

Imparare con i videogiochi

Video 8. La direzione creativa

La direzione creativa copre tutto ciò che riguarda la narrazione, la grafica e il suono del gioco. Diversi gruppi stanno lavorando per definirlo praticando tecniche diverse, accordandosi sull'atmosfera generale da dare al gioco e sulle emozioni da far provare al giocatore. In questo modulo, vedremo come ottenere un risultato coerente nell'incontro tra diverse discipline. Vi parlerò di grafici di influenza, ricerche di riferimento e concept arts. Quando si tratta dell'aspetto creativo di un gioco, tutti i metodi sono buoni, ma vedrete che il lavoro di squadra impone alcuni punti di riferimento comuni. Tutti i videogiochi raccontano una storia a modo loro. Anche Pong riflettendo chiaramente sull'immaginazione del tennis ha messo in scena un gioco con la sua suspense e i suoi colpi di scena. Spesso, la narrazione serve per il design del gioco, ma a volte la storia viene prima di tutto. In ogni caso, scrivere un riepilogo - bastano uno o due paragrafi - è un passo importante nello sviluppo di un videogioco. Ha un effetto entusiasmante sulla squadra come se, finalmente! Sapeva cosa avrebbe realizzato la grafica, i suoni, la progettazione e lo sviluppo del gioco, tutti insieme.

La storia non ha bisogno di essere sviluppata su pagine e pagine, né deve essere molto complessa. L'obiettivo è quello di farsi un'idea del tono e della dinamica della storia. Chi è l'eroe? Qual è il suo posto in questo mondo? Che problema deve risolvere? Ha alleati e nemici nella sua ricerca? Una volta che avete le risposte a queste domande, l'universo in cui si svolge la storia deve essere chiarito. È piuttosto buio e corrotto? È fatta di marshmallows e arcobaleni? E' epico, comico o una via di mezzo? Che tipo di emozione fa provare ai giocatori? Per aiutarvi a definire questi diversi punti, vi invito a raccogliere quanti più esempi concreti possibili per illustrare quello che c'è nel vostro pensiero.

Questo è ciò che chiamiamo riferimenti. Ad esempio, volere un gioco d'avventura, un po' piccante e pieno di mistero, è un po' astratto. D'altra parte, volere un gioco che unisca l'umorismo di Spiderman e la ricerca di Indiana Jones di una reliquia sacra in un mondo con l'estetica di Picasso ti dà idee un po' più precise. La domanda è: è una buona idea? Questo è un altro argomento.

Le tabelle di riferimento

Con il set di fondazione, ogni gruppo creativo sarà in grado di lavorare per definire la direzione artistica nei minimi dettagli. Per fare questo, serviranno principalmente ricerche online, immagini se sono grafici, suoni se sono sound designer, storie e universi se sono autori. Raccoglieranno nella loro riserva personale tutto ciò che li ispira. L'archeologia e il cubismo sono temi molto forti che dovrebbero aiutarli nella loro ricerca. Ad essere onesti, senza indicazioni, questo passo può diventare molto difficile e non finire mai. Con tutti questi riferimenti, è possibile creare una sorta di patchwork, un fotomontaggio che si avvicina il più possibile allo stile richiesto per il gioco.

Aggiungendo musica e narrazione, puoi anche creare un trailer per presentare il tuo concept. Questo è un buon modo per verificare con un pubblico di prova per vedere se l'universo creativo funziona.

Una volta raggiunto l'accordo sulla direzione da seguire, deve ancora essere intrapresa un'azione. Prendendo l'esempio di un gioco di piattaforma, la schermata di gioco consiste nel set, piattaforme, ostacoli e il personaggio del giocatore. Ognuno di questi elementi dovrebbe prima essere abbozzato su carta fino ad ottenere un risultato che rifletta le intenzioni narrative. Questi sono chiamati concetti. Poi, essi sono messi sul computer e aggiunti nel motore del gioco. Stiamo parlando di attività. Come minimo, è necessario un set diverso e musica di sottofondo per ogni livello. Spesso anche le piattaforme e gli ostacoli variano da un livello all'altro. Per il personaggio, sono necessarie animazioni che lo rappresentano camminare, saltare, accovacciarsi, accompagnato da corrispondenti effetti sonori. Essi sono composti da diversi elementi che sono collegati tra loro per creare l'illusione del movimento.

Strumenti creativi

Tra gli strumenti necessari per la creazione grafica, la carta viene prima di tutto. Permette di definire il risultato atteso con pochi tratti di matita. Con il colore, è ancora meglio. Una volta che l'idea è abbastanza chiara, vi invito a passare al formato digitale. A questo proposito, l'elenco degli strumenti disponibili è lunga, quindi cercherò di farla breve. Krita e Piskel per il 2D e Blender per il 3D hanno il vantaggio di essere open source. Lo schizzo in 3D si accede più facilmente di Blender e rimane libero. Troverete software online, su tablet e smartphone, su PC. Nella vostra ricerca, assicuratevi che l'esportazione possa essere effettuata nei formati.png e.jpg per 2D e.dea e.fbx per 3D. Come per i motori di gioco, assicuratevi

che la comunità che supporta questi software sia attiva. Con l'aiuto di un tutorial, è meglio!

Per quanto riguarda la creazione audio, è meglio pensare con uno strumento in mano. Se avete la fortuna di avere una tastiera, strumento neutro e modulare per eccellenza, tanto meglio! Altrimenti, le applicazioni su smartphone e tablet andranno molto bene. Penso in particolare a Garageband che è gratuito su iOS e Walk Band per Android. Queste due applicazioni ti permettono di comporre con uno strumento a tua scelta (pianoforte, batteria, chitarra, ecc.) e arrangiare i brani per creare la tua musica. Per gli effetti sonori come i passi o pulsanti di navigazione con segnale acustico, ci sono banche suono molto complete che potrebbero salvarvi la vita. Oppure potete creare tutto a mano con un microfono e un editor del suono! Dipende da voi. Le tue creazioni audio devono essere in formato WAV per essere perfettamente integrate nel motore di gioco.

La parte più difficile del lavoro di direzione creativa è quella di combinare la grafica, l'audio e la narrazione per creare un insieme coerente. Tuttavia, questa coerenza è essenziale affinché il giocatore aderisca al vostro universo e conservi il suo messaggio. Assicurati che i membri del tuo team creativo comunichino bene. Per finire con qualche buona notizia, per alcuni di voi, in qualsiasi momento è possibile scegliere di utilizzare gratuitamente l'attività senza diritti d'autore disponibili dopo una semplice ricerca online. Questa è una scelta che può ridurre significativamente i tempi di sviluppo per concentrarsi sugli aspetti che ti interessano.