



Narrativa Videoludica

Esplorazione progettuale del narrative design per avventure grafiche





**Politecnico
di Torino**

Dipartimento di Architettura e Design

Laurea triennale in Design e Comunicazione Visiva

Narrativa videoludica

Esplorazione progettuale del narrative design per avventure grafiche

Relatore: *Andrea Di Salvo*

Laureando: *Simone Cibrario Nona*

Azienda partner: *MixedBag srl*

Anno accademico: 2020 / 2021

Indice

•	Indice	01
•	Abstract	03
•	Premesse	04
•	Metodi	04
•	Pipeline di sviluppo videoludico	04
•	Approccio progettuale	05
•	Brief Iniziale	07
•	Richiesta della committenza	07
•	Analisi ed esigenze del source material	07
•	Constraints ed esigenze dello studio	08
•	Stato dell'arte	09
•	Visual novels	09
•	Storia	09
•	Potenziale	10
•	Trends	12
•	Limiti	12
•	Il gioco narrativo contemporaneo	13
•	Sottogeneri	13
•	Sviluppatori di rilievo	14
•	Transmedialità e ibridazione tra gioco e fumetto	15
•	Lezioni in transmedialità da Telltale Studios	16
•	Tecniche fumettistiche nel videogioco	17
•	Risvolti progettuali emersi dallo studio sullo stato dell'arte	18
•	Pre - Concept	20
•	Processo di fast pitching	20
•	Spazio progettuale pre - concept	20
•	Le proposte	21
•	La selezione	31
•	Definizione del concept e dei requisiti	31

•	Gameplay	32
•	Economici	32
•	Economici post - lancio	32
•	Inclusività	33
•	Accessibilità	33
•	Esposizione	33
•	Narrativa	34
•	Casistudio	34
•	Parametri quantitativi considerati	34
•	Analisi Dati	56
•	Analisi competitors	56
•	Metodo	56
•	Distribuzioni rilevanti	56
•	Benchmarking	58
•	Benchmarking pre-uscita	58
•	Benchmarking post-uscita	59
•	Confronto benchmarking vs vendite stimate	59
•	Osservazioni	60
•	Concept Finale	63
•	Risposte ai requisiti	63
•	Gameplay	63
•	Economici	63
•	Inclusività	63
•	Accessibilità	64
•	Esposizione	64
•	Narrativa	64
•	Inserimento nell'analisi	65
•	Definizione	67
•	Workflow per la prototipazione	67
•	Fasi della prototipazione	67
•	Definizione ludonarrativa del progetto (prestazioni)	68
•	Strumenti	68

- Prototipazione_____ 68
- Definizione del ludonarrativa_____ 68
- Definizione delle meccaniche_____ 68
- Osservazioni sulle dinamiche_____ 74
- Definizione di tematiche ed estetiche_____ 75
- Sensazioni del giocatore_____ 76
- Outline narrativa_____ 76
- Linee guida_____ 78
- Vision board_____ 78
- Strumenti_____ 80
- Scelta degli strumenti_____ 80
- Motore narrativo_____ 80
- Motore di gioco_____ 81
- Sviluppo_____ 83
- Prototipo cartaceo_____ 83
- Prototipo digitale testuale_____ 83
- Prototipo digitale integrato_____ 86
- Conclusioni_____ 90
- Metodo di playtesting_____ 90
- Prestazioni_____ 90
- Estetiche e temi_____ 91
- Feature extra_____ 91
- Considerazioni sui risultati_____ 93
- Prestazioni_____ 93
- Estetiche e temi_____ 93
- Feature extra_____ 94
- Possibili sviluppi_____ 94
- Inserimento del 3D_____ 94
- Ricalibrazione degli elementi ludici_____ 95
- Sovrastrutture al sistema di eventi_____ 95
- Doppiaggio_____ 95

- References_____ 99
- Glossario_____ 101
- Ringraziamenti_____ 102

Abstract

La tesi si inserisce nel contesto del mio tirocinio effettuato presso Mixedbag Srl, piccola azienda torinese di sviluppo di videogiochi e altre applicazioni grafiche. Mixedbag, alle prese con diversi progetti, mi ha affidato lo sviluppo di un prototipo, volto ad arricchire la proposta progettuale offerta dallo studio a un committente proveniente dal settore del fumetto. Il progetto, denominato Project Spice, consiste infatti nell'adattamento videoludico di una graphic novel, da sviluppare in parallelo a una serie animata affidata ad un altro studio. Si tratta, quindi, di inserirsi in un contesto transmediale, ibridando e connettendo mezzi di comunicazione.

Mixedbag ha precedentemente presentato al cliente una bozza di progetto, la quale ha svolto da punto di partenza per stage e tesi. L'assenza di limitazioni, unita alle ricche premesse del materiale di partenza hanno fornito il terreno per impostare il progetto in un'ottica sperimentale ed innovativa. Aspetto fondamentale è stato anche l'esplicita richiesta della committenza di ottenere un prodotto che trascendesse le aspettative tipiche del genere delle visual novel (avventura narrativa orientale), per avvicinarsi a una narrativa più ludica e strutturata. L'obiettivo finale è stato, infatti, quello di esplorare le possibilità narrative della visual novel, producendo un prototipo che fungesse parallelamente: da avanzamento nel lavoro richiesto dal committente, da proof of concept per elementi di narrative design videoludico. Particolare attenzione è stata data all'analisi e alla risoluzione di problematiche del genere, specie nella sua versione di commedia romantica: il dating simulator.

Nello specifico, il risvolto progettuale di rilievo e oggetto della tesi è la ricerca di un'alternativa al tradizionale modello di storytelling utilizzato nella narrativa videoludica non lineare. Questo approccio, chiamato "branching" per via della diramazione che assume la trama da un punto di origine della storia, limita fortemente le produzioni per via della sua

natura di crescita esponenziale.

La tesi analizza struttura e mercato delle visual novel e della narrativa videoludica contemporanea (con enfasi sulla transmedialità nei confronti del fumetto), al fine di identificare una serie di requisiti chiave da tradurre in un prototipo funzionale all'azienda. Così facendo, si è concretizzata una via progettuale che ha condotto a un approccio alla narrativa procedurale, che si distanzia dal modello ad albero per assumere la forma di una rete: modulare, espandibile e interconnessa.

Tale modello è stato denominato sistema di eventi, e l'obiettivo ultimo di Project Spice è stato quello di prototiparne e verificarne il funzionamento nell'ottica del progetto affidato da Mixed Bag. La seguente tesi descrive: i processi mentali e di produzione, le ricerche e i test effettuati durante l'esperienza.

NOTA: alcuni dei contenuti della tesi, come i nomi propri dei personaggi e altri elementi specifici del materiale originale, sono stati censurati al fine di mantenere la privacy del progetto di MixedBag srl e dei suoi collaboratori. Inoltre alcuni dei documenti di lavoro esposti sono in lingua inglese, per via di una convenzione interna decisa con lo studio.

Premesse

Metodi

Project Spice ha come obiettivo lo sviluppo di un prototipo di un videogioco, ha di conseguenza seguito un flusso di lavoro e una metodologia ibrida, che mutua elementi dal mondo dello sviluppo software e da quello dello Human Centered Design. Fattori chiave nel definire la strada da seguire sono stati tempo e risorse limitate. Il progetto ha avuto una durata di circa 300 ore escludendo la tesi, con solo un designer dedicato ad esso e poche figure di supporto, come un illustratore ed un programmatore. La priorità è stata dunque data alla rapidità di iterazione e allo scope management, ovvero: al mantenimento e alla verifica di scala e aspettative di progetto adeguate. Per gestire quindi la scala del progetto alcuni dei requisiti del prototipo, quelli che sarebbero emersi in fasi esecutive del progetto, non sono stati esplorati nel dettaglio. Il progetto si concentra invece sugli aspetti più rilevanti al ruolo del narrative designer, e che consentono successivamente al resto della produzione di costruire un prodotto coerente.

Pipeline di sviluppo videoludico

Lo sviluppo videoludico non ha un metodo unificato di progetto. Questo è dato da diversi fattori, tra i quali la giovane età del medium e l'enorme varietà di diversi progetti al suo interno. Questi possono variare da simulazioni per contesti lavorativi, a progetti di gamification aziendale, a produzioni ludiche commerciali ad alto budget (detti "tripla A") a piccoli progetti indipendenti in cerca di finanziamenti. Un tratto comune alle metodologie applicate è tendenzialmente l'essere derivate da quelle di sviluppo software. Diventano quindi chiave, specie nel contesto di una

piccola azienda come quella in cui il seguente progetto è stato portato avanti, parole come "sprint", "agile working" e "scrum".

Per Project Spice il lavoro è stato, infatti, organizzato seguendo proprio il metodo Scrum per il game development¹, in una sua versione scalata e semplificata per un lavoro a breve termine e dalle risorse ridotte.

Il metodo consiste essenzialmente nella suddivisione del lavoro da svolgere in diversi compiti, chiamati "task". Queste task possono essere poi spaccettate, quando necessario, in sotto-task, al fine di individuare tutti gli step necessari al suo completamento. Inoltre le task possono raggrupparsi per formare agglomerati più grossi chiamati "features".

Utilizzando board interattive (per questo progetto è stato utilizzato Trello) le task vengono organizzate in colonne in base al proprio stato di completamento. Una parte fondamentale è l'organizzazione della "sprint", ovvero la lista di task che saranno eseguite all'interno di un intervallo di tempo prestabilito. La durata di una sprint è variabile, dalla settimana al mese. Nel caso di Project Spice, il progetto è partito con sprint da due settimane, per arrivare poi a sprint da una settimana nell'ultimo mese di sviluppo. La sprint costituisce il motore iterativo del metodo: al termine di essa si effettua un debrief, verificando lo stato di ogni task e feature, stabilendo quali debbano essere rimesse nel "backlog", ovvero la lista di tutte le task ancora da completare, e quali hanno raggiunto il risultato prestabilito per contribuire al completamento della feature. L'iterazione è chiaramente fondamentale per due fattori: il primo, comune al progetto in generale, è la verifica del soddisfacimento dei requisiti, il secondo, più specifico dello sviluppo videoludico, è il fatto che i designer siano spesso obbligati a un approccio estremamente esplorativo, in cui si ricerca passo a passo la propria strada verso il prodotto. Questo processo è supportato da fasi di prototipazione rapida per ogni singola parte, micro o macro, del progetto.

Le feature sono distribuite in una struttura temporale chiamata roadmap, all'interno della quale sono presenti diverse milestone, che tendenzialmente coincidono con il completamento di una o più feature.

¹ Keith, C. (2015). *Agile game development with Scrum*. Addison-Wesley.

Al raggiungimento di ogni milestone è stata effettuata una riunione con lo studio, per verificare i risultati raggiunti e determinare la strada da perseguire nelle successive sprint.

Questa impostazione del lavoro ha concesso di mantenere le dimensioni del progetto gestibili, ai fine di raggiungere il miglior prototipo possibile al termine della roadmap.

Approccio progettuale

Se l'organizzazione micro del progetto ha seguito l'impostazione derivata dal software development, quella macro ha invece seguito il metodo prestazionale dello Human Centered Design, così come descritto in Uomo al Centro del Progetto².

A seguito della riunione di brief, in cui lo studio ha manifestato le richieste della committenza, il progetto ha dunque avuto un approccio esigenziale, volto ad arrivare alla fase di sviluppo, in cui con un prototipo si sarebbe verificato il soddisfacimento delle esigenze. Lo studio avrebbe quindi deciso se continuare ad iterare o proseguire agli step esecutivi.

Particolare attenzione è stata anche data all'analisi dei dati relativi alla concorrenza, utilizzati poi per eseguire del benchmarking. Ciò ha permesso di costruire una gerarchia dei requisiti individuati e stabilirne i livelli soglia.

Bisogna, inoltre, considerare come il testing con utenti esterni allo sviluppo sia stato utilizzato in tutte le fasi del progetto, non soltanto al suo termine (pur avendo forti limiti a causa dello stato di pandemia contemporaneo al progetto). Una verifica dello stato dei requisiti è stata quindi svolta più volte all'interno del progetto, attraverso prototipi cartacei e utilizzando tools specifici per il narrative design, come Inky.

Sintetizzando gli step progettuali seguiti possiamo quindi definire, nella fase metaprogettuale, l'analisi del source material dato dal committente, la ricerca dello stato dell'arte del sottogenere videoludico considerato,

la definizione di una zona progettuale e quindi di uno scenario preciso, ed infine la generazione e selezione di concept rapidi da presentare allo studio. Avendo definito lo scenario, maggiore ricerca è stata fatta sui requisiti, e quindi sul loro rapporto nei confronti della concorrenza (competitor analysis e benchmarking).

Identificati requisiti e soglie precise, il progetto è dunque uscito dalla fase metaprogettuale per iniziare il suo processo di sviluppo, verifica ed iterazione.

² Germak, C., Bistagnino, L., Celaschi, F. (2008). *Uomo al Centro Del Progetto: Design Per Un nuovo umanesimo*. Allemandi.

Scenario	Sistema esigenziale e analisi concorrenza	Prototipazione
1) analisi brief committenza e materiale sorgente	1) definizione requisiti precisi	1) definizione meccaniche / dinamiche / estetiche e narrativa
2) stato dell'arte	2) benchmarking	2) ricerca e scelta strumenti di sviluppo
3) spazio progettuale pre-concept	3) competitor analysis	3) prototipo cartaceo
4) concept rapidi	4) gerarchia dei requisiti	4) prototipo digitale testuale
5) concept iniziale	5) concept finale	5) prototipo digitale integrato
		6) verifiche finali

Schema flusso produzione

Il metodo di produzione ibrido di produzione descritto si è concretizzato nel seguente processo.

Brief iniziale

Lo studio aveva precedentemente avuto un solo incontro con la committenza, al seguito del quale ha elaborato una proposta di concept accennata. Questa proposta consisteva in alcune linee guide per la direzione artistica e diverse proposte di gameplay. La direzione artistica sarebbe rimasta a metà tra quella della serie animata e del fumetto, includendo anche elementi in 3D. Il gameplay invece si sarebbe basato su una trama non lineare, gestita da un sistema di statistiche sul quale si sarebbero insediate le componenti ludiche. Il gioco avrebbe inoltre avuto un scansione temporale “a calendario” e il giocatore avrebbe avuto la possibilità di tornare indietro in esso per esplorare trame non ancora giocate. Sebbene la committenza avesse approvato in toto tale proposta, questa risultava ancora poco approfondita, e all’arrivo del tesista questa è stata utilizzata come punto di partenza non limitante.

Richiesta della committenza

A seguito dell’analisi della proposta precedentemente presentata e di una riunione con lo studio, è stato fatto un passo indietro, per analizzare nuovamente quali fossero le effettive necessità da parte del committente. Queste potevano essere riassunte in una frase evidenziata nella presentazione originale, emersa da un colloquio con la committenza.

“Una visual novel per chi odia le visual novel”

Questa breve dichiarazione riassume infatti una serie di complessità e di requisiti legati alla storia e allo sviluppo del gioco narrativo orientale, la visual novel, e alla sua percezione nella cultura popolare contemporanea. I significati racchiusi in questa frase hanno dato incipit alla ricerca

sullo stato dell’arte, e saranno esplicitati nell’apposita sezione della tesi, ma l’essenza è una forte necessità di bilanciare la comunicazione testuale dell’opera con elementi ludici espliciti.

Altre necessità relative alla trama sono emerse analizzando la prima proposta fatta dallo studio al committente.

La storia sarebbe dovuta essere inedita, in quanto già le altre due opere del complesso transmediale si basavano sugli stessi eventi.

Nessun limite né indicazione è stato fornito su di essa, se non che la trama sarebbe dovuta svolgersi nello stesso universo narrativo e che i personaggi protagonisti delle altre opere avrebbero dovuto avere dei ruoli primari.

Il passo successivo è stato quello di decostruire gli elementi chiave del materiale di origine su cui il prototipo si sarebbe basato.

