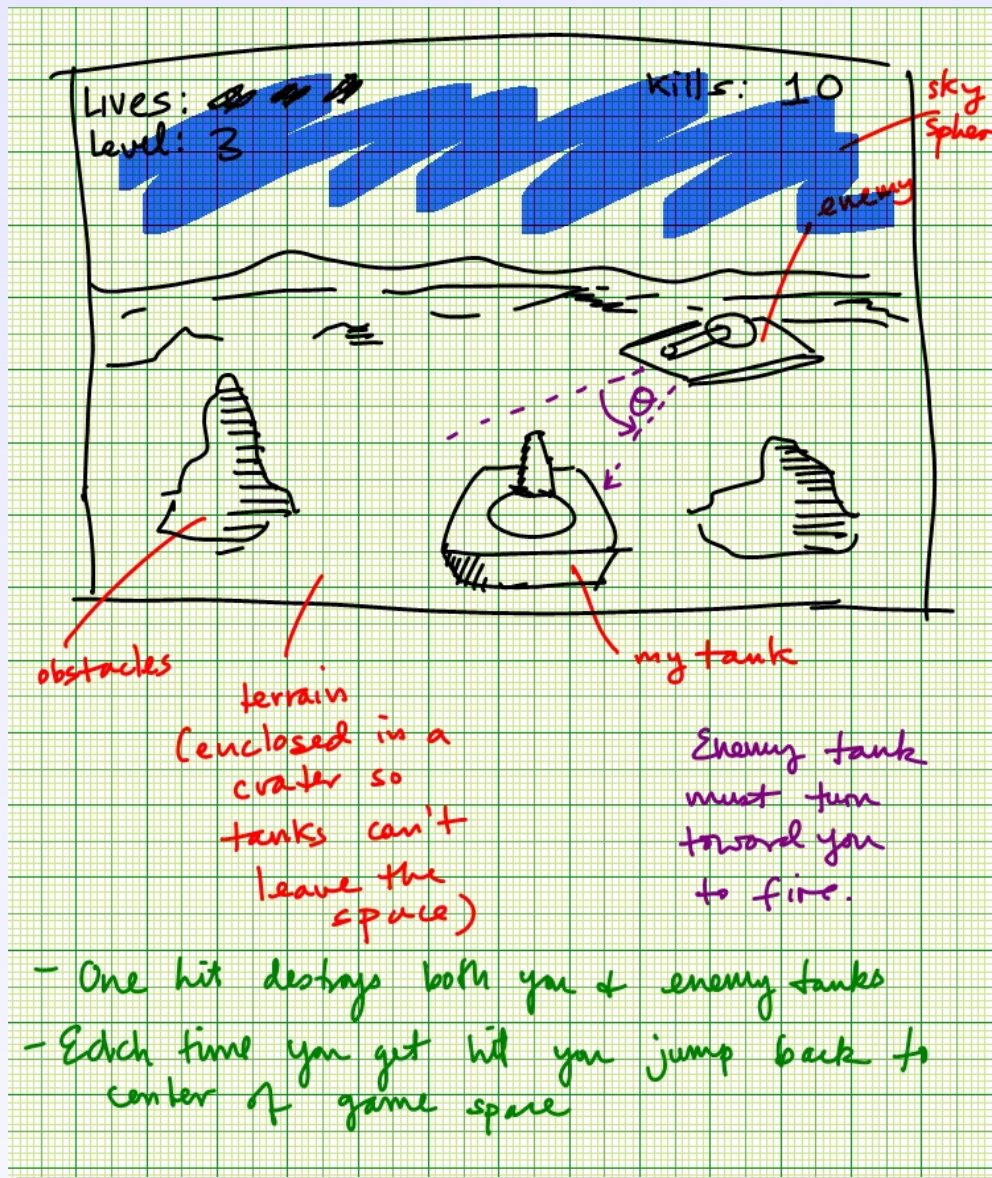
SUBMISSION

Solo per prodotti console

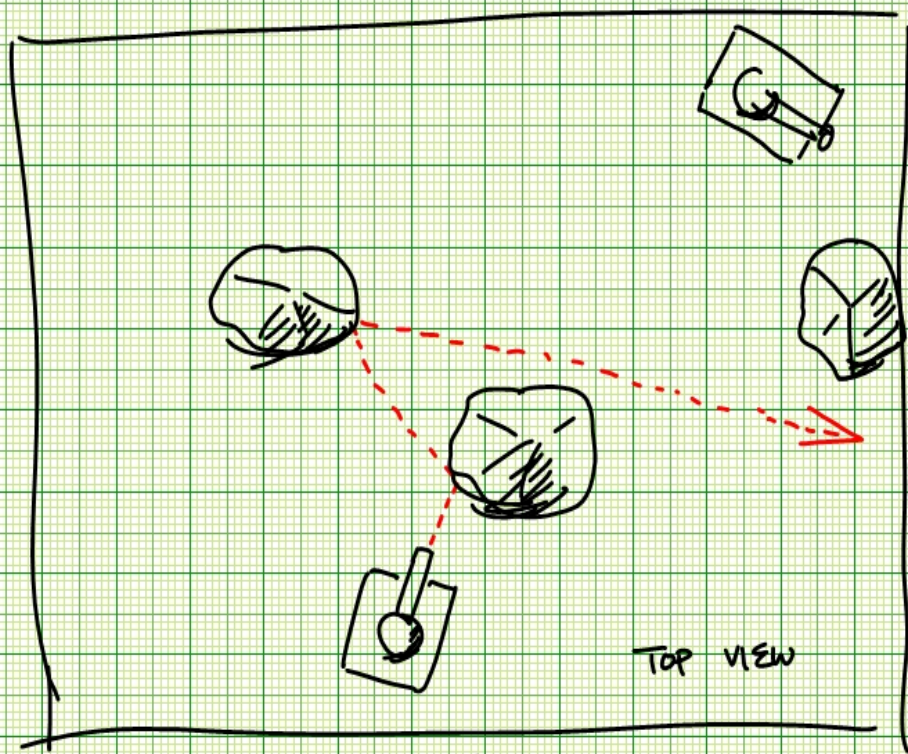
Brainstorming

