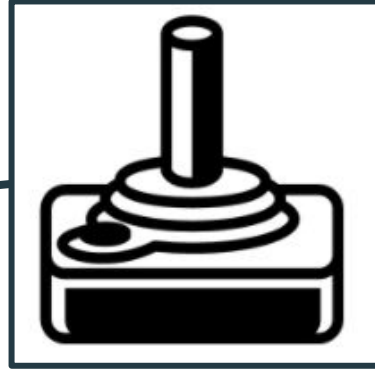


Novembre 2020



Concept e Design Videoludico

La fase creativa di un videogioco

Meda e Caccavari IV B

Indice

- 3/4/5 - *Introduzione* -
- 6/7 - *Fase 1: Concezione/L'idea* -
- 8/9 - *Fase 2: Pre-Produzione* -
- 10/11 - *Fase 3: Produzione* -
- 12 - *Fase 4: Manutenzione/DLC* -
- 13 - *PEGI* -

- Introduzione -

I videogiochi sono cambiati molto negli ultimi anni e il *kit* di strumenti a disposizione degli sviluppatori è in continua evoluzione, ad esempio gli ambienti di sviluppo (come la nuova demo di *Unreal Engine 5* mostrata il maggio 2020 per *PS5*), ma il processo per crearli è rimasto piuttosto invariato.

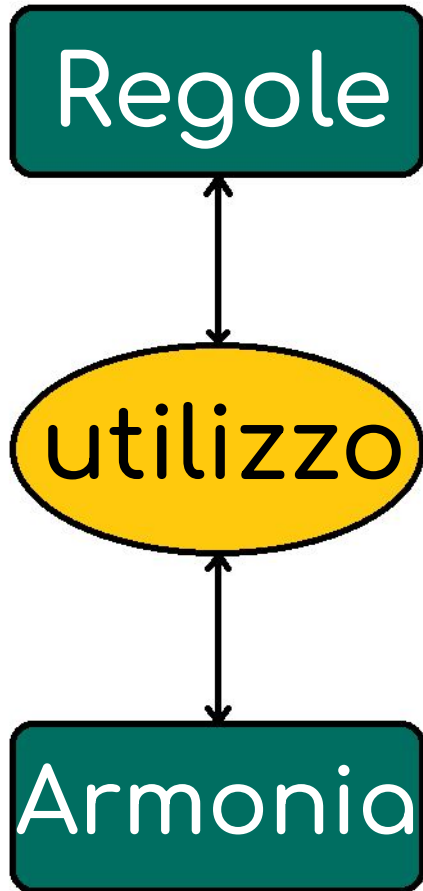
L'idea di partenza deve essere adattata a degli schemi, quelli dei programmi per la creazione di videogiochi. Questo è il compito del *Game Designer*.



Il *Game Designer* crea qualcosa che sarà indirizzato a far divertire gli altri, con cui gli altri devono interagire in modo diretto.



Le altre persone sono parte integrante del videogioco, questo differenzia “*l’arte*” del videogioco dalle altre tipologie di arte inteso in modo canonico, dove quello che fruisce del risultato del creatore di suddetta opera (che sia musica, un dipinto ecc.) si limita ad osservarla, ascoltarla o fare considerazioni su di essa.



- Si può partire dalle regole, le “idee meccaniche” di un gioco

Testando le regole inventate si può arrivare all’armonia di queste, invece partendo dall’armonia di possono creare delle regole tramite l’utilizzo di questi due. Quando si arriva ad un equilibrio di questi il gioco è finito

- Si può partire avendo già degli elementi che insieme creano “armonia”, quindi che funzionano

- Fase 1: Concezione/L'idea -

Questa è la fase che influenza di più la fase creativa di un videogioco. Si tratta di gettare le basi dell'opera che si vuole creare, nonché regole, le varie meccaniche di gioco (che possono successivamente essere modificate nel corso delle prossime fasi), storia e personaggi.

In questa fase vengono coinvolti non solo Game Designer e un **Direttore Creativo** (l'addetto a dirigere i vari componenti del team creativo), ma anche letterati, cinematografici, musicisti e altre figure artistiche che possono contribuire alla buona riuscita delle prime basi.

Successivamente si crea un **Design Document**, cioè un documento che racchiude le caratteristiche del gioco, (storia, gameplay, musiche) con qualche bozza, eventualmente, di quello che saranno alcuni personaggi del gioco.

La cosa veramente importante in questa fase è che tutti i membri del team creativo abbiano capito le intenzioni del videogioco che stanno creando, così da avere delle basi solide su cui lavorare nelle fasi successive di sviluppo.



- Fase 2 : Pre-Produzione -

Questa fase è caratterizzata dalla pianificazione dei processi ed elementi che andranno a caratterizzare la produzione vera e propria.

C'è bisogno di:

- studiare la fattibilità tecnica del gioco, apportando modifiche ove necessario
- valutare rischi e possibili rallentamenti dati da problematiche hardware e software

- Stimare le risorse disponibili (anche disponibilità, impiego e compiti dei vari sviluppatori)
- Programmare il processo di creazione degli asset di gioco, quindi filmati, oggetti, effetti sonori ecc.

Dopo che si sono valutati i precedenti punti è necessario stimare il tempo essenziale per lo sviluppo per dare scadenze e dividere i compiti tra Game Designer.



Con la **First Playable** si iniziano a intravedere i primi risultati tangibili, nonché artistici dello sviluppo.

- Fase 3: Produzione -

In questa fase vengono create 4 versioni del gioco:

1. Alpha
2. Beta
3. Candidate Master
4. Gold Master

Durante queste fasi un gruppo ristretto di giocatori di diverse età, sesso, esperienze videoludiche, ecc. ha il compito di provare il gioco e quindi fare delle critiche che comporteranno a delle eventuali modifiche di alcune caratteristiche del gioco.

Alpha

- Versione grezza
- Ha tutte le funzionalità delle versioni a venire.

Beta

- Ha tutti gli asset finali
- Presenta bug e malfunzionamenti

Candidate Master

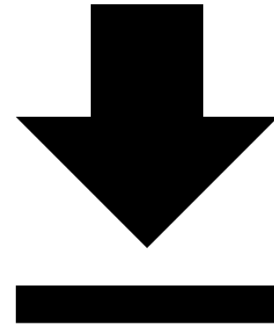
- Penultima versione
- Elevato standard funzionale

La **Gold Master** è la versione finale e il videogioco è pronto ad essere pubblicato.

- Fase 4: Manutenzione/DLC -

Dopo la distribuzione del gioco, gli sviluppatori possono continuare a lavorarci facendo uscire nuovi contenuti, anche a pagamento come nel caso dei DLC oppure aggiornamenti e *bug fixes/patch*.

Di solito i giocatori si aspettano che un videogioco sia mantenuto per almeno due anni dalla sua uscita.



- PEGI -

Inoltre, il gioco è sottoposto a una valutazione per la sua fascia di età minima consigliabile per l'utilizzo.

Questa procedura viene effettuata nella versione Beta del gioco.

In Europa abbiamo il PEGI, a differenza del Nord-America che ha l'ESRB come classificazione.



Concept e Design Videoludico
La fase creativa di un videogioco
Meda Claudio e Caccavari Simone
IV B Informatica I.T.I.S. G.Galilei Imperia

Approfondimento “High Score”
Novembre 2020