Analisi ed esigenze del source material

Il fumetto originale, i quali dettagli non saranno divulgati nella tesi per questioni di privacy aziendale, ha alcune caratteristiche che sono risultate vitali nella strutturazione di meccaniche e sistemi di gioco coerenti con esso.

Personaggi principali dalla forte identità visiva

Al momento dell’inizio di project spice nulla era stato pubblicato sul fumetto originale salvo qualche immagine teaser promozionale. Tuttavia questo è bastato per creare enorme interesse attorno ai personaggi, andando ad alimentare l’interesse per il fumetto e i suoi progetti associati. Ad esempio già dopo le prime immagini pubblicate numerose fanart e cosplay erano presenti sui social, a testimoniare la forza del carisma di personaggi dell’autore.

Stile grafico unico

I tratti e i colori del source material impongono particolare cura alla direzione artistica di Project Spice, che con tecniche e modi di fruizione completamente diversi hanno dovuto richiamare necessariamente la propria origine, accrescendone il valore ed adattandolo ad una nuova forma senza denaturarlo.

Contenuto erotico

Ad aggiungersi alla complessità di doversi inserire in un universo transmediale non ancora stabilito, vi sono i contenuti sessualmente espliciti, intrinsecamente legati alle tematiche erotiche del materiale originale. Sebbene questo tipo contenuto sia usuale in altri media come ad esempio il cinema, risulta più delicato in campo ludico, dove molte piattaforme di pubblicazione impongono severi limiti su di essi³. Inoltre culturalmente parlando un videogioco erotico viene percepito come di scarsa qualità e di cattivo gusto, percezione che sarebbe stata senz'altro da evitare.

Tematiche tra sfera sessuale / emotiva e vita lavorativa

Il contenuto erotico è chiaramente non fine a se stesso ma associato a tematiche di emancipazione sessuale femminile, lotta contro repressioni patriarcali e sessismo sul posto di lavoro. Tutto ciò è infatti indissolubilmente legato al contesto lavorativo in cui tutte le vicende si svolgono. I temi precedente citati si incastrano quindi con quelli delle aspettative sulla carriera, sullo stress da overworking e sul conseguentemente bilanciamento tra vita lavorativa e quella privata.

Target audience

Considerando le caratteristiche elencate ci si può fare un'idea della potenziale audience dell'opera, che andrà ad aggiungersi ad una base di utenza pre-esistente, la quale il gioco dovrà andare ad ampliare. Questa è costituita principalmente da giovani donne, tra i 20 e i 30 anni, con un interesse per le graphic novel occidentali, e con forti reference culturali

di fine anni 90 e inizio anni 2000, con le loro specifiche rappresentazioni del ruolo della donna sul posto di lavoro e della sua lotta per emanciparsi, fondate sull'aziendalismo e sulla carriera. Le reference principali elencate dall'autrice sono infatti film e serie televisive come *Il Diavolo Veste Prada* (2006) e *Sex and the City* (1998).

Constraints ed esigenze dello studio

Il progetto ha dovuto anche tenere chiaramente conto delle esigenze di MixedBag, che dovrà in seguito iterare e portare alle fasi esecutive Project Spice.

Lo studio, composto da due programmatori, un illustratore, due modelatori 3D, un manager e una figura flessibile tra più ruoli, è limitato delle sue esigue dimensioni e dal carico di lavoro b to b a cui è regolarmente esposto.

A tal proposito il gioco dovrà necessariamente integrare delle componenti 3D, per valorizzare i talenti disponibili. Lo studio è inoltre solito sviluppare in Unity, motore di sviluppo per videogiochi gratuito e versatile. Queste restrizioni si sono aggiunte alle precedenti nell'andare a creare uno scenario di base, sul quale far partire la ricerca di stato dell'arte per comprendere a fondo il contesto in cui Project Spice sarebbe andato ad inserirsi.

³ Steamworks partner program. Steamworks. (n.d.). accesso Settembre 11, 2021, da <https://partner.steamgames.com/steamdirect/>.

Stato dell'arte

L'esamine sul dialogo iniziale tra studio e committenza ha delineato le prime necessità fondamentali che hanno permesso l'identificazione di un percorso progettuale da esplorare.

Per ricapitolare quanto emerso possiamo elencare le seguenti esigenze preliminari:

Esigenze narrative

- Personaggi e setting comuni ma non in sovrapposizione all'universo transmediale.
- Focus sui personaggi principali del source material.

Esigenze di gameplay

- Nessun sacrificio dell'elemento ludico in favore di quello narrativo.

Esigenze tematiche

- Ricalcare tematiche del source material adattandole a media.
- Presenza di contenuto romantico / erotico.

Esigenze produttive

- Scala del prodotto limitata alle dimensioni del team.
- Presenza di elementi 3D per valorizzare il team.

Quanto elencato ha puntato le ricerche verso i principali punti di contatto tra fumetto e videogiochi in oriente ed occidente, le avventure grafiche. Tali prodotti rispondono perfettamente alle esigenze del team, essendo facilmente scalabili. In aggiunta, avendo un focus narrativo e una presentazione storicamente mutuata da quella del fumetto hanno rappresentato il naturale punto di partenza per la ricerca di stato dell'arte. Come già osservato dalla committenza, questo genere presenta numero-

si limiti e carenze percepite, lasciando spazio quindi per ricercare possibili progressi ed evoluzioni.

Visual novels

Le visual novel nascono già negli anni 80, ma la loro formula si definisce in Giappone sono negli anni 90⁴. Questi giochi sono definiti da una presentazione del contenuto principalmente testuale, con immagini statiche o animate lievemente che danno contesto alla narrativa, in maniera analoga a quanto avviene nelle pagine di un fumetto. La narrazione è in prima persona, e la ludicità è da ritrovarsi nella possibilità di effettuare semplici scelte che influenzano l'andamento della storia⁵. Negli ultimi anni il genere si è ibridato ad altri più concentrati sull'aspetto di gioco che su quello narrativo. Tra i sottogeneri di visual novels è particolarmente rilevante quello dei "dating sims", i simulatori di appuntamento, dove al centro della storia vi è l'approccio romantico tra il protagonista e uno o più personaggi.

Le visual novels e i dating sims sono però contraddistinti da caratteristiche che li rendono poco appetibili a molti giocatori. La stessa committenza ha dichiarato di volere "Una visual novel per le persone a cui le visual novel non piacciono". La ricerca di stato dell'arte è anche servita ad individuare cos'è che la gente non apprezza di esse, come la troppa enfasi sul contenuto testuale, spesso ipertrofico rispetto agli effettivi contenuti, e la mancanza di ludicità esplicita.

Storia

Le radici del genere possono essere tracciate come una risposta orientale alle fiction interattive per computer occidentali di inizio anni '80.

⁴ Choi, C. (2019, 24 Marzo). *Bigger on the inside: A history of visual novels*. Medium. accesso Settembre 11, 2021, da <https://medium.com/@cecilchoi/bigger-on-the-inside-a-history-of-visual-novels-981e42f43608>.

⁵ Macgregor, J. (2021, 5 Gennaio). *Everything is a visual novel now and it rules*. pcgamer. accesso settembre 11, 2021, da <https://www.pcgamer.com/everything-is-a-visual-novel-now-and-it-rules/>.

Gli sviluppatori giapponesi iniziarono infatti a spingere contenuti per adulti con il fine di aggiungere valore aggiunto ai propri calcolatori. Un esempio di questo esempio è *Lolita* (1982). La prima vera visual novel è considerata *Portopia* (1983). Le visual novel hanno continuato poi ad evolversi parallelamente al gioco d'avventura occidentale, influenzandosi a vicenda negli anni. La visione contemporanea di visual novel si è cementata con i giochi Novel Wares negli anni '90. I loro giochi sono stati tra i primi ad anteporre la narrativa all'interazione, tagliando elementi di gameplay fino ad allora sempre presenti come enigmi e puzzles. La motivazione dietro a questa scelta era creare un prodotto il più semplice possibile ed associabile al romanzo tradizionale, in modo da espandere il mercato verso utenti non necessariamente esperti di computer e videogames. In questo periodo il genere era conosciuto come "sound novels", in quanto l'elemento inedito rispetto ad una graphic novel tradizionale era il suono. Durante il decennio questo genere è esploso in Giappone, rimanendo di nicchia nel resto del mondo, soprattutto per la mancanza di localizzazioni. Negli anni 2000, con la democratizzazione dei mezzi di sviluppo, il genere, che è tra i più semplici da sviluppare grazie alla sua limitata complessità, ha avuto un boom anche tra gli sviluppatori occidentali⁶. Oggigiorno molte visual novel giapponesi vengono localizzate in tutto il mondo e fungono da base per universi transmediali, per esempio *Clannad* (2004). Molti sviluppatori in oriente e in occidente stanno inoltre ibridando il genere, prendendone gli elementi chiave di esposizione narrativa per arricchire altri generi.

Potenziale

Bassa complessità

Gli assets delle visual novel vengono riutilizzati in più scene, inoltre le basse aspettative nei confronti del 3D e delle animazioni mettono il grosso del carico in termini di lavoro sulla parte di scrittura (economica

rispetto al resto).

Inoltre l'assenza di meccaniche di gioco eccessivamente complesse rende le visual novels prodotti accessibili ad una vasta utenza⁷.

Mercato saturo di prodotti mediocri

La relativa semplicità di sviluppo rende il genere tra i prediletti dagli sviluppatori alle prime armi. Questo ha creato una saturazione di visual novel a bassa qualità, nella quale prodotti maggiormente curati spiccano tra la massa⁸.

Vasto spazio per esplorare la trama

Un altro effetto collaterale della bassa complessità e dal focus testuale è la possibilità di esplorare largamente la trama. Dove altri generi avrebbero bisogno di un intenso sforzo produttivo per nuovi personaggi e set, nella visual novel questi possono essere creati rapidamente, offrendo una libertà unica nel panorama videoludico, spesso limitato da potenze di calcolo e qualità delle animazioni⁹.

Trama non lineare

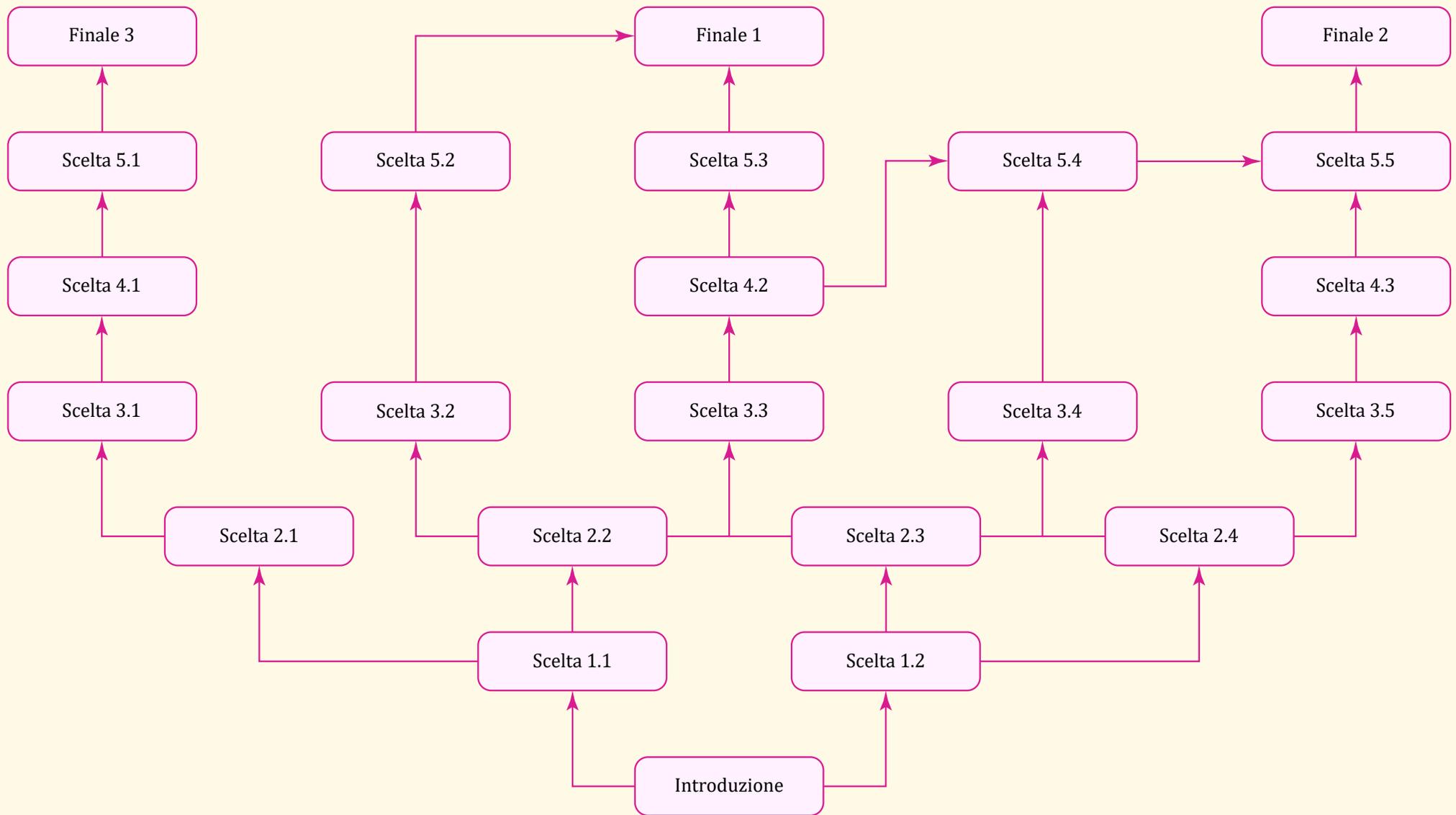
Culmine delle caratteristiche precedentemente citate è la possibilità di ottenere una trama non lineare, in cui il giocatore facendo una scelta di gioco crea un bivio, chiamato branch, nella storia. Il risultato è una struttura narrativa che ricorda quella di un albero, che a partire da un singolo tronco di dirama in una moltitudine di opzioni sempre più distanti tra loro (anche se spesso queste divergenze poi convergono verso un numero limitato di finali).

⁶ Valens, A. (2016, 20 Maggio). *The rise of the western visual novel*. Den of Geek. accesso Settembre 11, 2021, da <https://www.denofgeek.com/games/the-rise-of-the-western-visual-novel/>.

⁷ Bashova, Katerina & Pachovski, Veno. (2013). *Visual novel*. 10.13140/RG.2.1.5007.6405.

⁸ Justo, J. (2017, 17 Aprile). *Let's take a look at the worst visual novels on steam*. Game Skinny. accesso Settembre 11, 2021, da <https://www.gameskinny.com/20vc8/lets-take-a-look-at-the-worst-visual-novels-on-steam>.

⁹ SUDGIE MA (2017, 30 Marzo). *Why the only things i will read are visual novel games*. Letter. accesso Settembre 11, 2021, da <https://www.jhunewsletter.com/article/2017/03/why-the-only-things-i-will-read-are-visual-novel-games>.



Esempio di narrativa branching

Questo tipo di approccio alla narrativa tende a creare o delle narrative esponenzialmente sempre più divergenti, o convergenti in modo tale da ridurre il senso il controllo sugli eventi. Inoltre rappresentare trame in questo modo autolimita a quanto è visualizzabile con questo sistema senza degenerare in rappresentazioni di difficile fruizione.

Trends

Occidentalizzazione

Le visual novel, da prima quasi esclusivamente prodotte e fruite in oriente, sono sempre più adottate da studi occidentali. Questo fenomeno è trainato dalle traduzioni amatoriali e dalla ripubblicazioni di classici del genere.

Ibridazione

Alcuni delle caratteristiche specifiche della visual novel possono essere applicati, più o meno in maniera integrata con i restanti sistemi di gioco, in prodotti radicalmente diversi. Questa avviene sia in oriente, con prodotti come *Persona 5* (2016), che in occidente, con *Hades* di Supergiant Games.