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

Brainstorming Examples



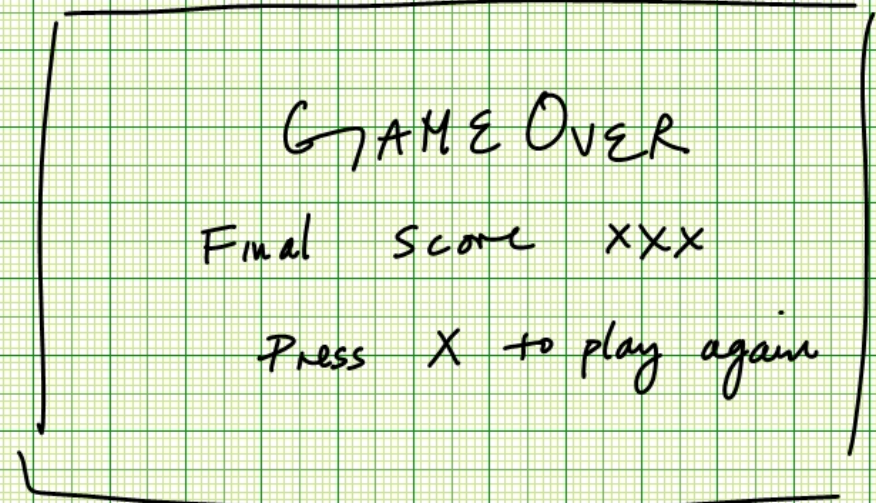
Brainstorming Examples (cont.)



