

Imparare con i videogiochi

Video 5. Fasi dello sviluppo

Avere un'idea per un buon videogioco è un ottimo inizio, ma deve essere ancora completata. Molti sviluppatori l'hanno sperimentato davvero. Fino a quando non si ha un oggetto concreto da modificare, mostrare e migliorare, il processo non può davvero avere inizio. In questo modulo parleremo del processo creativo e vedremo come, passo dopo passo, un'idea prende forma. Per fare questo, utilizzerò un modello interattivo basato sulla realizzazione fisica del prototipo, e sul feedback degli utenti. Vedrete che darà agli studenti il desiderio e le risorse per agire.

L'arte della realizzazione del prototipo:

Un prototipo deve scacciare le incertezze degli studenti assicurandoli durante il loro processo creativo. Nel caso di un platform game, che si svolge in un universo fantastico e si occupa dell'inquinamento dell'acqua, immagino tre diversi tipi di prototipi:

- un prototipo che permette di sperimentare l'universo fantastico raffigurato sotto forma di disegni di paesaggi e personaggi accompagnati da un'atmosfera idilliaca.
- un prototipo che mette alla prova la narrazione del gioco sull'inquinamento delle acque sotto forma di una storia in cui hai la possibilità di scegliere tra diverse opzioni su come farla proseguire
- Il prototipo che mette alla prova la capacità degli studenti di creare un platform game dando loro la possibilità di creare un livello nel gioco stesso

Questi prototipi richiedono meno tempo di sviluppo rispetto al gioco finale e si concentrano su un componente alla volta. Una reazione comune è quella di dire a te stesso che devi far emergere il tuo talento, avere una buona idea e molta preparazione per entrare nel grande mondo della creazione. In realtà, l'importante è iniziare a creare una bozza, altrimenti nota come prototipo iniziale. L'approccio è lo stesso di quello della scultura. Si potrebbero trascorrere ore a immaginare la statua perfetta, ma nulla niente è migliore del momento in cui si inizia a modellare l'argilla. Naturalmente, in un primo momento la sua forma sarà imprecisa e lontana dall'obiettivo finale. Per cominciare, con un prototipo si ha finalmente qualcosa di concreto da mostrare e le discussioni sulle proprie idee diventano molto più facili da condurre. Poi sarete in grado di analizzare cosa funziona e cosa no in questo prototipo. Molto rapidamente, il desiderio di migliorarlo avrà la meglio sulla paura per un eventuale fallimento.

Feedback degli utenti:

Durante la vita del progetto di un videogioco, non dimenticate i playtest. Sono il modo migliore per verificare che il tuo gioco stia raggiungendo gli obiettivi che ti sei prefissato. Niente è più importante del feedback che ti daranno gli utenti. Perché siamo i peggiori giudici delle nostre stesse creazioni, dei veri mostri della soggettività. C'è chi è estremamente ottimista e trova tutto perfetto. E dall'altra parte, quelli che vedono negativo ovunque e non sono MAI soddisfatti. Inoltre, dopo ore passate a creare un livello di gioco, diventa difficile mettersi nei panni di un giocatore che lo scopre per la prima volta. Un tester sarà anche in grado di adattare il tuo gioco in un modo che non avresti mai potuto immaginare. Si stanno organizzando i playtest. Per iniziare, avrete bisogno di un pannello dei giocatori che corrisponde all'obiettivo del vostro gioco. Quindi, non aspettate che il vostro gioco sia finito per farlo testare. E' come un prototipo: è possibile testare la grafica, un livello, la funzionalità di salto del personaggio del giocatore, ecc. Parla al giocatore il meno possibile prima di fargli fare i test, altrimenti sarà influenzato. Ricordati di raccogliere le tue impressioni utilizzando un questionario che alterna domande aperte e chiuse. La cosa più importante è avere in mente una domanda specifica. Per esempio, il giocatore capisce cosa fare? L'animazione del salto è abbastanza espressiva? Il giocatore ha capito il nostro messaggio sul riscaldamento globale?

I pilastri del gioco:

I playtest significa avere dei feedback dagli utenti. Con un po' di fortuna, vi troverete con decine di suggerimenti che vanno da piccole modifiche a grandi cambiamenti nel vostro programma iniziale. Mantenere la rotta in mezzo alla diversità dei feedback, a volte contraddittori, può essere difficile. Per aiutarvi, vi consiglio vivamente di stabilire i pilastri del vostro gioco, cioè i 3-4 aspetti che non volete cambiare per nulla al mondo.

Immaginiamo tre pilastri del nostro gioco sullo sviluppo sostenibile:

- Piattaforma classica
- L'inquinamento idrico e le sue soluzioni
- Profilo del personaggio principale

Da quel momento in poi, tutti i suggerimenti di miglioramento o di modifica saranno basati su questi pilastri. Se una delle tue tester ti fa sapere che preferirebbe un personaggio femminile, chiediti se è compatibile con i tre pilastri.

Una volta che il primo prototipo è stato realizzato, i playtest completati e i suggerimenti raccolti, e una volta che questi feedback rispettano i vostri pilastri, si entra in un ciclo di iterazione.

Successivamente con i vostri studenti, ripeterete il ciclo di prototipazione e i playtest fino ad avere una solida visione del gioco finale. Questo non significa che dovrete ricominciare tutto da capo ogni volta. È possibile riutilizzare un vecchio prototipo e aggiungere nuovi elementi. La versione

finale del gioco potrebbe essere il primo prototipo che avete realizzato con caratteristiche, grafica e suoni modificati grazie ai feedback. Dobbiamo solo assicurarci che non ci sia troppo caos nel software di gioco. Altrimenti, finché funziona... Nessuno si lamenterà!

Conclusione: All'inizio dello sviluppo, i vostri studenti saranno tentati di inserire molte cose nel loro gioco. Poiché l'obiettivo è quello di divertirsi, di essere orgogliosi della loro creazione, la tentazione di approvare tutti i loro suggerimenti sarà molto alta. Molto rapidamente, diventa evidente che la più piccola idea richieda molto tempo per essere integrata nel gioco. Con questo metodo che vi ho appena presentato, potete fermarvi in qualsiasi momento e avere comunque la soddisfazione del lavoro svolto.