Una nuova dimensione

La tradizionale esposizione bidimensionale del medium sta venendo reinterpretata frequentemente, in congiunzione con le ibridazioni precedentemente descritte. Un caso degno di nota è quello di *Necrobarista* (2019), che con la terza dimensione arricchisce il genere con tecniche cinematografiche.

Terreno fertile per l'inclusività

L'accessibilità e la semplicità dei tool di sviluppo creati appositamente per sviluppare visual novels hanno dato la possibilità a numerose voci non altrimenti rappresentate di esprimersi. Così facendo il genere ha trovato una sua nicchia che soddisfa i bisogni espressivi della comunità LGBTQ+¹⁰.

¹⁰ Guardian News and Media. (2019, 29 Agosto). *Body of work: How the graphic novel became an outlet for female shame*. The Guardian. accesso Settembre 11, 2021, da <https://www.theguardian.com/books/2019/aug/28/body-of-work-how-the-graphic-novel-became-an-outlet-for-female-shame>.

Limiti

Struttura e scala dell'esposizione testuale

Il più evidente problema delle visual novels è chiaramente la quantità ingente di testo e la maniera in cui viene esposto. Il quantitativo di parole delle produzioni più grande spesso supera quello di intere saghe di romanzi, il tutto esposto quasi esclusivamente con brevi dialoghi sullo schermo di un computer. L'impegno in termini di tempo è di attenzione è quindi ingente ed intimidisce molti fruitori altrimenti interessati all'esperienza offerta¹¹.

Core audience attaccata ai clichè del genere

Narrativamente parlando il genere è molto legato alla cultura dell'animazione giapponese. Ciò crea un'aspettativa forte nell'utenza principale di tropi su fatti e personaggi che limitano fortemente le possibilità del racconto.

Crisi d'identità mediatica

Una lamentela spesso volta alle visual novels è quella di sopperire in maniera sub ottimale alle esigenze della storia rispetto ad altri media. L'illustrazione scorre maggiormente in un fumetto, i dialoghi in un romanzo, i fatti in un film etc. Sebbene questa critica non sia interamente fondata, in quanto il media, attraverso l'interazione, porta i propri unici vantaggi, è spesso percepita da molti.

¹¹List of longest video game scripts. Codex Gamicus. (n.d.). accesso Settembre 11, 2021, da https://gamicus.fandom.com/wiki/List_of_longest_video_game_scripts.

Il gioco narrativo contemporaneo

Dalla nascita del media il videogioco è stato usato per narrare. Se inizialmente setting e trama non erano che un contorno per i sistemi di gioco, dalle prime avventure testuali i calcolatori si sono dimostrati capaci di aggiungere una nuova dimensione alla storia: un coinvolgimento diretto, che grazie all'interazione, offre al giocatore la possibilità di immedesimarsi a pieno nelle vicende, fino ad avere la sensazione averne il controllo. Questa proprietà è chiamata agency, ovvero la percezione di una causa - effetto significativa tra le proprie azioni e i sistemi di giochi (e gli elementi narrativi sono tra i principali generatori di significato in un videogioco).

Da subito quindi storia e gioco si sono incrociati, ma l'esplorazione di come interazione e la narrazione si influenzino a vicenda è ancora in corso. In particolare negli anni 2010, data la diminuzione delle barriere all'ingresso nella produzione videoludica, gli studi indipendenti hanno spinto l'innovazione nel settore, poi emulata dalle produzioni ad alto budget, che al contempo hanno avuto accesso a mezzi sempre più sofisticati e potenti. Da qui il boom di giochi dal focus narrativo, che in modi radicalmente diversi offrono uno sguardo sul dialogo tra gioco e storia

Sottogeneri

Il gioco di avventura classico

Titoli come *The Secret of Monkey Island* (1990) e *Day of the Tentacle* (1993), entrambi sviluppati da LucasArts ad inizio anni '90, sono considerati l'apice del genere del gioco d'avventura classico occidentale. Basati sull'esplorazione di un mondo bidimensionale in cui il giocatore raccoglie e combina oggetti per risolvere puzzles e dialoga con i personaggi presenti in esso, hanno rappresentato per anni l'apice della narrazione videoludica. Il genere ha però conosciuto una rapida perdita di popo-

larità con l'arrivo della grafica 3D: la novità dell'interazione spaziale ha messo stop alla loro ascesa, fino ad un revival negli anni 2010, quando lo sviluppo di prodotti di nicchia ha preso piega.

I giochi di avventura classici, nonostante le loro forti limitazioni che ne hanno portato la perdita di popolarità, come la debole user experience che frustrava i giocatori non in grado di leggere il gioco con la logica degli sviluppatori¹² (spesso le soluzioni dei puzzles richiedevano forti salti logici) rimangono enormemente influenti su tutta la narrazione contemporanea, e hanno costituito la base per le visual novel e, conseguentemente, i dating sim.

Dall'esperienza del gioco di avventura classico possiamo imparare come sia fondamentale fornire le corrette affordances logiche per le meccaniche necessarie a risolvere i puzzles di gioco. Se ciò non avviene le falle logiche dei sistemi di giochi provocheranno frustrazione nel giocatore.

Il walking simulator

Nella decade del 2010 brevi avventure in prima persona con set di meccaniche molto limitate hanno iniziato ad essere sviluppati. Questi giochi sono stati battezzati walking simulator (simulatori di camminata), inizialmente in maniera dispregiativa, per via del fatto che spesso l'unico metodo di interazione con il mondo di gioco era la possibilità di muoversi camminando all'interno di esso. *Dear Esther* (2012), sviluppato da "The Chinese Room", è considerato il primo esponente del genere, e ha aperto le porte per numero sempre maggiore di giochi che utilizzano la prima persona e l'esplorazione spaziale di ambienti 3D per svelare storie intime e personali.

I walking simulator hanno dimostrato come il videogioco possa raccontare senza l'azione adrenalinica e senza puzzle rompicapo, ma usando la spazialità, poche interazioni contestuali e la prima persona per mettere il giocatore nel ruolo di protagonista storie brevi ma significative.

¹² Bäumer, M. (2018, 2 Settembre). *Flaws of an undead genre - what's wrong with point click adventures?* Medium. accesso Settembre 11, 2021, da <https://medium.com/backwoods/flaws-of-an-undead-genre-whats-wrong-with-point-click-adventures-b3cb93a4c364>.

L'avventura cinematografica moderna

Quando la tecnologia di rappresentazione tridimensionale in tempo reale ha raggiunto il punto in cui la resa di essere umani potesse mostrare chiare espressioni facciali, il genere dell'avventura grafica classica si è evoluto, diventando l'avventura cinematografica moderna. Come il suo predecessore, il genere si concentra sullo svolgersi di una trama interrotta da puzzles e numerosi dialoghi, ma questa volta con maggiore enfasi sull'ambiente e su tecniche di rappresentazione cinematografiche, rese possibili dal 3D. Molti giochi utilizzano segmenti video come intermezzi di gioco per comunicare la loro storia, le cosiddette cutscenes, ma queste risultano prive di qualsiasi tipo di interazione. Le cutscenes sono presenti anche in grande quantità nelle avventure cinematografiche moderne, ma la storia è preponderante in ogni segmento di gioco, anche quando il giocatore ha il diretto controllo sugli eventi, indagando tramite sistemi di dialogo su un crimine o esplorando un luogo oscuro.

L'accesso alla terza dimensione consente di utilizzare tecniche cinematografiche per comunicare la storia, e le complesse animazioni facciali possono portare ad una maggiore credibilità della prosa. Questo tipo di esperienza rischia però di diventare molto dispendioso e tecnicamente complesso per uno studio, limitando la scala delle storie possibili da raccontare e la loro possibilità di non linearità.

Sviluppatori di rilievo

Durante la ricerca di stato dell'arte sono emersi alcuni studi in particolare che presentano approcci innovativi e strutturati al gioco narrativo. La ricchezza di documentazione a riguardo a permesso di creare una sintesi della loro metodologia, poi risultata influente nella prototipazione di Project Spice.

Camposanto e il design reattivo

Nel 2016 lo studio americano Camposanto ha pubblicato *Firewatch* (2016), uno dei primi walking simulator dall'enorme successo critico e commerciale. Il gioco mette nei panni di un guardaboschi solitario che cerca di risolvere dei misteri nella sua foresta il solo aiuto di un'altra operatrice, con il quale è in contatto radio. Le vicende sono in realtà un pretesto per esplorare la psiche dell'uomo, il quale si trova in una complessa situazione familiare.

Il giocatore interpreta l'uomo in prima persona, ha la possibilità di controllare i suoi movimenti e di decidere i suoi dialoghi. La foresta in cui si svolge il gioco è ricca di possibilità di interazione, e ciascuna di esse, anche la più piccola, è registrata del motore narrativo del gioco. Da qui emerge una delle filosofie chiave dello studio: *il design reattivo*¹³. Il giocatore ha alcuni metodi predeterminati per interagire con il mondo di gioco (muoversi, raccogliere oggetti, lanciaarli, etc.), il designer deve osservare in playtesting e cercare di prevedere che uso il giocatore farà di essi. Il gioco deve essere in grado di fornire una risposta, per quanto limitata, a tale interazione. Tradizionalmente l'enfasi di una biforcazione narrativa viene messa sulla scelta, mentre con questo metodo Camposanto la mette sulla conseguenza. Questo approccio, oltre che essere più efficiente, risulta anche più significativo, in quanto i giocatori creano la propria narrativa in retrospettiva, ed attribuiscono quindi rapporti causa effetto validi solo dopo l'azione. Da notare è come questa associazione può avvenire anche senza una conseguenza predeterminata dal gioco, ma del tutto emergente dai sistemi stessi.

Inkle studios e la narrativa divergente branchless

Un'altra implicazione del design reattivo di Camposanto è come si venga a creare una narrativa dinamica e non lineare, senza strutturare tutto con la tradizionale forma "branching", che per grossi progetti diventa difficile da gestire sia per i giocatori che per gli sviluppatori, in quanto cresce esponenzialmente. I veri maestri nel creare esperienze nonline-

¹³ YouTube. (2021, 23 Marzo). Interactive story without challenge mechanics: The design of firewatch. YouTube. accesso Settembre 11, 2021, da <https://www.youtube.com/watch?v=RVFyRV43Ei8&t=5s>.

ari ma branchless sono gli sviluppatori di Inkle studios. Forti del loro successo mobile *80 days* (2014), che ripropone le vicende del *Il Giro del Mondo in 80 Giorni* in formato interattivo, e del loro primo lavoro completamente in tre dimensioni *Heaven's Vault* (2019), in cui la progressione della trama è limitata dalla capacità del giocatore di decifrare una lingua antica, lo studio è diventato uno dei principali nella narrativa videoludica. La loro influenza è anche data dal loro tool open source per il narrative design Inky, basato sul linguaggio, anch'esso proprietario, Ink. Sarà proprio questo il tool utilizzato per il narrative design di Project Spice. Per condensare le teorie dello studio, totale enfasi viene messa nel mantenere il player in movimento metaforico nelle vicende: la domanda che il giocatore deve porsi è "cosa posso fare?" non "cosa dovrei fare?"¹⁴.

Questa filosofia è una evidente controtendenza a quella delle avventure grafiche classiche, con le loro logiche convolute e frustranti. Il mezzo per ottenere questo risultato è il gameplay sistemico come direttore della narrativa, ovvero affidare a dei sistemi ludici, controllabili dal giocatore e coerenti semanticamente con le vicende, la diramazione della trama. Per dare un esempio a questo principio, se il giocatore ha la possibilità di dare fuoco ad una foresta attraverso un'interazione, il gioco registrerà il rogo e brucerà anche il villaggio al suo interno, che alla sua visita successiva risulterà privo di vita, e conseguentemente il giocatore non potrà riposarsi o commerciare (altre possibili meccaniche di gioco connesse sistematicamente). Nessuno scrittore ha scritto queste vicende: sono emerse dai sistemi.

Questo non vuol dire che non possa essere presente, o addirittura obbligatoria, una trama scritta predeterminata, ma l'ordine e la forma che essa prende dovrebbe essere influenzato dai sistemi di gioco, che registrano le azioni del giocatore e forniscono le prevedibili conseguenze. Gli sviluppatori possono anche fornire scelte specifiche e contestuali, ma queste devono avere affordances tali da fornire una previsione delle conseguenze che avranno, per evitare salti logici.

¹⁴ YouTube. (2019, 6 Novembre). *Heaven's vault: Creating a dynamic detective story*. YouTube. accesso Settembre 11, 2021, da <https://www.youtube.com/watch?v=o02uj-ktCuk>.

Florence e le meccaniche contestuali

A padroneggiare l'uso delle meccaniche contestuali sono gli sviluppatori di *Florence* (2018), fumetto interattivo disponibile su dispositivi mobile. In *Florence* semplici meccaniche di gioco vengono progettate ad hoc per associare in maniera metaforica eventi narrativi. Le stesse metafore ludiche vengono riutilizzate e variate periodicamente per comunicare al giocare un cambiamento nella storia. La trama del gioco è una storia d'amore, in cui i protagonisti si conoscono, arricchiscono le proprie vite a vicende e in fine le circostanze finiscono per separarli. La meccanica scelta come metafora per le loro interazioni verbali è quella dei Jigsaw puzzles, dove delle figure devono essere ricostruite utilizzando forme frastagliate. La meccanica viene introdotta per simulare il dialogo in cui i giocatori si conoscono. Le figure da completare si fanno periodicamente più semplici a simboleggiare l'intesa crescente tra i due. Durante un litigio, più avanti nel gioco, la stessa meccanica viene ribaltata, e il dialogo diventa una sorta di competizione a chi riesce inondare di pezzi l'altro: questo rappresenta uno scontro verbale in cui non ci si ferma ad ascoltare l'altro ma ci si sovrappone senza cura¹⁵.

Transmedialità e ibridazione tra gioco e fumetto

Al fine di estrarre lezioni valide, sono stati studiati prodotti nel quale il videogioco incontra il fumetto, lasciandosi influenzare da esso per aggiungere valore alla propria esposizione. Inoltre è stata prestata particolare attenzione ad episodi di transmedialità, in cui gli sviluppatori si sono ritrovati a dover adattare un fumetto ad un ambiente ed un mercato radicalmente diversi.

¹⁵ YouTube. (2019, 16 Luglio). *Letting go: A florence postmortem*. YouTube. accesso Settembre 11, 2021, da <https://www.youtube.com/watch?v=MhI03UIT70c>.

Lezioni in transmedialità da Telltale Studios

In breve tempo, negli anni 2010, lo studio Telltale è diventato sinonimo di adattamenti videoludici di proprietà intellettuali di prestigio. I loro giochi, accomunati da uno stile visivo tridimensionale con grafica “cell shaded”, che richiama per l'appunto le ombre piatte del fumetto, e dalle curatissime narrative interattive con numerosi rami, hanno portato i giocatori in universi come quello di Batman e Game of Thrones per citarne alcuni. Uno dei loro lavori, *The Wolf Among Us* (2013), è basato sulla popolare serie di fumetti *Fables*. Telltale ha dunque anche esperienza nell'inserimento delle proprie opere in universi transmediali che hanno come tentpole¹⁶ un fumetto. Durante il suo sviluppo Telltale ha definito diverse regole per l'adattamento, poi rivelate nel corso di una talk alla Game Developer Conference di San Francisco. Le regole sono strutturate come principi e domande da porsi quando ci si deve inserire di fianco ad altri media nel medesimo IP¹⁷.

Deve esserci una storia significativa da raccontare con il nuovo medium, non è sufficiente adattare una storia esistente.

Per questo motivo è stato stabilito nelle fasi iniziali dello sviluppo che la sceneggiatura, sebbene non sia stato possibile definirla in quanto responsabilità dell'autore, sarebbe necessariamente dovuta essere complementare e non uguale a quella del materiale originale.

Non bisogna dare per scontato il fatto che i giocatori siano a conoscenza di dettagli di trama presenti su altri media.