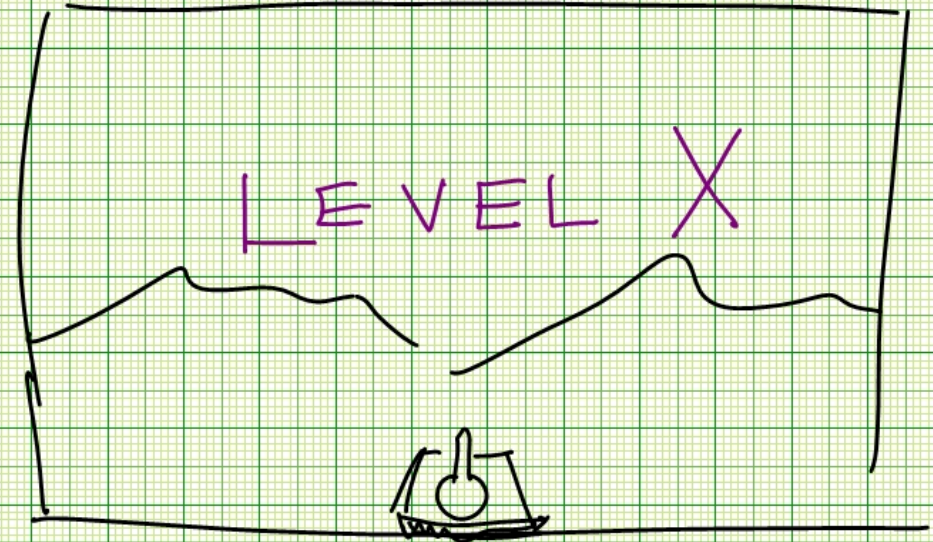
New idea! All bullets will bounce off obstacles for a few times before dissipating.

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

Out to screen



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



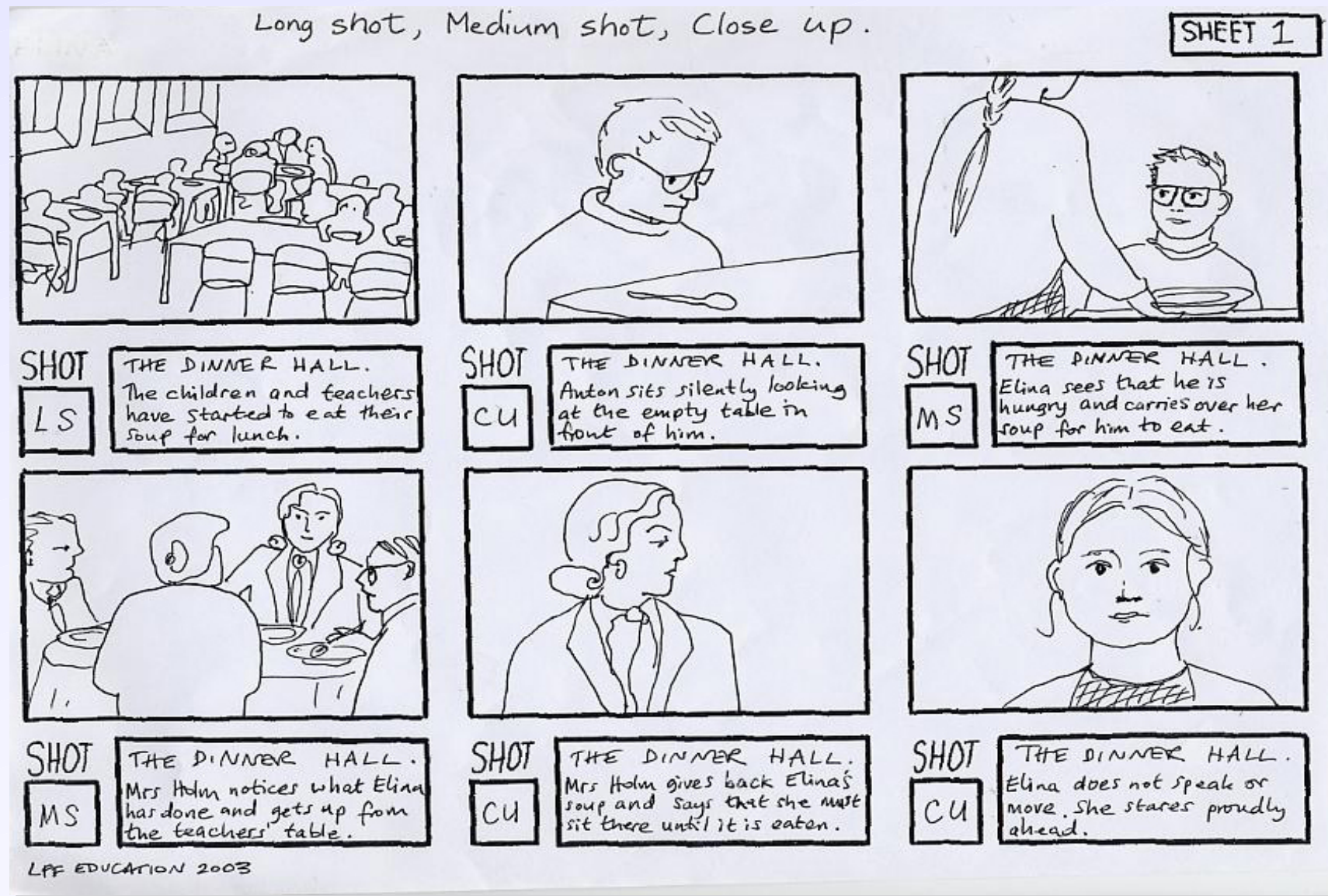
Screens + UI design.



