



Come si progetta un videogioco

Dall'idea allo sviluppo

Chi sono

Piergiuseppe Lacitignola

Classe '84

piergiuseppe.lacitignola@gmail.com

Game designer dal 2009

Docente di Game Design dal 2016

Coordinatore didattico dal 2019



LinkedIn



Per cominciare



L'idea

Da dove vengono le idee

Bagaglio culturale personale

- ispirazione da giochi, film, libri, fumetti, esperienze personali
- la propria idea di gioco ideale
- versioni alternative di un prodotto

Gli sviluppatori, che siano game designer, concept artist o modellatori, dovrebbero sempre essere aggiornati sulle nuove tendenze, sui prodotti in uscita, sul cercare di strutturare le proprie idee nell'ottica della produzione, per trasformarle in un game concept, un primo vero step verso lo sviluppo di un gioco.



Da dove vengono le idee

Analisi di mercato

- colmare nicchie di mercato libere
- valutare qualità e quantità dei competitor
- Opportunità di profitto

Gli studi tripla A hanno team appositi per le ricerche di mercato e il data analysis sulle vendite dei prodotti allineati al loro contesto di sviluppo.

Altro fattore importante è la data di uscita di un gioco, si prova infatti ad evitare l'accavallamento delle release di titoli competitor o di grandi case di sviluppo, così da massimizzare già dal day one le vendite del proprio titolo.



Pokemon



Satoshi Tajiri, il creatore di Pokemon, era un collezionista di insetti.

Sappiamo tutti dove ha portato la messa in pratica di quella passione che aveva da bambino.

Sviluppatore: **GAME FREAK**
anno: **1996**





1 - II Planning

Come si sviluppa il Planning

Domande inevitabili

- di che genere sarà il gioco?
- che engine verrà utilizzato?
- che stile grafico verrà implementato?
- quali sono le feature di cui non si può fare a meno?
- che tipo di ricerche devo svolgere?



Come si sviluppa il Planning

Errori inevitabili (ma che vanno evitati)

- modifiche continue al concept
- non essere sicuri dell'idea basilare del prodotto
- aggiungere elementi e/o meccaniche/feature non preventivate
- cambio dello stile grafico o del game engine



Come si sviluppa il Planning

Proof of Concept

- costi di sviluppo
- tempi di produzione
- piattaforme di arrivo
- ... e tutte le altre informazioni necessarie a convincere un publisher ad investire nella vostra idea...
- ... nella forma di un ELEVATOR PITCH

Il Pitch è uno strumento indispensabile (che va quindi curato in maniera maniacale), in quanto è attraverso di esso che si riesce ad esprimere la propria idea ad altri esponenti del settore, che, a differenza nostra, hanno interessi diversi e possono offrire diverse opzioni di collaborazioni in base al tipo di progetto che gli si sta presentando.



God of War (2018)



Il team di Santa Monica, cercando di dare nuova linfa a God of War, ne ha modificato il gameplay, ma soprattutto si è dedicato allo studio della mitologia norrena per impiantare il personaggio di Kratos, pensato per la mitologia greca, in un ambiente affine ma differente, come si nota anche in alcuni dialoghi del gioco.

Sviluppatore: **Santa Monica Studio**
anno: **2018**





2 - La Pre-produzione

Cosa succede nella Pre-produzione

Cosa fare

- quantificare il lavoro dei vari reparti
- quali sono le idee che verranno integrate e quali scartate
- sviluppo di un prototipo funzionante
- concept artistici da parte di concept artisti, per definire lo stile del prodotto
- stesura delle milestone principali

La fase di pre-prod è quella che crea il groundwork per tutto il lavoro futuro; se ci sono degli errori di valutazione, state sicuri che ve li ritroverete più avanti, in produzione.

Il consiglio, in questa fase, è di rimanere elastici ed aperti a possibili cambiamenti di rotta prima di entrare nel vivo dello sviluppo, cercando di dare il giusto peso alle idee e alle feature che andranno a comporre il prodotto finale.



Cyberpunk 2077



Cyberpunk 2077 è stato uno dei titoli con lo sviluppo più travagliato dell'ultimo periodo storico, molto probabilmente perché, nonostante la CD Project avesse alle spalle sviluppi di titoli massicci (The Witcher) ha sottovalutato la mole di lavoro necessaria a completare un prodotto vasto come questo.

Sviluppatore: **CD Project**
anno: **2020**





3 - La Produzione

Cosa si fa in Produzione

Quali sono le figure professionali e di cosa si occupano

- game designer (produzione documentazione, data entry, level design)
- narrative designer (testi, storia, quest, writing in generale)
- 2d e 3d artist (sviluppo contenuti definitivi in base alla tipologia di gioco)
- programmers (implementazione in engine e sviluppo feature, partendo dal design)
- Sound designer (produzione audio e musicale)
- project lead (responsabilità sviluppo, tagli, supervisione generale del progetto)

Durante la fase di produzione, interi segmenti di gioco potrebbero essere rimossi, in favore di altri, o per restare nei tempi e nel budget di produzione, facendo sempre attenzione a mantenere l'integrità dell'idea originale.