Questo fattore è stato considerato nella scrittura della sceneggiatura del prototipo, dando sempre un'introduzione a tutti i personaggi chiave.

Il giocatore che cosa ha già visto e cosa no dell'universo narrativo?

Al momento dello sviluppo di Project Spice il fumetto originale non era stato ancora pubblicato e non sono stati forniti dettagli sulla trama con

eccezione di una piccola sinossi. Per questo motivo gli effettivi eventi di gioco non sono eccessivamente connessi alla struttura dello stesso, in modo da garantire la flessibilità per adattare lo script alle meccaniche di gioco.

Che cosa guadagna il giocatore con l'esperienza di gioco?

A questa domanda non è possibile dare una risposta all'inizio del progetto, in quanto il valore aggiunto narrativo è ancora da stabilire. Nel corso dello sviluppo è stata però costantemente presa in considerazione.

Qual è la scala della trama?

La scala della trama è stata, specie dato lo sviluppo parallelo di più prodotti sulla stessa proprietà, contenuta e localizzata, in modo da evitare incoerenze alla radice tra i differenti media.

Qual è la migliore struttura di gioco per la storia che vogliamo raccontare?

Questa domanda è stata risposta successivamente con il sistema ad eventi, che sarà esposto a fine capitolo.

Cosa connette la narrativa del gioco al resto dell'universo?

I personaggi chiave del fumetto sono stati presi come punti fermi anche del gioco, e forniscono un ramo a cui aggrapparsi a ogni fruitore in transizione tra un prodotto e l'altro.

Come si può incoraggiare ad unirsi all'universo transmediale nuovi fan non consapevoli dell'ip?

L'approccio tenuto nei confronti di questo suggerimento è stato seguire il metodo esigenziale, cercando di soddisfare al meglio le esigenze con requisiti verificati attraverso il benchmarking.

¹⁶ Giovagnoli, M. (2017). *Transmedia way: Guida Galattica per storyteller comunicatori e designer*. Maggioli.

¹⁷ YouTube. (2016, 14 Novembre). *How telltale Adapted Fables into the Wolf among us*. YouTube. accesso Settembre 11, 2021, da <https://www.youtube.com/watch?v=zM1Vr-dTViw>.

Queste domande hanno svolto un ruolo fondamentale nell'indirizzare Project Spice verso dei requisiti più delineati con cui rispondere alle esigenze precedentemente identificate.

Tecniche fumettistiche nel videogioco

Balloons in Heaven's Vault

In *Heaven's Vault* (2019) Inkle ha dovuto affrontare un problema inedito: per agevolare la fruizione testuale del gioco gli sviluppatori hanno inserito un sistema di dialoghi testuale, parallelo a quello vocale. Per rappresentare il tutto in maniera fluida Inkle ha mutuato dal fumetto, ricreando un sistema di palloncini di testo. Il problema è nato nel momento in cui il gioco, come spiegato nei paragrafi precedenti, presenta una struttura branchless non lineare che si va a sommare alla sua natura tridimensionale per creare uno scenario in cui è difficile prevedere quando e dove si troveranno i personaggi al momento del dialogo. Inkle ha quindi sviluppato un regista virtuale, che con complessi calcoli posiziona i palloncini in posizione in modo ottimale. I palloncini non si sovrappongono mai alla scena e l'un l'altro, e scompaiono con un delay di qualche battuta, in modo di dare spazio anche ai lettori più lenti. L'esperienza degli sviluppatori dimostra come tecniche fumettistiche possano essere usate con successo nel videogioco tridimensionale, ma come queste debbano essere adattate con precisione per rientrare nel nuovo medium¹⁸.

Framing e pannelli

I pannelli del fumetto possono essere utilizzati in numerosi modi all'interno di un videogioco, sia come contenuto secondario che primario. La struttura di base delle visual novel richiama chiaramente quella di dialogo racchiuso nelle pagine di una graphic novel, con un background-

statico e due o più personaggi ai margini laterali rivolti l'un l'altro. Il punto dove le visual novel differiscono è, a parte la loro staticità data dalla pipeline produttiva che richiede standardizzazione degli assets, nell'assenza dei palloncini in favore di una barra di testo, di solito situata nella parte inferiore dello schermo. Questa struttura è senz'altro la più efficiente dal punto di vista produttivo, in quanto fornisce un framework fisso a tutto il lavoro di illustratori e scrittori, ma al contempo limita le possibilità rappresentative efficaci a quelle di un dialogo, e manca di mezzi per esprimere altri scenari.

Un uso alternativo dei pannelli è quello di *Florence* (2018), in cui la funzionalità di dragging degli smartphone è utilizzata per far scorrere fluidamente tra un pannello e l'altro. I pannelli sono illustrati e disposti in maniera più tradizionalmente fumettistica, ma l'utente si trova nella posizione di scandire il ritmo di questi, adattandolo con i propri input che vanno a coinvolgerlo ulteriormente.

In *What Remains of Edith Finch* (2017) il mescolarsi tra i mezzi di comunicazione raggiunge il massimo: sullo schermo viene presentato un fumetto tradizionale, ma al raggiungimento di una determinata pagina avviene una transizione completa. La camera di gioco entra nel pannello del fumetto, che si rivela essere una scena tridimensionale in prima persona della quale il giocatore prende il controllo.

I pannelli e i metodi di framing fumettistico possono dunque dialogare con il videogioco, senza per forza limitarsi all'impostazione da visual novel tradizionale, che rimane comunque la più efficiente per contesti in cui le azioni di gioco primarie consistono in dialoghi.

¹⁸ YouTube. (2021, 17 Gennaio). *Creating interactive film scripts for 3d adventures with ink*. YouTube. accesso Settembre 11, 2021, da <https://www.youtube.com/watch?v=3eYHtDGOM8U>.

Risvolti progettuali emersi dallo studio sullo stato dell'arte

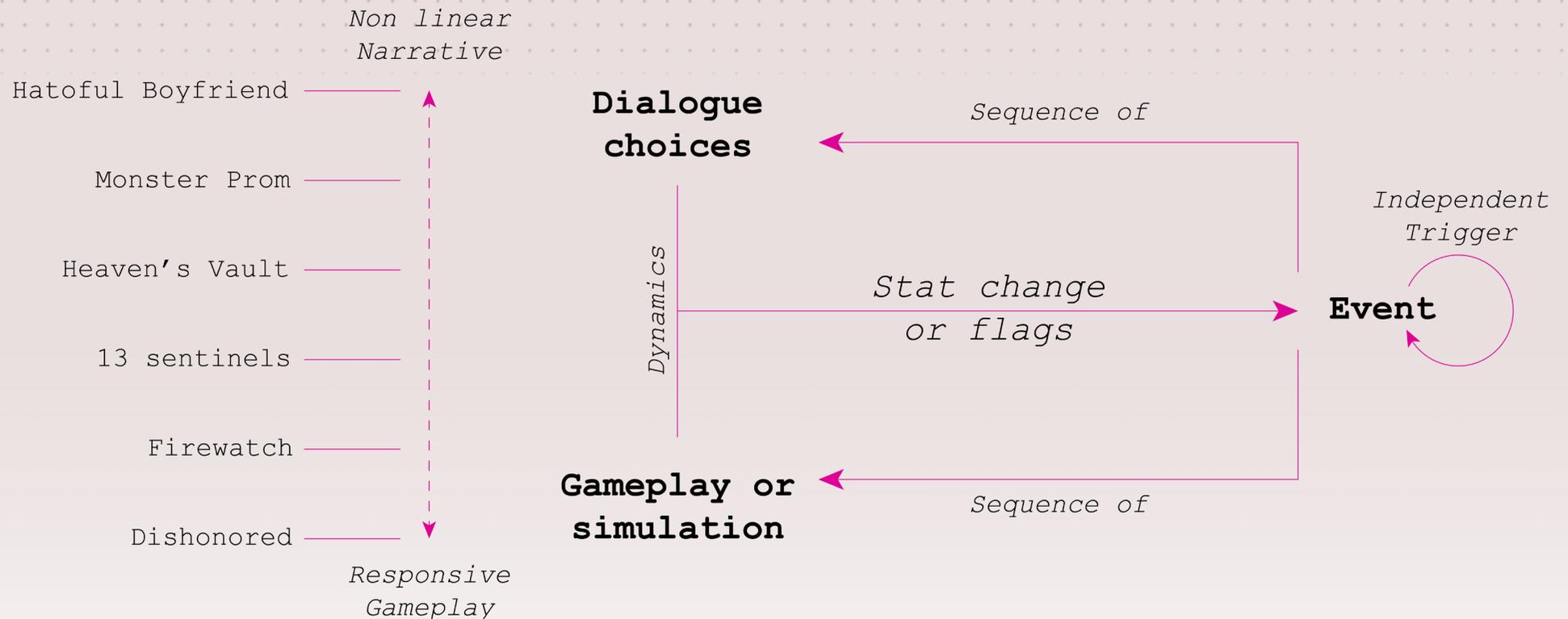
Grazie agli studi svolti è stato possibile creare uno spazio progettuale definito in cui andare a generare concepts. Inoltre una linea guida fortemente di influenza sul progetto è emersa: quella del sistema di eventi. Per rispondere all'esigenza di avere un prodotto narrativo di rilievo che mantenga però un cuore ludico, è stato delineato un framework che mettesse in dialogo il metodo del gameplay responsive di Camposanto e quello della narrativa branchless di Inkle. Avendo questa base definita per concettualizzare proposte di gioco è stato possibile mettere il progetto su dei binari che hanno garantito il soddisfacimento delle esigenze primarie dello studio e della committenza: avere un prodotto narrativo, transmediale, progettualmente gestibile, di qualità e sufficientemente innovativo per emergere in un mercato saturo.

Il sistema è per l'appunto basato su eventi di gioco, ovvero cambiamenti nello stato del mondo di gioco che aggiornano le conoscenze del giocatore su di esso e richiedono dall'utente un input esplicito o implicito. Gli eventi possono anche rispondere a se stessi o ad altri eventi, generando delle catene dinamiche che rendono la narrativa non lineare e imprevedibile. Gli eventi possono causare due tipi di interazione con l'utente: interazioni di gioco o di dialogo strutturato. Un gioco che predilige i primi sarà più vicino ad una visual novel con struttura branchless, mentre uno incentrato sui secondi avrà un gameplay responsive, dove complessi sistemi di gioco dialogano tra loro per causa - effetto. Un gioco può cadere in uno spettro tra questi due estremi, bilanciandoli per ottenere il risultato più congruo alle necessità della narrativa. Il giocatore, interagendo con questi due principali tipi di interazione, crea dei cambiamenti di stato, che a loro volta avranno la possibilità di far scaturire nuovi eventi in un ciclo continuo che manterrà il giocatore a chiedersi quale sarà il

prossimo. Se quindi la tradizionale narrativa non lineare a rami può essere rappresentata con un albero, che dal tronco si estende sempre di più con delle biforcazioni, un sistema ad eventi assume la forma di una rete, con pattern più o meno regolari che si intersecano e si influenzano a vicenda.

The Event System

Events: Sequence of dialogue and / or gameplay. A sequence can start independently of the player. Events may need a priority system not to overlap.



Schema sistema di eventi

Il seguente schema illustra la base di un sistema di eventi, e come questo fluttui, in base al fattore che determina i cambiamenti di stato nel sistema, tra design reattivo e narrativa non lineare. Dei trigger esterni possono anche causare l'attivazione di un evento istantaneamente, indipendentemente dalle scelte del giocatore.

Pre - Concept

Processo di fast pitching

Definito lo scenario, si è potuto proseguire verso la generazione di concept. Il metodo scelto, è stato quello del fast pitching. Il metodo, molto utilizzato nello sviluppo videoludico specie in contesti di jam, consiste nel brainstorming a partire da basi consolidate (in questo caso lo spazio progettuale derivato dallo scenario) di una varietà di proposte di progetto eterogenee ma coerenti, per poi selezionarne una o più da portare avanti ed eventualmente fondere con altre. Ciò consente di muoversi orizzontalmente all'interno dello scenario, in modo di avere una visione superficiale ma vasta delle possibilità concesse da esso, evitando di sprecare tempo nell'esplorazione in verticale di concept non ottimali.

Spazio progettuale pre - concept

Tutti i concept iniziali sono stati creati seguendo un template che ne guidasse la generazione nei binari imposti dal brief e al contempo rendessero il più agevole possibile il loro paragone durante le fasi di selezione. Gli elementi costitutivi del template sono i seguenti.

Titolo e Hashtags

Questi elementi hanno funzione identificativa, in modo da generare una chiara identità condivisa per le fasi di discussione.

One liner

Il one liner ha la funzione di esprimere il concept nella sua interezza con il minor numero possibile di parole. Aiuta alla visualizzazione generale dell'idea progettuale e a comprendere quali sono i suoi punti chiave.

Gameplay

La sezione gameplay definisce tutti gli aspetti ludici del concept, condensandoli in modo da rendere chiaro quali siano le interazioni dirette del giocatore con il prodotto.

- **Descrizione sessione di gioco**
In poche concise parole viene resa un'idea di cosa aspettarsi da una sessione di gioco, dal suo inizio alla sua fine.
- **Matrice MDA**
Questa matrice, basata sul framework MDA¹⁹ (mechanics, dynamics, aesthetics) aiuta a tracciare quali saranno le azioni di gioco principali per il giocatore, le mechanics, in che modo si combineranno con il resto gioco per generare delle conseguenze, le dinamiche, e infine che genere di esperienza percettiva globale trasmetteranno al giocatore, l'estetica. Un gioco può essere analizzato prioritizzando una qualsiasi di queste componenti, ma il loro flusso deve essere chiaro, dichiarato ed intenzionale. (salvo la possibile emergenza di dinamiche ed estetiche non previste dallo sviluppatore, ma che aggiungono valore al titolo).
- **Core loop**
In game design è fondamentale il concetto il loop di gioco: le azione del giocatore si ripetono in dei pattern specifici, che è bene identificare dalle fasi iniziali del concept, in modo da non portare avanti progetti con un flusso di gioco interrotto. Il core loop e il loop di gioco principale, al quale si intersecano tutti quelli secondari.

Narrativa

Sebbene non vi fosse nessuna indicazione da parte dell'autore per quel che concerne la trama, si è rivelato comunque utile ipotizzare delle vicende, in maniera tale da poter costruire un pacchetto ludico coerente con esse.

¹⁹ Walk, W., Görlich, D., Barrett, M. (2017). Design, dynamics, Experience (DDE): An advancement of the Mda framework for game design. *Game Dynamics*, 27-45. https://doi.org/10.1007/978-3-319-53088-8_3

- Sinossi
Sintesi delle principali vicende che motiveranno il giocatore durante la sua partita.
- Rapporto giocatore - personaggi principali fumetto
Per legare transmedialmente il gioco è posta attenzione nel tracciare da subito che rapporto avrebbe avuto il giocatore con i protagonisti del fumetto, in modo da includerli sufficientemente negli eventi di gioco. Per soddisfare l'esigenza di non sovrapporre i personaggi giocanti a quelli protagonisti si è deciso di mantenere i due come entità distinte. era tale da poter costruire un pacchetto ludico coerente con esse.

Aspetti visivi

Fondamentali soprattutto per gestire la scala della produzione, in modo da non eccedere le risorse disponibili e chiarire come investirle.

- Uso degli accenti fluo
Elemento visivo distinto della produzione cartacea, si è deciso di determinare da subito un modo per includerli nel videogioco, in modo da mantenere la coerenza visiva.
- Uso del 3D
Esigenza esplicita dello studio, una inclusione almeno parziale è stata considerata obbligatoria.
- Metodo di esposizione
Sezione predisposta per definire come esporre in maniera chiara, coerente con il brief e risonante con il sistema di eventi la narrativa del gioco.