World description



Storyboard



Storyboard II

Storyboards for video game cutscene



1



2

© Copyright David Hillman
2005 2006 All Rights Reserved

...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, ...*

The Facebook logo, consisting of the word "facebook" in white lowercase letters on a blue rectangular background.

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

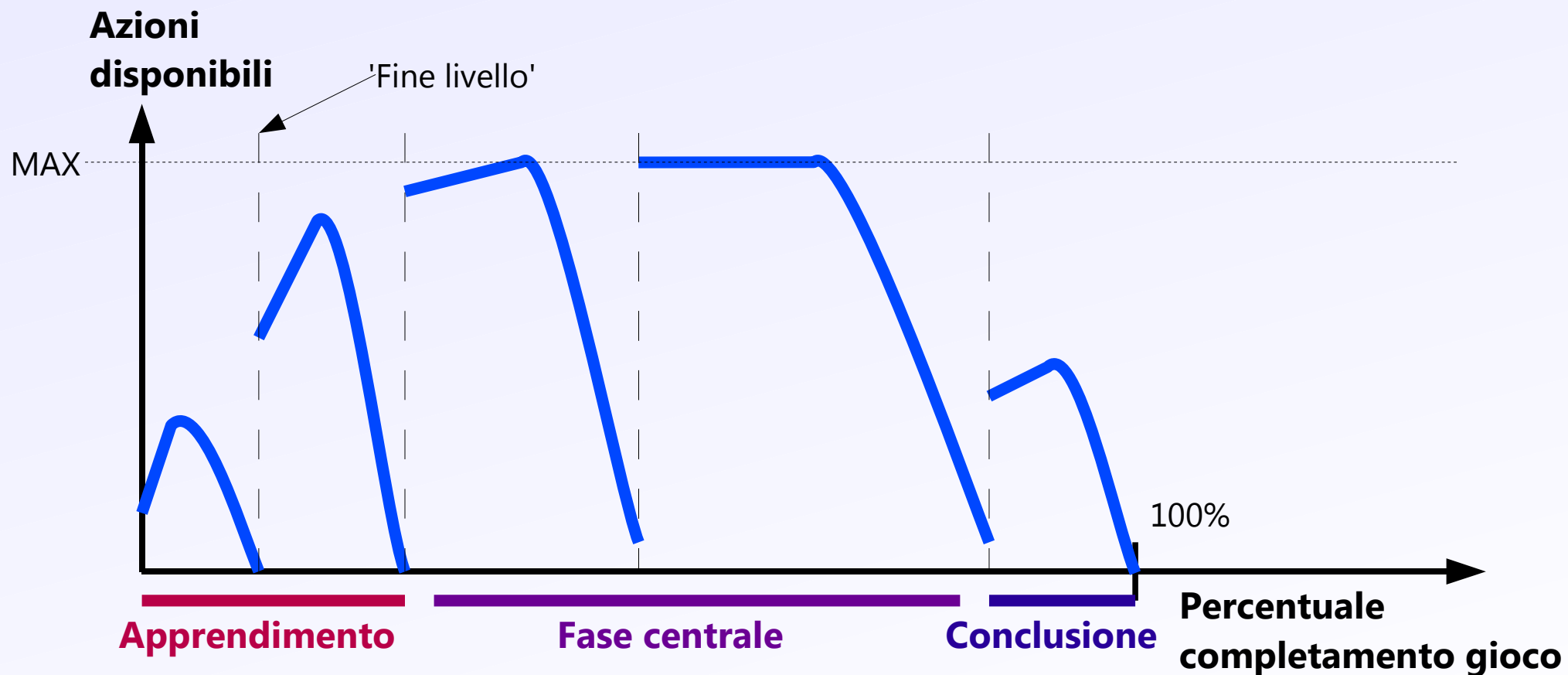
The Facebook logo, consisting of the word "facebook" in white lowercase letters on a blue rectangular background.

