

VideogioQ Laboratorio di videogiochi (5): il documento di design

Author : Dott. Monge

Date : 14 dicembre 2014



Se il game design è l'atto di decidere come funziona un gioco, il documento di design (o *game design document*) è uno dei primi prodotti di quest'atto. Che dietro ad un videogioco vi sia un documento di questo tipo non è scontato, da quando lo sviluppo si è atomizzato e gli indipendenti sono tornati alla ribalta assieme ad un gran numero di piccole realtà, e la definizione stessa di documento di design è abbastanza ampia da poter includere la maggior parte dei materiali scritti relativi alla realizzazione di un gioco. Cionondimeno, di solito è il designer che si fa carico della stesura di un tale documento, ad uso e consumo esclusivo del team di sviluppo e della produzione del gioco.

In rete si trova gran copia di **gdd**, spesso anche riguardanti titoli celebri la cui realizzazione si può adesso desecretare senza rischi industriali, e se gli storici ne vanno giustamente matti, questi materiali sono di sicura utilità anche per i neofiti. Per i giochi fatti in laboratorio io e Leonora ne chiederemo uno per ogni progetto, stante la necessità della nostra approvazione per quanto riguarda i contenuti, e anche perché ci serve per capire cosa frulla in testa agli studenti. Un po' di messa a sistema, quindi, non farà male, dovendo elaborare un progetto, e poco c'importa degli inevitabili cambiamenti che sia i giochi che i documenti subiranno in corsa: è nella natura delle cose.

Tenete presente che molte delle informazioni contenute nel **gdd** non vengono mai in possesso del giocatore, anche se esso coinciderà in parte con altri tipi di documenti orientati a chi gioca, vale a dire manuali di istruzioni e guide strategiche. Dopo aver introdotto lo scopo del gioco, un gdd spiegherà lo scopo che il gioco si prefigge, ovvero che tipo di esperienza esso ha in serbo per il giocatore, passando poi ad una disamina della maggior parte di queste componenti:

- **Trama e sceneggiatura**, ovvero l'antefatto narrativo dal quale si dipana l'azione di gioco, e l'intero svolgimento della narrazione così come deciso dal designer, scendendo o meno nel dettaglio quanto alla possibilità da parte di chi gioca di influirne sugli sviluppi.
- **Personaggi**, con schizzi e descrizioni di attori ed entità che agiscono all'interno del gioco, ed eventuali note per la loro realizzazione, come il doppiaggio.
- **Interfaccia e controlli**, assieme a tutto ciò che serve a dare al giocatore una risposta sul suo stato nel gioco, ad esempio le scritte ed i contatori a schermo.
- **Musiche e sonoro**, secondo le richieste del designer ai compositori ed addetti agli effetti, in maniera scrupolosa

(ma senza pentagrammi!).

- **Flusso di gioco**, spesso con diagrammi che mostrano come da una fase di gioco si passi alle seguenti.
- **Note di produzione**, comprensive di tempi, costi, ruoli e persino particolari del marketing del gioco.
- **Varie ed eventuali**, ad esempio descrizioni di periferiche o tecnologie usate dal gioco e della loro integrazione nello stesso.

I tre usi principali di un gdd sono poi:

- fare da riferimento per tutti gli sviluppatori, anche per ciò che riguarda la terminologia interna. In questo il documento è affine alle cosiddette bibbie che documentano in tutto e per tutto serie televisive e cartoni animati dal lato della produzione.
- coordinare gli sviluppatori, dividendo i compiti e prospettando le scadenze nello sviluppo del gioco.
- proporre il gioco alla produzione, ovvero convincere, in maniera simile a quanto fa un pitch cinematografico, chi per così dire apre i cordoni della borsa: non solo della bontà dell'idea sottostante al gioco, ma anche della fattibilità di tutto il progetto in costi e tempi precisi.

A ereditare una piccola parte di queste funzioni e componenti è oggi la scheda di progetto che si trova sulle piattaforme di crowdfunding, con alcune significative differenze, come il fatto che il designer non conosce chi investe risorse nella produzione del gioco, e dovrà quindi essere più divulgativo. Ma non tanto da descrivere ogni contenuto del gioco, rovinando così l'aspettativa!

Tommaso Mongelli

www.fandonia.net