Diagramma di bilanciamento tra elementi chiave del gioco

Il diagramma presente al centro del template rappresenta una distri-

buzione arbitraria di quelli che sono i cardini delle esigenze narrative / produttive del gioco, ovvero la presenza di trame incentrate sull'amore (icona del cuore), sulla vita lavorativa (icona della valigia), e il grado di innovazione nel modo con cui esse sono esposte (icona del libro). Il diagramma non è quantitativo e ha una funzione puramente da lente approssimativa per paragonare i concept. Una maggiore enfasi sull'elemento cuore implica uno spostamento verso meccaniche che sorreggano dialoghi e relazioni interpersonali, sulla valigia verso elementi simulativi e più tradizionalmente ludici (es. the sims), mentre l'investimento di risorse sul libro sottintende uno sforzo produttivo maggiore e potenzialmente rischioso, ma con la possibilità di innovare il settore.

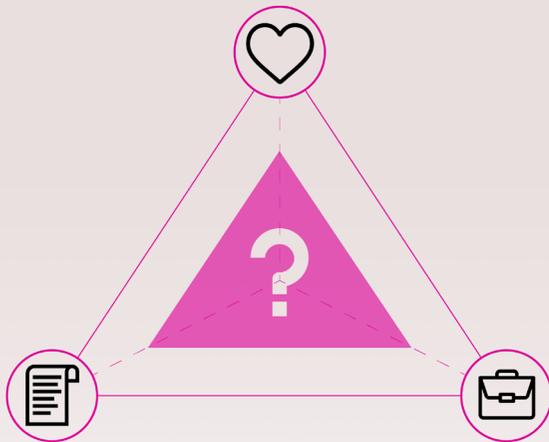
Le proposte

Nel corso di una settimana sono stati preparate 8 proposte di concept seguendo il template. Queste otto proposte sono frutto di brainstorming e selezione: i progetti non funzionanti, ridondanti con altre proposte o non coerenti con il brief sono stati scartati ed esclusi dalla presentazione.

Spazio progettuale pre-concept

Gameplay

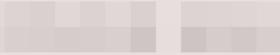
Il gameplay è da ricercare nella tensione tra elementi dirommance, ludicizzazione della vita lavorativa, e esposizione interattiva della narrativa.



Narrative

L'universo narrativo è limitato dalla natura transmediale del progetto, e deve dialogare con le possibilità del videogioco.

livello di rigidità

Set: 

Char: inedito

Eventi: ???

regole mondo: ???

Visuals

La grafica di gioco deve valorizzare le capacità del team e spingere le aspettative sul medium, specie considerando la natura narrativa del gioco.

Uso 2D: Char

Uso colore: Si

Uso 3D: Env

Uso Fluo: ???

Regia: ???

Il livello di rigidità rappresenta la possibilità di cambiamento, la linea tratteggiata separa elementi definiti e non.

Spazio progettuale pre concept

A questo punto dello sviluppo è stato possibile individuare alcuni elementi del progetto rigidamente o non rigidamente definiti.

The Devil Wears Paprika #dating #worklife

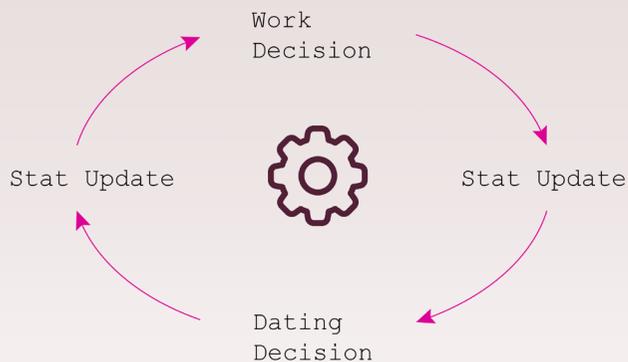


Become a new employee at ██████████ climb the social ladder from the very bottom while looking for romance among the charming staff members.

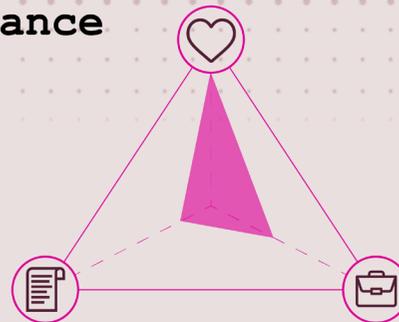
Gameplay

To complete tasks the player talks to characters or interact with the environment and makes decisions, all while deepening character relations.

Mechanics	Dynamics	Aesthetics
<ul style="list-style-type: none"> - Dialogue - Contextual decision - Basic 2.5d movement 	<ul style="list-style-type: none"> - Mechanics influence character stats - Stats influence dating a career options 	<ul style="list-style-type: none"> - Falling in love - Rejection - Triumph



Balance



Narrative

A new employee has to learn quick gain respect, but the office is full of romantic distraction. Will the player manage to find love? (and keep the job)



Visuals

3D use	Fluo accents	Exposition methods
walkable environments	Romance interactions	traditional VN exposition
<p>13 Sentinels Aegis Rim</p>	<p>Sweet Paprika</p>	<p>Dream daddy</p>

Il diavolo indossa spezie

Questa proposta è quella che ricalca maggiormente quanto originariamente esposto nelle riunioni preliminari dallo studio alla committenza. Il concept consiste in una visual novel tradizionale, con componenti da dating sim, quali avere come obiettivo primario una conquista amorosa. Il principale valore aggiunto è la possibilità di navigare gli ambienti di gioco in 3 dimensioni. Questo conferisce maggiore possibilità espressive e da la possibilità ad interazioni ambientali contestuali di scaturire in eventi.

The Office

#tycoon #systemic

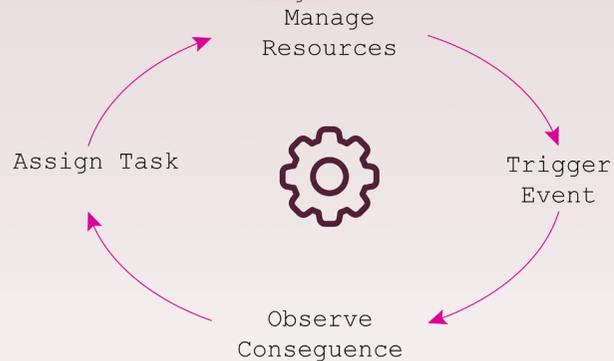
Manage the offices at ██████████, administer not only work, but love affairs as well!

Gameplay

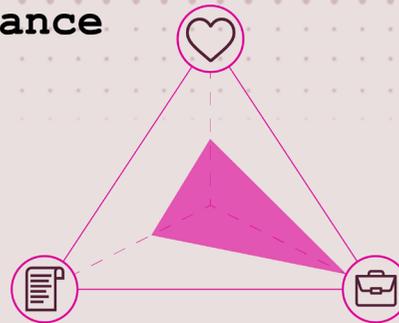
The player chooses and manages workers and assigning tasks and resources. They gain stats and resources, this sets events up and enable conversations, even among characters themselves.

Mechanics Dynamics Aesthetics

- | | | |
|--|---|--|
| <ul style="list-style-type: none"> - Dialogue - Resource Management - Task Assignment | <ul style="list-style-type: none"> - Player influences char with dialogue and management - Characters live through events triggered by stat changes | <ul style="list-style-type: none"> - Shipping Dollhouse Effect - Control - Worklife tension |
|--|---|--|



Balance



Narrative

The player is an executive tasked with managing a portion of the office for a small period. You'll see your decisions influence personal relationships.



Visuals

3D use

Fluo accents

Exposition methods

Isometric Environment

Romance Events

Traditional VN exposition



Game Dev Simulator



Florence



Hatoful Boyfriend

L'ufficio

L'ufficio è una proposta in cui la simulazione dinamica di entità di gioco (lavoratori dell'ufficio) prende il ruolo centrale. Il giocatore interpreta un manager e ha la possibilità di influenzare la vita lavorativa e romantica dei suoi colleghi dando loro suggerimenti e mansioni. I colleghi sono poi simulati dal sistema di gioco, e gli eventi narrativi prendono luogo nel momento che le statistiche di questi raggiungono una certa soglia o altre interazioni più specifiche avvengono organicamente.

The Postman

#driving #deathstranding

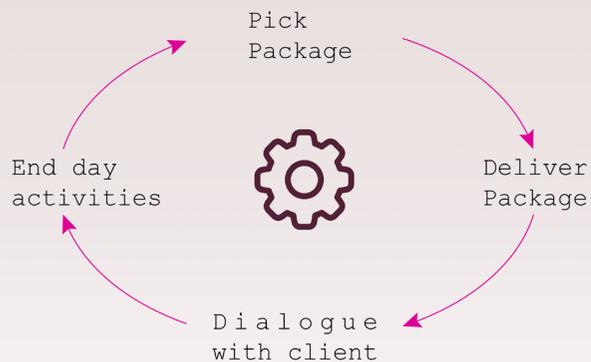


New to the city, first small job: postman. Deliver essential goods to important people, while you look for your place in the city.

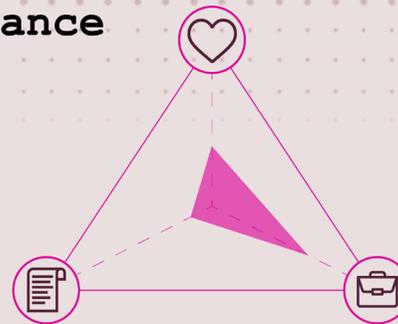
Gameplay

The player decides packages to pick up, deliver them with a simple minigame, and then dialogues and build relations with clients which leads to activities.

Mechanics	Dynamics	Aesthetics
<ul style="list-style-type: none"> - Dialogue - Simple driving - Inventory Management 	<ul style="list-style-type: none"> - Associates packages to clients, select the one you want - Delivery performance influence performance 	<ul style="list-style-type: none"> - Work rush - Lost intimacy in simple interaction - Small fish in a big sea



Balance



Narrative

The player is delivering mail around offices in Manhattan: while doing so the player will try to find her or his place in the city.



Visuals

3D use

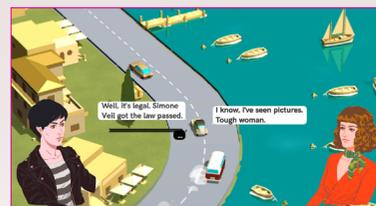
Fluo accents

Exposition methods

Playable environments

Package selection UI

Regular VN exposition.



Wheels of aurelia



Death Stranding



Doki Doki Literature Club

Il postino

Questa strada propone una meccanica principale familiare ai giocatori: quella della guida di un mezzo. Questa viene utilizzata attraverso sistemi di gestione risorse per portare pacchi a destinazione. Il giocatore ha libertà su quali pacchi consegnare e come, oltre che alcune responsabilità su di essi. In base a queste decisioni sistemiche il giocatore avrà poi dialoghi e narrative differenti con i clienti.

The Boardgame

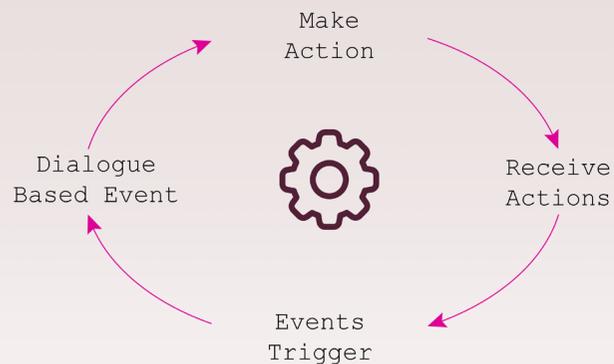
#turns #competitive

Finding love on the workplace is hard, but at passion is in the air: **look for a partner in this single player board game**, avoiding work (and other characters) to crush you.

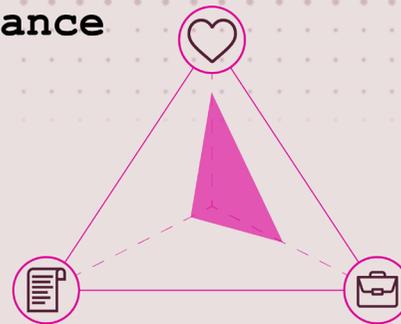
Gameplay

Each character takes action, action influence resources and other char stats, stats trigger events, events influence resource, stats, and are linked to story and dating.

Mechanics	Dynamics	Aesthetics
<ul style="list-style-type: none"> - Turn based actions - Resource Management - Dialogue 	<ul style="list-style-type: none"> - Actions cost and make resource and influence stats (even other char one) - You are also influenced 	<ul style="list-style-type: none"> - Shipping - Worklife tension - Romance



Balance



Narrative

The characters are working on a challenging project, and doing so will make them crash and bond between themselves, romance might rise.



Visuals

3D use

Fluo accents

Exposition methods

Board and environments



Armello

Romance Events



Florence

Traditional VN exposition



Hatoful Boyfriend

Il gioco da tavola

In questa variante di un dating sim, gli eventi sono scanditi da una struttura a gioco da tavola, con azioni di turno in turno che determinano la spesa e l'accumulo di risorse. Il gioco rimane comunque per un solo giocatore e i giocatori avversari sono simulati dall'intelligenza artificiale del computer.

The Editor

#simple #contextual

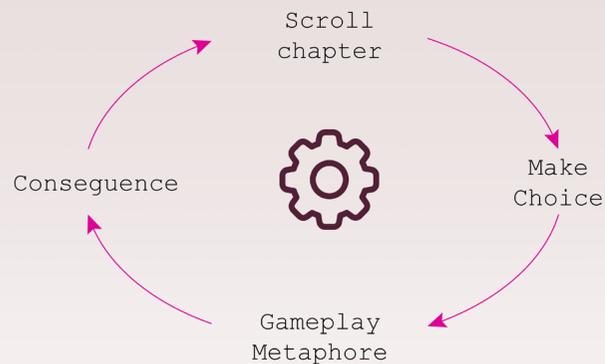


At ██████████ there's a rush to find the new best seller, you are an editor looking for success, but it's taking a toll on you and other workers ██████████ how will manage the stress?

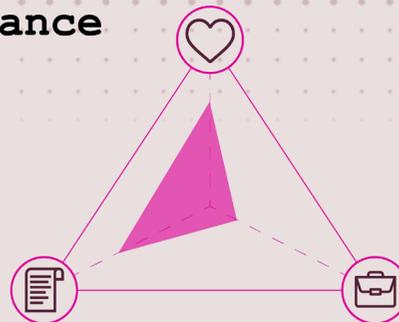
Gameplay

The players reads through digital fiction dynamically, every once in a while a dialogue choice will branch the story, and in key moments contextual mechanics will give meaning to the scene.

Mechanics	Dynamics	Aesthetics
<ul style="list-style-type: none"> - Dialogue - Contextual 	<ul style="list-style-type: none"> - Ludic metaphores 	<ul style="list-style-type: none"> - Overwork - Purpose - Anxiety - Mobbing



Balance



Narrative

An internal call for new best sellers sends the editors on a frenzy: everyone is looking for a way to find success while making sure nobody else does.



Visuals

3D use	Fluo accents	Exposition methods
<p>Static bg environments</p> <p>Nekrobarista</p>	<p>Contextual mechanics, abstraction</p> <p>Florence</p>	<p>Synergic between mechanics and text</p> <p>Genesis Noir</p>

L'editor

La proposta di progetto punta tutto su meccaniche semplici e contestuali per dare significato aggiunto a eventi della trama. Il giocatore scorre tra le scene come dentro ad un fumetto digitale, e periodicamente interagisce con mini giochi che al contempo determinano uno stato che attiva un evento e accrescono di significato la vicenda associata ad essi.

The Movie Maker

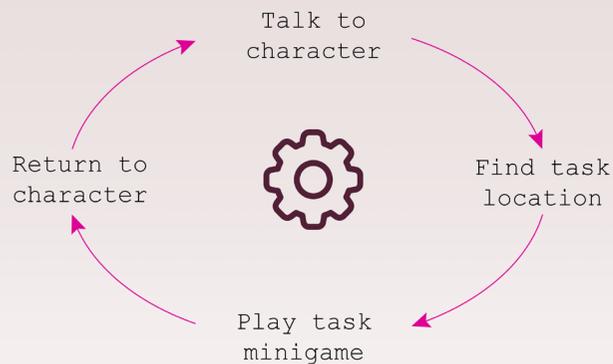
#producer #jetset #3D

This game wants to be a **3D narrative adventure set in a movie studio**. The player will have to solve problems through talk and minigames to make the production run smoothly.