- **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.*

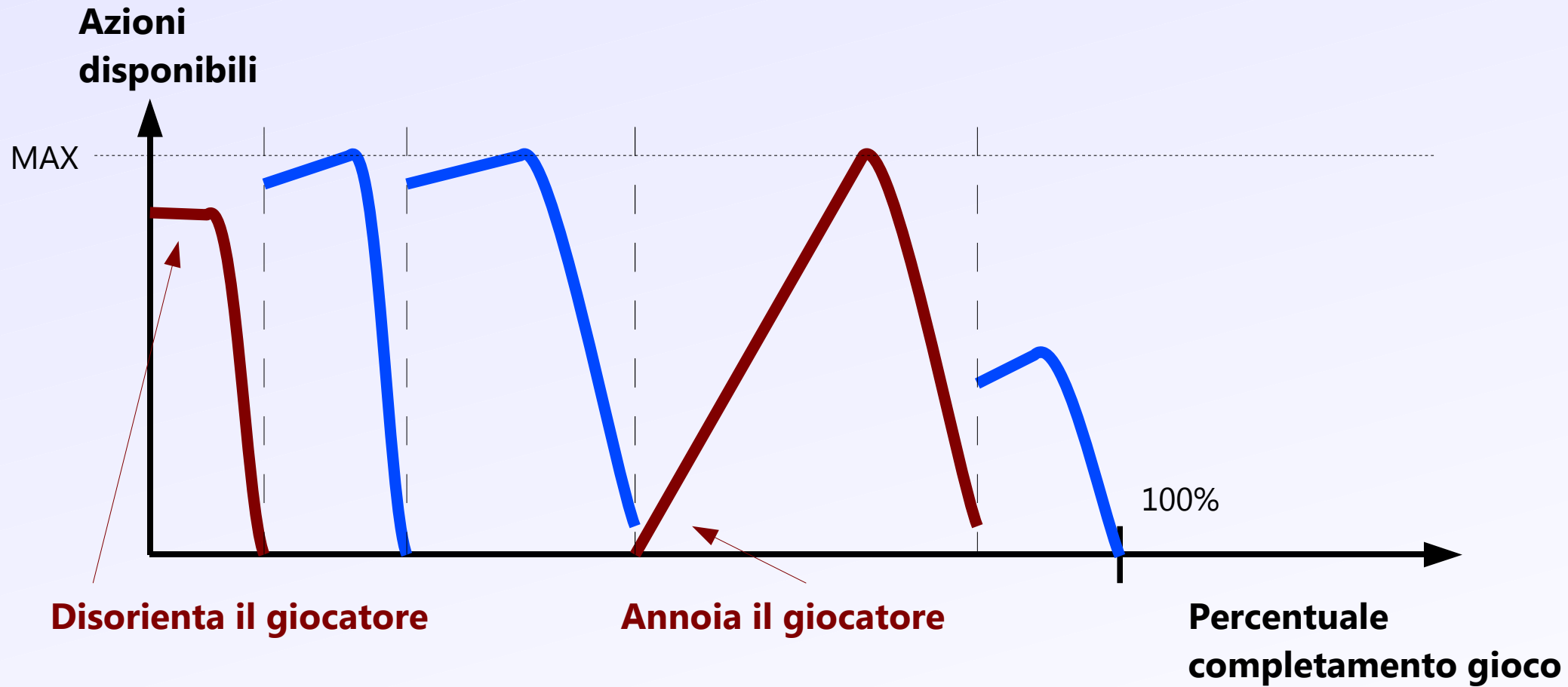
- **Cosa rende un gioco divertente?**
 - Sid Meyer: "A great game is a series of *interesting and meaningful choices* made by the player in pursuit of a clear and *compelling goal*."
 - Azioni devono essere **interessanti**
 - Perceived Freedom
 - Game balance
 - Azioni devono avere conseguenze **logiche**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