Final Fantasy XV



Comincia ad essere sviluppato come *Final Fantasy Versus XIII* nel 2006, FF XV entra nel temuto Development Hell a causa dei continui cambi di rotta decisionali ai vertici dello sviluppo, che ne hanno causato un'uscita disastrosa nel 2016 (ben dieci anni dopo) e un'incoerenza di gameplay difficile da ignorare.

Sviluppatore: **Square Enix**
anno: **2016**





4 - II Testing

Il Testing

Cos'è e perché

- il testing è una delle fasi più massicce, importanti e delicate di tutto lo sviluppo
- serve per scovare eventuali bug e problematiche di qualsiasi tipo, così da risolverle per tempo
- è indispensabile per percepire il bilanciamento del gioco (troppo facile, troppo difficile, curva di apprendimento corretta)
- come per il game design, è un processo iterativo e va ripetuto un numero congruo di volte in base al tipo di prodotto

Oltre alla parte tecnica, il Testing è utile anche per assicurarsi che il gioco sia oggettivamente divertente, che le feature implementate funzionino a dovere e che sia in definitiva un'esperienza gratificante per i giocatori.



The Elder Scroll V: Skyrim



Skyrim è stato un titolo acclamatissimo, amato da quasi la totalità dei giocatori, e tralasciando delle problematiche dovute a scelte di game design, il gioco era costellato di bug gravi che ne hanno inficiato la giocabilità. Alcuni di essi erano gamebreaking, tanto da costringere alcuni giocatori ad iniziare l'esperienza dal principio.

Sviluppatore: **Bethesda**
Anno: **2011**





5 - II Pre-launch

Il Pre-launch

Preparazione

- presenza di una beta avanzata del prodotto
- attivazione del reparto marketing (si comincia a pubblicizzare il titolo in maniera concreta)
- presentazione e annuncio data di rilascio, di solito durante eventi e fiere di settore importanti
- sviluppo di trailer e demo da rilasciare al pubblico
- ascolto della community, ora più che mai

Come reagiranno i giocatori? Saranno interessati? Il titolo suscita interesse? Che tipo di critiche vengono mosse e perché? Come sviluppatori possiamo fare qualcosa nel tempo che abbiamo per migliorare/sistemare eventuali difetti percepiti?



Bloodstained – Ritual of the Night



Supervisionato da Koji Igarashi e sviluppato da ArtPlay, Bloodstained ha ricevuto critiche molto negative da parte della community durante il trailer di presentazione del gioco, per poi riprendersi dopo la presentazione della nuova veste grafica.

Sviluppatore: **ArtPlay**
Anno: **2019**





6 - II Launch

Il Launch

Aggiustamenti finali

- risoluzione dei bug rimanenti (spesso risolti per priorità)
- polishing vario ed eventuale
- incremento della quality of life generale

A differenza di quanto accadeva qualche anno fa, le release odierne spesso contengono ancora bug noti e altre problematiche, che vengono risolte con le patch del day one, a volte massicce tanto quanto il gioco stesso

Questa pratica ormai è diventata qualcosa di consolidato, utilizzata per evitare di far slittare la data di rilascio del prodotto al fine di evitare malcontento nel pubblico.



Diablo III



Diablo III, nonostante fosse uno dei giochi maggiormente attesi da sempre, ha rischiato di essere un flop a causa del bilanciamento iniziale e di una meccanica in particolare, l'Asta degli oggetti interna con moneta reale, che ha spaccato in due la community.

Sviluppatore: **Blizzard**

Anno: **2012**





7 - II Post-launch

Il Post-launch

Quel che rimane da fare

- continuare a polishare e bugfixare il gioco (e nel caso, a bilanciarlo)
- sviluppo di nuovi contenuti nella forma di DLC, gratuiti o a pagamento
- raccogliere feedback dalla community sul prodotto finito

Il Launch e il Post-Launch sono ormai lontani dall'essere la parte conclusiva del ciclo di sviluppo di un videogioco.

Fare manutenzione e sviluppare contenuti aggiuntivi per allungare la vita del prodotto sono diventati step fondamentali che hanno influenzato anche il mercato e la tipologia di sviluppo.



Diablo IV



La Blizzard ha rilasciato Diablo IV a giugno 2023, rilasciando fin da subito patch di aggiornamento revisione bilanciamento delle classi e della difficoltà

Sviluppatore: **Blizzard**
Anno: **2023**



Lies of P



Neowiz, dopo l'uscita del titolo, ha rilasciato una patch per ribilanciare la difficoltà di gioco, per alcuni troppo alta e frustrante e alcuni miglioramenti in termini di Quality of Life per rendere l'esperienza di gioco più piacevole.