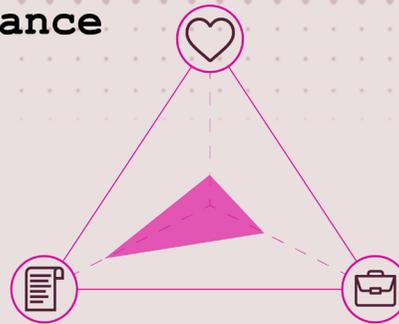
Gameplay

The player navigates 3D environments in first person interacting with 2D characters, which will give him tasks to complete, including minigames and puzzles.

Mechanics	Dynamics	Aesthetics
<ul style="list-style-type: none"> - First person movement - Contextual minigames - Dialogue 	<ul style="list-style-type: none"> - Minigames influence ingame events - Dialogue choices influence ingame events 	<ul style="list-style-type: none"> - Personal accomplishment - Stress - Movie biz silliness



Balance



Narrative

Your job is to make sure that everything goes well with the movie adaptation of [redacted]'s client best seller. Parties involved aren't the easiest to deal with.



Visuals

3D use

Fluo accents

Exposition methods

Playable envs



Heaven's Vault

Minigames and romance events



Dream daddy

2D sprites in 3D environments, dynamic events



Paradise killer

Il regista

Questa proposta si presenta come un'interazione dell'Editor, ma utilizza la prima persona per coinvolgere il giocatore all'interno di set dinamici che sfruttano a pieno il concetto di design reattivo. Il giocatore deve completare semplici task prendendo, spostando e utilizzando oggetti attraverso interazioni contestuali all'interno di set tridimensionali, con l'obiettivo di aiutare personaggi virtuali con i quali dialogano regolarmente ed evolvono dei rapporti.

The Writer

#writing #networking

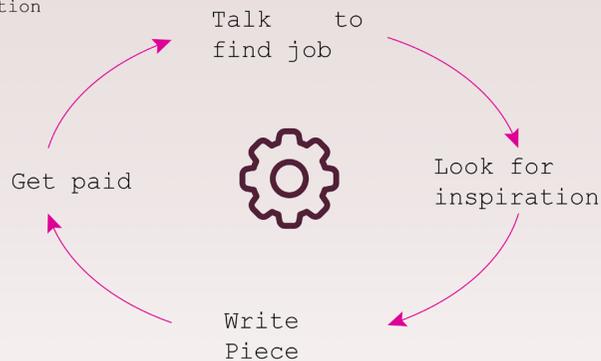


Make it big in Manhattan as a writer: get your name spread enough and even [blurred] might hear of you and try to publish your next big project!

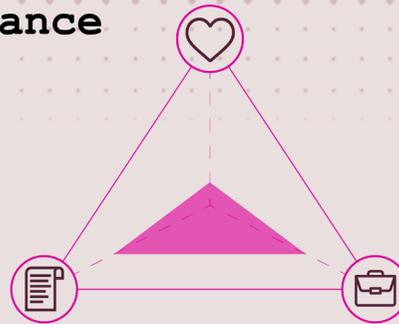
Gameplay

Talk to people to find jobs, look for inspiration in the city, write pieces and get paid (rent isn't paying itself).

Mechanics	Dynamics	Aesthetics
<ul style="list-style-type: none"> - dialogue - manage resources - Writing system - simple navigation 	<ul style="list-style-type: none"> - go to places to find work and inspiration - find the right inspiration for the right piece 	<ul style="list-style-type: none"> - creative writing - living in the city - jetset life



Balance



Narrative

The player works hard as a writer, trying to set up a network in Manhattan to ultimately make contact with the famous editor.



Visuals

3D use

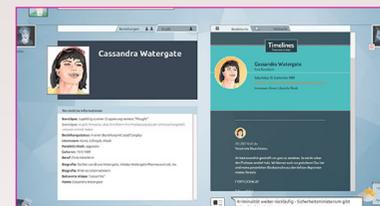
Full 3D env as background



Nekrobarista

Fluo accents

Writing system and romance



Orwell

Exposition methods

Graffiti and ad as inspiration mechanic



Baby driver

Lo scrittore

Il giocatore interpreta uno scrittore emergente. Il protagonista esplora ambienti 3D alla ricerca di luoghi chiave ed interazioni significative, che forniscono le risorse per una meccanica che simula la scrittura di un articolo. Il sistema, attraverso quindi parole chiave associate all'esplorazione e al dialogo, consente di creare testi sempre nuovi che possono poi essere valutati parametricamente dal sistema per gestire gli eventi.

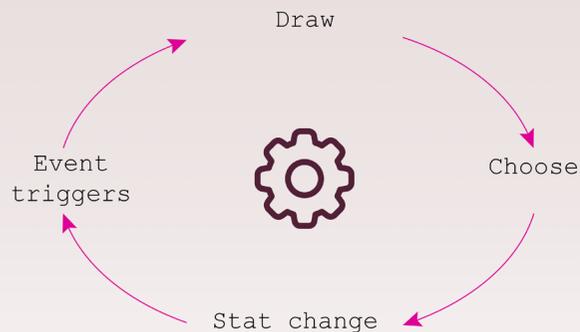
Card Based Romance #secretary #reign

A mix of a **card game** and a **dating sim**: draw and play cards to reach love fulfilment and gain the respect of Paprika on the workplace.

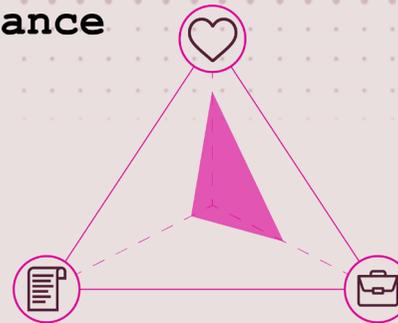
Gameplay

Player choices are driven by randomized cards, these cards might trigger events or influence stats, that are linked to events themselves. Events lead to work success or dating.

Mechanics	Dynamics	Aesthetics
<ul style="list-style-type: none"> - Card drawing - Resource Management - Dialogue 	<ul style="list-style-type: none"> - Cards influence stats - Stats and cards trigger events - Events influence stats 	<ul style="list-style-type: none"> - Personal accomplishment - Worklife tension - Romance



Balance



Narrative

You are the new Secretary of [redacted], she will give you crazy tasks to complete, and you will have to hold on tight to gain her respect.



Visuals

3D use

Environments for events, boards



Nekrobarista

Fluo accents

Romance Events



Florence

Exposition methods

Traditional VN exposition



Hatoful Boyfriend

Storia d'amore su carte

Analogamente alla proposta "gioco da tavola", questa utilizza un gioco di carte per dare una struttura ludica che influenza gli eventi, invece che un tabellone, risorse e pedine. Le carte del giocatore determinano le sue azioni disponibili, giocarle influenza lo stato del mondo di gioco (la base è sempre un dating sim), e così facendo provoca eventi, che a loro volta, per completare il loop, influenzeranno le pescate successive.

La selezione

Tutte le proposte di progetto sono state presentate in schede sintetiche e omologate allo studio. Assieme ciascuna di esse è stata presa in esame e valutata, in modo da individuare quale andare a definire e sulla quale identificare i requisiti specifici per poter procedere con casi studio e conseguente analisi dei competitors.

Il diavolo indossa spezie

Iterazione non considerata per via del basso livello di originalità, in quanto deviante di poco dalla formula originale della visual novel.

L'ufficio

Il progetto è stato scartato immediatamente per l'alta complessità dei sistemi di gioco, che avrebbero portato il concept fuori scala per i reparti di design e programmazione.

Il postino

L'idea ha da subito intrigato lo studio, per via dell'originalità delle meccaniche di gioco associate ad un concept dal focus narrativo. Tuttavia è stato accantonato in quanto queste sono risultato poco risonanti con le tematiche del source material.

Il gioco da tavola

La sovrastruttura di gioco da tavola sopra a formula visual novel tradizionale ha convinto lo studio, nella quale ha riconosciuto elementi potenzialmente familiari alla produzione e all'utenza, ma che al contempo avrebbero potuto miscelarsi in un prodotto completo.

L'editor

Per sua natura il concept si adatta meglio ad una piattaforma mobile, non di interessa da parte dello studio.

Il regista

Concept non preso in considerazione per via dell'ingente quantità di lavoro di animazione e modellazione che sarebbe stato necessario per una resa visiva adeguata.

Lo scrittore

Meccaniche e dinamiche di gioco non hanno catturato l'attenzione dello studio, che trovandole confusionarie e non riuscendo a intravederne l'appeal non ha mostrato interesse per il concept.

Storia d'amore su carte

Così come per il concept ibrido gioco da tavola, anche questa soluzione chimerica ha tracciato una strada gestibile dallo studio e contemporaneamente in grado di rispondere a tutte le esigenze della committenza.

Rimaste solo due concept preliminari, lo studio ha suggerito di continuare sulla strada del gioco da tavola. La ragione di questa scelta è dovuta al fatto che la proposta rispondeva maggiormente alle esigenze del reparto di 3D art dello studio, che avrebbe necessitato di maggiore componenti spaziali su cui lavorare.

Definizione del concept e dei requisiti

Usando la scheda della proposta selezionata, è stato possibile restringere a sufficienza il campo progettuale in modo da ricercare dei casi studio. Questi sarebbero stati paragonati e analizzati utilizzando una lista di requisiti, studiata per coprire tutto il range di potenziale di risposte alle esigenze e per delineare i tratti comuni tra di essi. I criteri con cui sono stati definiti i requisiti sono quindi in risposta alle esigenze specifiche di quanto presentato e approvato nell'ultima fase: un videogioco

del genere “dating simulator” con narrativa non lineare. Tutte le esigenze emerse dalle precedenti fasi progettuali sono state anch’esse considerate.

I requisiti, in previsione della successiva fase di benchmarking comparativo, sono stati divisi in basic, delight e prestazionali. Seguendo il metodo di Kano²⁰, i requisiti basic sono trasversali e diffusi, necessari per soddisfare le necessità più basilare del cliente. Quelli delight sono presenti in una quantità ristretta di prodotti e rappresentano un valore aggiunto molto forte per l’utente, ma la loro assenza passa inosservata. Quelli prestazionali tendono a scalare con il loro livello di soddisfacimento, non essendo quindi esclusivamente binario.

Gameplay

I requisiti di gameplay identificano la risposta del gioco alle sue necessità ludiche, come questo struttura la sua esperienza interattiva. Sono stati calibrati usando come reference il genere del dating sim.

Modalità multigiocatore (delight)

Valore binario sulla presenza o assenza nel gioco della possibilità di giocare con una o più persone, requisito inusuale nel genere.

Presenza di puzzles o altri minigiochi (prestazionali)

Assenza o presenza di sezioni di gioco con meccaniche o enigmi connessi solo tangenzialmente a quelli principali, e con sistema di interazione più tradizionali nel videogioco.

Sistema di statistiche del personaggio (prestazionali)

Utilizzo da parte di uno o più sistemi di gioco di statistiche del personaggio (che ne descrivono metaforicamente gli attributi), che fungono da legante tra le sue varie componenti.

Progressione tra le sessioni di gioco (delight)

Presenza nel gioco di uno o più sistemi di gioco che presiedono alla sessione di gioco principale, andando a determinare una crescita del personaggio giocante al completamento di ogni partita.

Navigazione in tempo reale (prestazionali)

Requisito soddisfatto dalla possibilità di muovere il proprio personaggio nello spazio, sia in due che in tre dimensioni.

Economici

I requisiti economici analizzano distribuzione e monetizzazione del prodotto videoludico.

Presenza di contenuti acquistabili aggiuntivi e/o microtransazioni (prestazionali)

Requisito determinato dalla presenza di effettuare acquisti aggiuntivi al prodotto principale che ne influenzano le features e le partite.

Disponibilità del dispositivo su diverse piattaforme (prestazionali)

Possibilità di acquistare e giocare il titolo su più di una piattaforma di gioco. Diversi store su una stessa piattaforma non contano come piattaforme diverse.

Economici (post lancio)

Questi requisiti si riferiscono alle performance del titolo preso in esame a seguito del suo lancio sul mercato. Sebbene non siano stati utilizzati per la definizione dei requisiti finali del concept, hanno avuto il fondamentale ruolo di aiutare a stabilire livelli soglia e le priorità durante l’analisi dei competitors.

²⁰ Cantamessa, M., Montagna, F. (2018). *Management of innovation and product development integrating business and technological perspectives*. Springer London.

Vendite stimate su Steam superiori alle 300000 (prestazionali)

Vendite stimate usando il numero NB, metodo scoperto da Mike Boxleiter per derivare un range probabile di vendite di un gioco basandosi sul numero di recensioni sulla piattaforma digitale "Steam"²¹.

Recensioni uguali o superiori al 90% sulla piattaforma Steam (basic)

Percentuale di recensioni degli utenti positive o molto positive sulla piattaforma digitale steam.

Metascore uguale o superiore a 70 (prestazionali)

Punteggio aggregato dal sito Metacritic di recensori verificati in centesimi. Dato disponibile solo per i titoli più rilevanti, in quanto è richiesta l'attenzione da parte dei recensori curati dal sito.

Inclusività

Dato il background culturale del genere descritto nello stato dell'arte, anche alcuni elementi di inclusività sono stati presi in considerazione.

Possibilità di personalizzare il proprio personaggio (prestazionali)

Il giocatore ha diversi parametri a disposizione per modificare l'aspetto del proprio personaggio.

Opzioni di dating LGBTQ+ (delight)

Il gioco non limita le scelte di partner a opzioni binarie uomo / donna e / o include personaggi LGBTQ+ come partner interagibili al suo interno.

Accessibilità

I seguenti requisiti si concentrano sulla semplicità di fruizione per l'utente, nonché sulla varietà linguistica offerta.

²¹ Kontus, K. (2021, 30 Agosto). How to Estimate Steam video game sales in 2021? Game Developer. accesso Settembre 11, 2021, da <https://www.gamedeveloper.com/business/how-to-estimate-steam-video-game-sales-in-2021>.

Localizzazione in più di una lingua (prestazionali)

Dato particolarmente rilevante per i titoli giapponesi, in quanto molti di essi non riescono ad essere fruiti in occidente per via dell'assenza di traduzione.

Doppiaggio dei dialoghi in almeno una lingua (delight)

Il doppiaggio, data la massiccia lunghezza delle sceneggiature delle visual novels e dei dating sims, raramente viene considerato, e ancora più raramente viene effettuato in più di una lingua. Spesso questi titoli adottano però un doppiaggio parziali, con frasi riutilizzabili per diversi scenari ma non correlati allo script. Queste localizzazioni parziali non sono state considerate nella raccolta dei dati.

Esposizione

Requisiti sugli aspetti visivi ed espositivi del concept, fondamentali anche per calibrarlo sulle esigenze produttive dello studio.

Esposizione cinematografica (delight)

L'uso di tecniche cinematografiche animate, sia durante il flusso di gioco che non (le cosiddette cutscenes) rappresenta un ingente investimento produttivo che non molti studi sono in grado di sostenere: questo lo rende chiaramente un fattore delight.

Esposizione principalmente testuale (basic)

Il testo è il più comune e diffuso metodo per l'esposizione, e la sua presenza è garantita e complementare anche nei casi in cui vi siano altri metodi espositivi presenti.

Utilizzo di grafiche 3D (prestazionali)

Il genere di riferimento è prevalentemente bidimensionale, salvo nelle sue espressioni più ibridate. Il sottogenere dei dating sim è ancora di più dominato dalla grafica illustrata.

Narrativi

Le esigenze transmediali e di trama della narrativa, nonché la rilevanza nel genere di questa, hanno determinato i seguenti requisiti.