Perceived Freedom

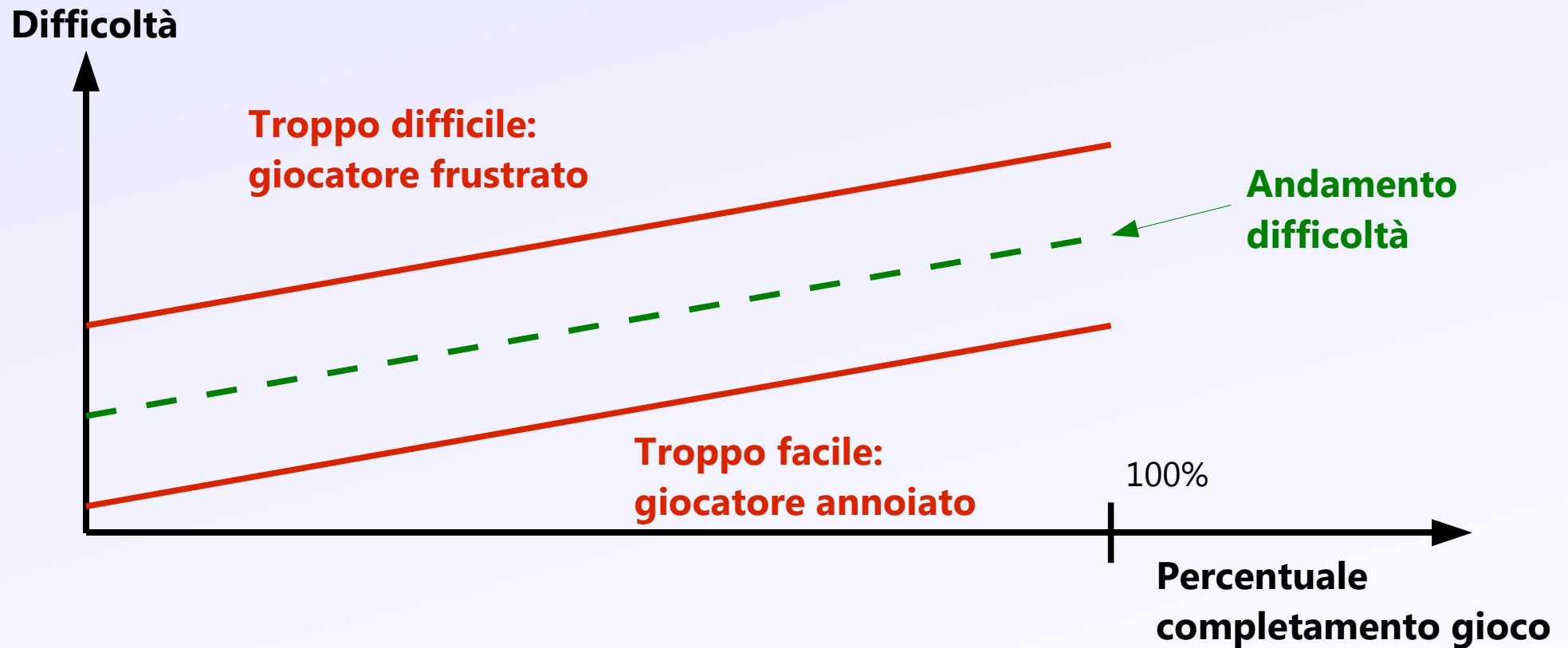
- Idealmente: giocatore deve essere libero di fare quel che vuole.
- In pratica: un po' più complesso:



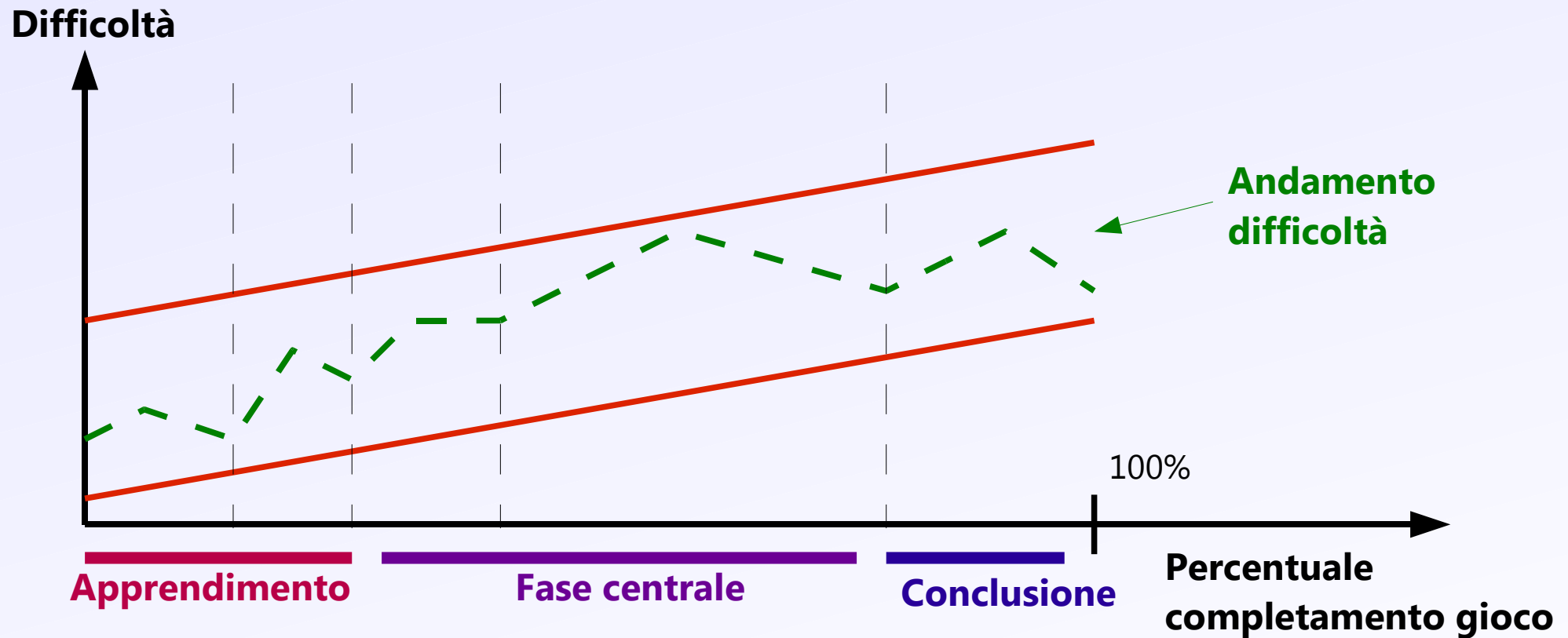
Perceived Freedom



Game balance



Game Balance



That's all, folks!

DOMANDE?

<http://www.milestone.it>

<http://febretpository.hopto.org>

febret@gmail.com