Sviluppatore: **Neowiz**

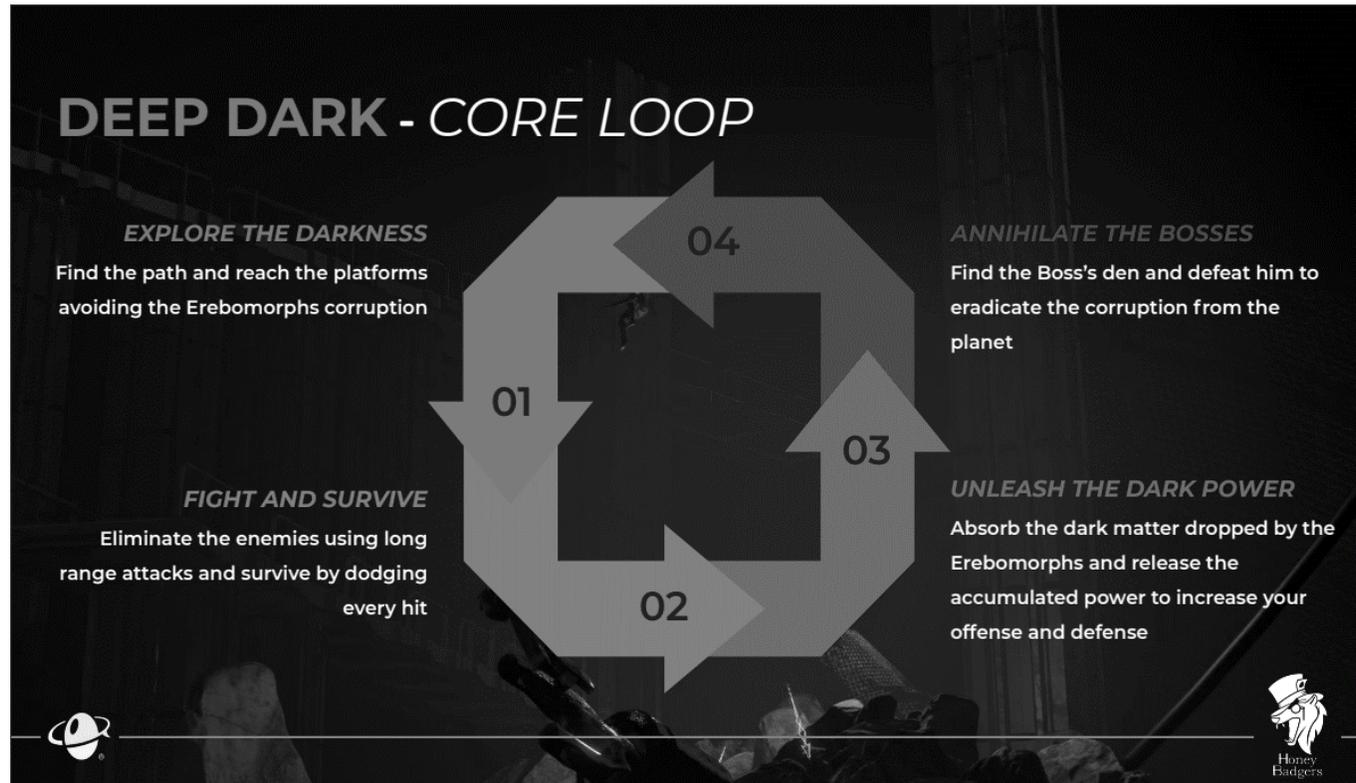
Anno: **2023**





Progetti studenti scuola comics

Deep Dark



Il Core Loop di Deep Dark è stato il primo elemento ad essere sviluppato dopo aver concretizzato l'idea del gioco.



Kronoparadox



Dopo aver avuto l'idea iniziale, il lavoro dei concept artist è stato interfacciarsi con i game designer per comprendere quale fosse la giusta direzione artistica da intraprendere, anche in base alle meccaniche del gioco.



Nights of the Fabled Hunt

Nights of the Fabled Hunt

Nights of the Fabled Hunt is a 3D action roguelike that sees a descendent of Red Riding Hood try to save the magical world of folk tales, by fighting back against the corrupted creatures that destroyed it, the Wretched, and Anguis The Vile Whisperer, the evil deity that made it all possible.



Folk Tales + *Bloodborne*

When the world of folk tales takes an even more sinister and twisted turn...



Nights of the Fabled Hunt ha subito diverse rilavorazioni in fase di brainstorming, fino ad arrivare ad unire concettualmente le meccaniche di un gioco souls-like (Bloodborne) ai contenuti delle fiabe di ispirazione classica (Cappuccetto Rosso, Pinocchio). Ironicamente, qualche anno dopo, è stato annunciato Lies of P.





Questions?

Thank You - END