Finali multipli (basic)

Il giocatore si aspetta che una narrativa non lineare culmini in una moltitudine di diversi epiloghi. Questo fornisce rigiocabilità al titolo e ad aumenta nell'utente il valore percepito e il senso di controllo sulla storia.

Parte di un universo transmediale (prestazionali)

Fattore rilevante per paragonare le esigenze della committenza a quanto attualmente presente sul mercato in termini di transmedialità.

Contenuti sessualmente espliciti (performance)

Data la natura del materiale originale dato dal committente e dalle tematiche al centro dei simulatori di appuntamento, si è considerato la presenza o meno di contenuti sessuali nei giochi, in modo da comprenderne la loro rilevanza.

Più di un partner disponibile per la trama romantica (basic)

Sebbene la maggior parte dei dating simulator offrano diversi partner da poter conoscere al giocatore, non tutti lo fanno. Alcuni si concentrano su un solo partner, collocato in uno spettro tra il completamente personalizzabile e il fortemente legato a quanto scritto dagli sceneggiatori di gioco.

Sistema di eventi o simulazione (prestazionali)

???

Casi Studio

Parametri quantitativi considerati

Per effettuare l'analisi dei competitors e per stabilire i livelli soglia significativi sono stati considerati i seguenti parametri quantitativi. Questi sono necessari per i requisiti di benchmarking e per individuare le performances ottimali delle features.

Prezzo in euro (fonte: Steam²², escludendo saldi)

Il prezzo considerato è stato derivato dalla piattaforma digitale Steam. Non sono state considerate riduzioni di prezzo successive all'uscita ed eventuali sconti.

Numero di piattaforme (fonti: varie)

Il numero di piattaforme sul quale il titolo è disponibile è stato ottenuto da diverse fonti, quali wikipedia, i vari store specifici di piattaforma, e la pagina ufficiale del gioco se presente.

Numero di finali (Fonti: varie)

Dato rilevante per tracciare una soglia nel prototipo finale, è stato tracciato facendo ricerche incrociate tra dichiarazioni ufficiali degli sviluppatori sulla propria pagina Steam, blogs quali reddit e su sessioni di gioco registrate degli utenti (Youtube e Twitch.com).

Numero di partner (Fonti: varie)

Il numero di partner disponibili in un dato titolo è stato tracciato con un metodo analogo a quello per il numero di finali.

²² Steam. (n.d.). accesso Settembre 11, 2021, da <https://store.steampowered.com/>.

Metacritic della critica (Fonte: metacritic²³)

Il numero metacritic è tra più usati nell'industria per determinare le performance con la critica di un qualsiasi prodotto mediatico. Il sito aggrega la valutazione di diversi recensori accreditati e da un valore in centesimi al prodotto. Spesso i titoli minori non riescono ad avere un numero di recensioni sufficiente ad avere la valutazione, per questo motivo il dato non è presente in molti casi studio.

Numero di recensioni Steam (Fonte: steam)

Essendo la maggior parte dei prodotti esaminati disponibile su pc attraverso la piattaforma Steam, ed avendo la piattaforma numerosi dati pubblicamente accessibili, questa è stata presa di riferimento per molti valori. Tra questi vi è il numero di recensioni degli utenti pubblicate sul sito.

Metacritic del pubblico (Fonte: metacritic)

Il sito metacritic fornisce anche una valutazione fornita dagli utenti, meno accurata e facilmente manipolabile rispetto a quella curata dai recensori, ma di più facile accesso anche per titoli minori. La valutazione è fornita in decimi.

Rating delle steam reviews (Fonte: steam)

Le recensioni steam forniscono un valore in percentuale, con una distribuzione fortemente sbilanciata verso i valori alti, basandosi sulle recensioni degli utenti.

Vendite stimate mediane usando il numero NB

Il numero NB (new Boxleiter) è un valore da moltiplicare al numero di recensioni su steam di un titolo per ottenere una stima delle vendite sulla piattaforma. Il numero NB dipende anche dall'anno di uscita ed è stato aggiornato diverse volte nel corso degli anni (l'ultima versione è stata calcolata da Jake Birtet). Per ottenerlo vengono analizzate vaste

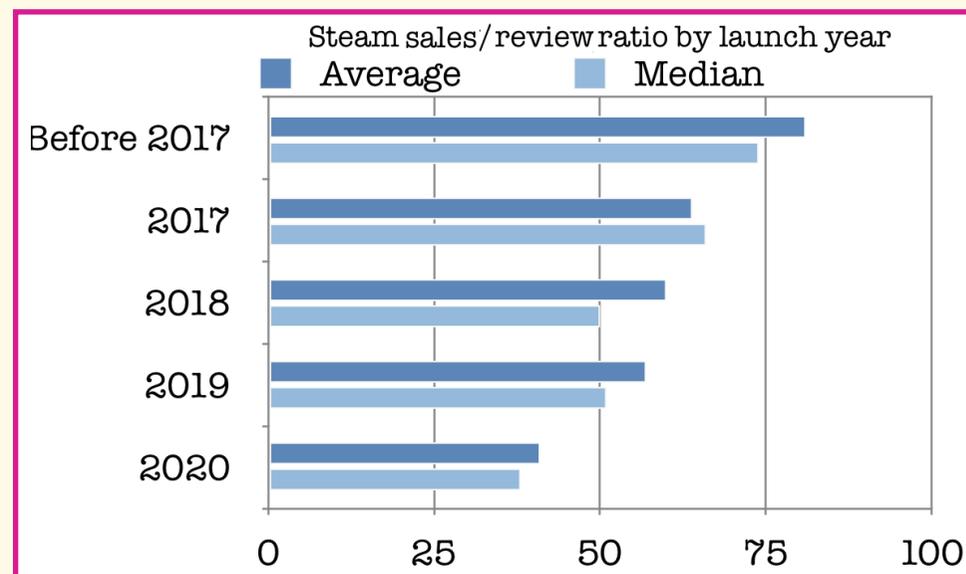
banche dati grazie alle quali viene tracciata una correlazione tra vendite e recensioni.

Tempo di gioco medio (Fonte: steamspy.com²⁴ e playtracker.com²⁵)

Attraverso siti di raccolta dati come Steamspy e Playtracker, che analizzano le attività dei giocatori su Steam, è possibile stimare il tempo di gioco medio trascorso da un giocatore su un determinato titolo. Questo tempo è spesso molto basso, in quanto molti giocatori non giocano mai al titolo acquistato, abbassando la media.

Tempo di completamento di un'intera sessione di gioco (Fonte: howlongtobeat.com²⁶)

Howlongtobeat consente agli utenti di inserire i propri dati di gioco nel sistema: così facendo si può accedere al tempo medio necessario al completamento del titolo.



²³ Video game REVIEWS, Articles, trailers and more. Metacritic. (n.d.). accesso Settembre 11, 2021, da <https://www.metacritic.com/game>.

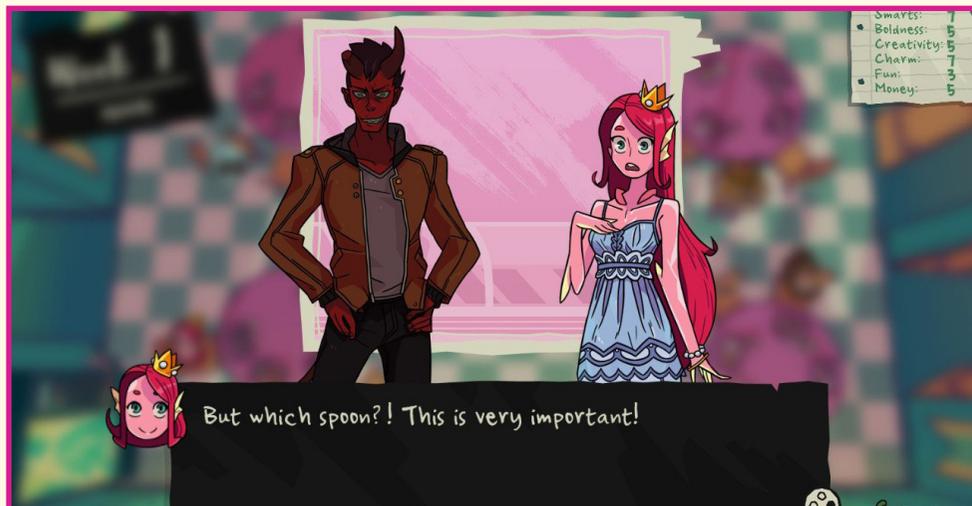
²⁴ Games sales. SteamSpy. (n.d.). accesso Settembre 11, 2021, da <https://steamspy.com/>.

²⁵ Mikolić, M. (n.d.). PlayTracker. accesso Settembre 11, 2021, da <https://playtracker.net/>.

²⁶ HowLongToBeat™. HowLongToBeat.com | Game Lengths, Backlogs and more! (n.d.). accesso Settembre 11, 2021, da <https://howlongtobeat.com/>.

Monster Prom XXL

Beautiful Glitch - 2018



Monster Prom XXL, e il suo sequel Monster Prom 2: Monster Camp sono stati analizzati con cura in quanto caso studio principale del progetto. Il motivo di questa particolare attenzione data al titolo è la sua implementazione del sistema di eventi in una visual novel, unita all'aggiunta complessità data dalla natura multigiocatore del titolo. Il Monster Prom infatti fino a 4 giocatori seguendo trame parallele gestite da eventi casuali, che hanno come obiettivo la conquista di partner potenzialmente condivisi tra i giocatori. L'ottima realizzazione e le buone performance economiche del titolo, unite alla sua natura di visual novel con influenze da boardgame, hanno influenzato lo sviluppo.

Requisiti

Economici

- Più di 300k vendite su Steam
- Più del 90% di ricezione su Steam
- Microtransazioni
- Multiplatforma

Di accessibilità

- Localizzazione
- Voice acting

Di gameplay

- Multigiocatore
- Puzzles e minigiochi
- Statistiche personaggio
- Progressione
- Navigazione in tempo reale

Espositivi

- Esposizione cinematografica
- Esposizione testuale
- Grafiche 3D

Di rappresentazione

- Personaggio personalizzabile
- Contenuti LGBTQ+

Narrativi

- Finali multipli
- Transmedialità
- Contenuti sessuali espliciti
- Più di un partner disponibile
- Sistema di eventi

Punteggio benchmarking pre-lancio: 25

Punteggio benchmarking post-lancio: 30

Variabili quantitative

Prezzo	11,99€
Numero piattaforme	2
Numero finali	47
Partners disponibili	6
Metacritic (critica)	73/100
Metacritic (pubblico)	6,9/10
Numero recensioni Steam	7292
Ricezione Steam	93%
Vendite stimate su Steam	364600
Tempo di gioco medio	4,41h
Tempo di completamento medio	1h

Dream Daddy

Game Grumps - 2017



Dream Daddy è una delle principali visual novel occidentali degli ultimi anni. Il gioco presenta un ricco sistema di personalizzazione del personaggio, che dà la possibilità ai giocatori di definire ogni singolo aspetto del proprio personaggio. Il gioco si distingue inoltre per la presenza di minigiochi, spesso in tre dimensioni, che fungono da intermezzo nella trama. Questi minigiochi aiutano a dare un'altra dimensione alla non linearità della trama, delegando parte di essa all'abilità del giocatore e non solo nelle scelte binarie gestite da modelli statistici.

Requisiti

Economici

- Più di 300k vendite su Steam
- **Più del 90% di ricezione su Steam**
- Microtransazioni
- **Multipiattaforma**

Espositivi

- Esposizione cinematografica
- **Esposizione testuale**
- Grafiche 3D

Di accessibilità

- **Localizzazione**
- Voice acting

Di rappresentazione

- **Personaggio personalizzabile**
- **Contenuti LGBTQ+**

Di gameplay

- Multigiocatore
- **Puzzles e minigiochi**
- **Statistiche personaggio**
- Progressione
- Navigazione in tempo reale

Narrativi

- **Finali multipli**
- **Transmedialità**
- Contenuti sessuali espliciti
- **Più di un partner disponibile**
- Sistema di eventi

Punteggio benchmarking pre-lancio: **21**

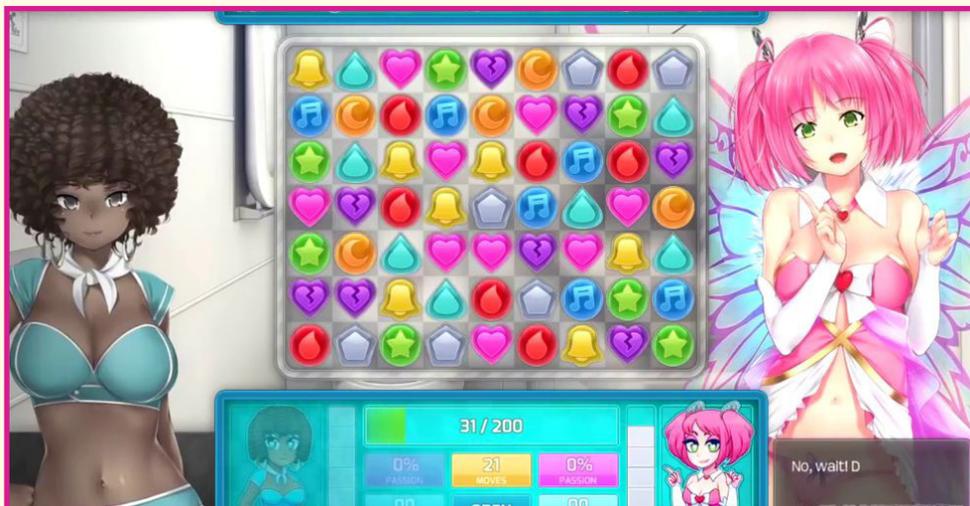
Punteggio benchmarking post-lancio: **24**

Variabili quantitative

Prezzo	15€
Numero piattaforme	4
Numero finali	8
Partners disponibili	6
Metacritic (critica)	72/100
Metacritic (pubblico)	7,6/10
Numero recensioni Steam	3956
Ricezione Steam	90%
Vendite stimate su Steam	253184
Tempo di gioco medio	5,11h
Tempo di completamento medio	4,5h

Hunie Pop

Hunei Pot - 2015



Il gioco ibrida la formula del dating simulator tradizionale con un gioco a puzzle “match 3”, in cui il giocatore deve spostare delle tessere in prossimità di altre di colore simile per vincere. La vittoria determina il successo nella propria interazione con il partner. Il tutto è inoltre intervallato da segmenti di visual novel tradizionale. Hunie Pop è uno degli esponenti del genere con il maggior numero di vendite su Steam, e tale successo ha anche dato vita ad un sequel.

Requisiti

Economici

- **Più di 300k vendite su Steam**
- **Più del 90% di ricezione su Steam**
- Microtransazioni
- Multiplatforma

Di accessibilità

- Localizzazione
- **Voice acting**

Di gameplay

- Multigiocatore
- **Puzzles e minigiochi**
- **Statistiche personaggio**
- **Progressione**
- Navigazione in tempo reale

Espositivi

- Esposizione cinematografica
- **Esposizione testuale**
- Grafiche 3D

Di rappresentazione

- Personaggio personalizzabile
- Contenuti LGBTQ+

Narrativi

- **Finali multipli**
- **Transmedialità**
- **Contenuti sessuali espliciti**
- **Più di un partner disponibile**
- Sistema di eventi

Punteggio benchmarking pre-lancio: **20**

Punteggio benchmarking post-lancio: **25**

Variabili quantitative

Prezzo	9,99€
Numero piattaforme	1
Numero finali	12
Partners disponibili	12
Metacritic (critica)	NA
Metacritic (pubblico)	8/10
Numero recensioni Steam	20491
Ricezione Steam	96%
Vendite stimate su Steam	1516334
Tempo di gioco medio	13,19h
Tempo di completamento medio	9h

Hatoful Boyfriend

Mediatronic - 2014



Visual novel tradizione ma di grande successo, Hatoful Boyfriend è definito dalla peculiare scelta di sostituire i personaggi partner con diverse specie di piccione. Questa decisione ha stilisticamente separato il prodotto dalla concorrenza e creato viralità. Dopo Hatoful Boyfriend numerose altre visual novels hanno cercato di ripetere il fenomeno, sostituendo i partners con altri improbabili animali o oggetti.

Requisiti

Economici

- Più di 300k vendite su Steam
- Più del 90% di ricezione su Steam
- Microtransazioni
- Multiplatforma

Di accessibilità

- Localizzazione
- Voice acting

Di gameplay

- Multigiocatore
- Puzzles e minigiochi
- Statistiche personaggio
- Progressione
- Navigazione in tempo reale

Espositivi

- Esposizione cinematografica
- Esposizione testuale
- Grafiche 3D

Di rappresentazione

- Personaggio personalizzabile
- Contenuti LGBTQ+

Narrativi

- Finali multipli
- Transmedialità
- Contenuti sessuali espliciti
- Più di un partner disponibile
- Sistema di eventi

Punteggio benchmarking pre-lancio: **13**

Punteggio benchmarking post-lancio: **18**

Variabili quantitative

Prezzo	7,99€
Numero piattaforme	3
Numero finali	16
Partners disponibili	8
Metacritic (critica)	68/100
Metacritic (pubblico)	7,1/10
Numero recensioni Steam	4526
Ricezione Steam	94%
Vendite stimate su Steam	334924
Tempo di gioco medio	1,58h
Tempo di completamento medio	1,2h

Doki Doki Literature Club

Team Salvato - 2017



Titolo free to play (le vendite sono state stimate valutando l'associato contenuto aggiuntivo a pagamento), Doki Doki Literature club si presenta in apparenza come una tradizionale visual novel, e formalmente lo è. Il suo contenuto tuttavia è fortemente metanarrativo, con numerose rotture della quarta parete e critiche al genere di appartenenze. Anche in questo caso, come in Hatoful Boyfriend, un elemento virale ha trascinato la diffusione, andando poi a creare guadagno con prodotti secondari come il contenuto aggiuntivo e merchandise.

Requisiti

Economici

- Più di 300k vendite su Steam
- **Più del 90% di ricezione su Steam**
- **Microtransazioni**
- Multiplatforma

Di accessibilità

- Localizzazione
- Voice acting

Di gameplay

- Multigiocatore
- Puzzles e minigiochi
- Statistiche personaggio
- Progressione
- Navigazione in tempo reale

Espositivi

- Esposizione cinematografica
- **Esposizione testuale**
- **Grafiche 3D**

Di rappresentazione

- Personaggio personalizzabile
- Contenuti LGBTQ+

Narrativi

- **Finali multipli**
- Transmedialità
- Contenuti sessuali espliciti
- **Più di un partner disponibile**
- Sistema di eventi

Punteggio benchmarking pre-lancio: **12**

Punteggio benchmarking post-lancio: **15**

Variabili quantitative

Prezzo	0€
Numero piattaforme	1
Numero finali	3
Partners disponibili	4
Metacritic (critica)	78/100
Metacritic (pubblico)	8,5/10
Numero recensioni Steam	154996
Ricezione Steam	96%
Vendite stimate su Steam	119658
Tempo di gioco medio	3,16h
Tempo di completamento medio	4h

Helltaker

Vanripper - 2020



Come nel precedente caso studio anche questo si tratta di un gioco gratuito che genera profitti con contenuti aggiuntivi. Helltaker è definito dai puzzle a caselle che costituiscono la maggior parte del flusso di gioco. A questi è affidato il compito di definire il flusso della trama, che ruota attorno la conquista di partners tra le cerchie infernali.

Requisiti

Economici

- Più di 300k vendite su Steam
- **Più del 90% di ricezione su Steam**
- **Microtransazioni**
- Multiplatforma

Di accessibilità

- Localizzazione
- Voice acting

Di gameplay

- Multi giocatore
- **Puzzles e minigiochi**
- Statistiche personaggio
- Progressione
- Navigazione in tempo reale

Espositivi

- Esposizione cinematografica
- **Esposizione testuale**
- Grafiche 3D

Di rappresentazione

- Personaggio personalizzabile
- Contenuti LGBTQ+

Narrativi

- **Finali multipli**
- Transmedialità
- Contenuti sessuali espliciti
- **Più di un partner disponibile**
- Sistema di eventi

Punteggio benchmarking pre-lancio: **11**

Punteggio benchmarking post-lancio: **14**

Variabili quantitative

Prezzo	0€
Numero piattaforme	1
Numero finali	20
Partners disponibili	9
Metacritic (critica)	NA
Metacritic (pubblico)	NA
Numero recensioni Steam	90192
Ricezione Steam	98%
Vendite stimate su Steam	26190
Tempo di gioco medio	6,45h
Tempo di completamento medio	1h

M. Gentlemen Sexy Business

The men who wear many hats - 2020



Il gioco è principalmente appartenente al genere manageriale. Il giocatore controlla diversi personaggi e gestisce le risorse a sua disposizione per gestire il suo business all'interno della città. La natura manageriale del titolo è però in servizio di una narrativa che si dirama lentamente coi progressi nei flussi di gioco principale. Raggiungendo punteggi sufficientemente alti coi propri personaggi è possibile avere un rapporto affettivo con loro, andando quindi a rendere gioco coerente con il resto dai casi studio.

Requisiti

Economici

- Più di 300k vendite su Steam
- Più del 90% di ricezione su Steam
- **Microtransazioni**
- Multiplatforma

Di accessibilità

- Localizzazione
- Voice acting

Di gameplay

- Multigiocatore
- Puzzles e minigiochi
- **Statistiche personaggio**
- **Progressione**
- Navigazione in tempo reale

Espositivi

- Esposizione cinematografica
- **Esposizione testuale**
- Grafiche 3D

Di rappresentazione

- **Personaggio personalizzabile**
- **Contenuti LGBTQ+**

Narrativi

- **Finali multipli**
- **Transmedialità**
- **Contenuti sessuali espliciti**
- **Più di un partner disponibile**
- Sistema di eventi

Punteggio benchmarking pre-lancio: 23

Punteggio benchmarking post-lancio: 26

Variabili quantitative

Prezzo	16,79€
Numero piattaforme	1
Numero finali	3
Partners disponibili	10
Metacritic (critica)	NA
Metacritic (pubblico)	NA
Numero recensioni Steam	746
Ricezione Steam	91%
Vendite stimate su Steam	28348
Tempo di gioco medio	10h
Tempo di completamento medio	10h

Arcade Spirits

Fiction Factory Games - 2019



Arcade Spirits è un dating simulator tradizionale, con tematiche LGBTQ+ e un interessante sistema che traccia la personalità del giocatore in base alle sue scelte, oltre che il suo rapporto con i diversi partners disponibili per trame amorose e di amicizia. Nonostante la presenza di questi sistemi, la struttura narrativa che questi generano non è sufficientemente a rete per poter considerare il gioco come avente un vero sistema di eventi.

Requisiti

Economici

- Più di 300k vendite su Steam
- **Più del 90% di ricezione su Steam**
- Microtransazioni
- **Multipiattaforma**

Di accessibilità

- Localizzazione
- Voice acting

Di gameplay

- Multigiocatore
- Puzzles e minigiochi
- **Statistiche personaggio**
- Progressione
- Navigazione in tempo reale

Espositivi

- Esposizione cinematografica
- **Esposizione testuale**
- Grafiche 3D

Di rappresentazione

- **Personaggio personalizzabile**
- **Contenuti LGBTQ+**

Narrativi

- **Finali multipli**
- Transmedialità
- Contenuti sessuali espliciti
- **Più di un partner disponibile**
- Sistema di eventi

Punteggio benchmarking pre-lancio: **16**

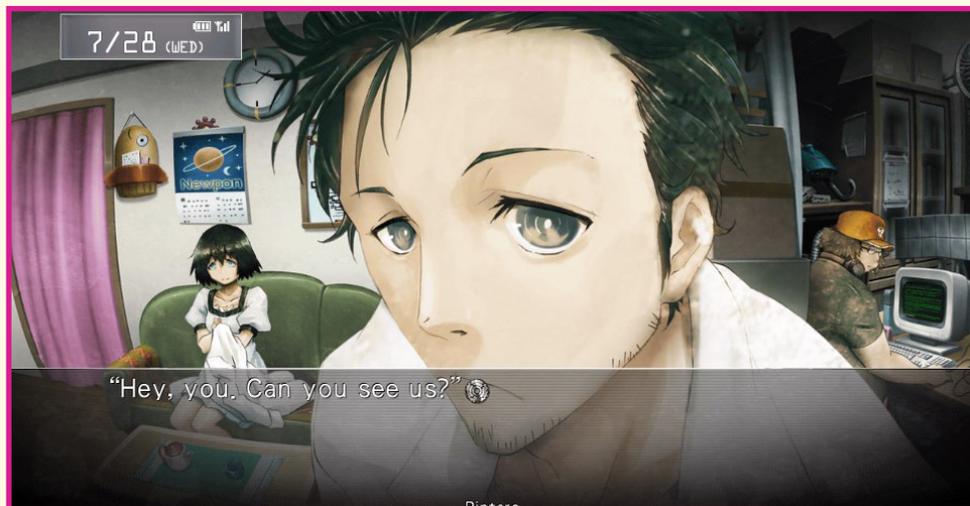
Punteggio benchmarking post-lancio: **19**

Variabili quantitative

Prezzo	16,99€
Numero piattaforme	4
Numero finali	9
Partners disponibili	7
Metacritic (critica)	78/100
Metacritic (pubblico)	5,4/10
Numero recensioni Steam	240
Ricezione Steam	98%
Vendite stimate su Steam	12240
Tempo di gioco medio	4,2h
Tempo di completamento medio	8h

STEINS;GATE

Mages Inc - 2019



Questa versione del 2019 non è che una delle più recenti edizioni di STEINS;GATE, serie di visual novels che ha origine nel 2009. Nei 10 anni vissuti dal franchise questo ha avuto modo, grazie al suo notevole successo, di espandersi ad altri media, come ad esempio fumetti e serie animate. Questo rende STEINS;GATE uno più conosciuti franchise transmediali con tentpole una visual novel.

A livello ludonarrativo il gioco non presenta però particolari caratteri innovativi.

Requisiti

Economici

- Più di 300k vendite su Steam
- **Più del 90% di ricezione su Steam**
- Microtransazioni
- **Multipiattaforma**

Di accessibilità

- **Localizzazione**
- **Voice acting**

Di gameplay

- Multigiocatore
- Puzzles e minigiochi
- Statistiche personaggio
- Progressione
- Navigazione in tempo reale

Espositivi

- Esposizione cinematografica
- **Esposizione testuale**
- Grafiche 3D

Di rappresentazione

- Personaggio personalizzabile
- Contenuti LGBTQ+

Narrativi

- **Finali multipli**
- **Transmedialità**
- Contenuti sessuali espliciti
- **Più di un partner disponibile**
- Sistema di eventi

Punteggio benchmarking pre-lancio: **15**

Punteggio benchmarking post-lancio: **18**

Variabili quantitative

Prezzo	24,99€
Numero piattaforme	7
Numero finali	7
Partners disponibili	6
Metacritic (critica)	73/100
Metacritic (pubblico)	NA
Numero recensioni Steam	438
Ricezione Steam	99%
Vendite stimate su Steam	22338
Tempo di gioco medio	9,9h
Tempo di completamento medio	18h

Long Live The Queen

Hanako Games - 2013



Long Live The Queen mette il giocatori nei panni di una nuova regina che deve formarsi per riuscire a governare con successo il suo paese. Il tessuto ludico che genera questo tipo di esperienza è quello di un gestionale puro, con pochi tratti grafici e molto basato su testo, numeri ed interfacce. L'eccellente narrativa associata ai numeri di questo sistema genera esperienze inedite e sempre nuove, che hanno reso il gioco un classico dal 2013, anno della sua uscita.

Requisiti

Economici

- Più di 300k vendite su Steam
- Più del 90% di ricezione su Steam
- Microtransazioni
- **Multipiattaforma**

Di accessibilità

- **Localizzazione**
- Voice acting

Di gameplay

- Multigiocatore
- Puzzles e minigiochi
- **Statistiche personaggio**
- Progressione
- Navigazione in tempo reale

Espositivi

- Esposizione cinematografica
- **Esposizione testuale**
- Grafiche 3D

Di rappresentazione

- Personaggio personalizzabile
- **Contenuti LGBTQ+**

Narrativi

- **Finali multipli**
- Transmedialità
- Contenuti sessuali espliciti
- **Più di un partner disponibile**
- **Sistema di eventi**

Punteggio benchmarking pre-lancio: **17**

Punteggio benchmarking post-lancio: **22**

Variabili quantitative

Prezzo	8,99€
Numero piattaforme	4
Numero finali	27
Partners disponibili	18
Metacritic (critica)	67/100
Metacritic (pubblico)	7,7/10
Numero recensioni Steam	5196
Ricezione Steam	95%
Vendite stimate su Steam	384504
Tempo di gioco medio	4,57h
Tempo di completamento medio	4h

Clannad

Visual Arts/Key - 2004



Ancora prima di STEINS;GATE Clannad è stato in grado di trascendere la visual novel e creare un universo transmediale. In particolare questo dialogo avviene con l'adattamento in forma animata. Scene del cartone animato sono state incluse in successive riedizioni del gioco, andando a dare quindi un livello di produzione molto più elevato a quella che altrimenti sarebbe una visual novel tradizionale. Clannad mostra quindi quali possono essere i benefici produttivi della crossmedialità per un videogioco.

Requisiti

Economici

- Più di 300k vendite su Steam
- Più del 90% di ricezione su Steam
- Microtransazioni
- Multiplatforma

Di accessibilità

- Localizzazione
- Voice acting

Di gameplay

- Multigiocatore
- Puzzles e minigiochi
- Statistiche personaggio
- Progressione
- Navigazione in tempo reale

Espositivi

- Esposizione cinematografica
- Esposizione testuale
- Grafiche 3D

Di rappresentazione

- Personaggio personalizzabile
- Contenuti LGBTQ+

Narrativi

- Finali multipli
- Transmedialità
- Contenuti sessuali espliciti
- Più di un partner disponibile
- Sistema di eventi

Punteggio benchmarking pre-lancio: 19

Punteggio benchmarking post-lancio: 24

Variabili quantitative

Prezzo	37,99€
Numero piattaforme	3
Numero finali	15
Partners disponibili	8
Metacritic (critica)	83/100
Metacritic (pubblico)	8,7/10
Numero recensioni Steam	4124
Ricezione Steam	98%
Vendite stimate su Steam	305176
Tempo di gioco medio	14,4h
Tempo di completamento medio	61h

Crush Crush

Sad Panda Studio - 2016



Non è stato possibile stimare le vendite di Crush Crush su Steam in quanto la maggior parte dei suoi introiti derivano da microtransazioni non tracciabili. Inoltre, sebbene il gioco sia tra i più giocati sulla piattaforma nel genere, qua non rappresenta quella principale. Il gioco è infatti molto più diffuso su dispositivi mobile. La natura di gioco mobile trasferito su computer è evidente dalle interfacce di gioco.

Il gameplay è fortemente basato sulle statistiche, che i giocatori possono spendere e potenziare eseguendo azioni di gioco. Queste statistiche inoltre consentono l'accesso a determinate porzioni della trama.

Requisiti

Economici

- Più di 300k vendite su Steam
- **Più del 90% di ricezione su Steam**
- **Microtransazioni**
- **Multipiattaforma**

Espositivi

- Esposizione cinematografica
- **Esposizione testuale**
- Grafiche 3D

Di accessibilità

- **Localizzazione**
- **Voice acting**

Di rappresentazione

- **Personaggio personalizzabile**
- **Contenuti LGBTQ+**

Di gameplay

- Multigiocatore
- **Puzzles e minigiochi**
- **Statistiche personaggio**
- **Progressione**
- Navigazione in tempo reale

Narrativi

- **Finali multipli**
- Transmedialità
- **Contenuti sessuali espliciti**
- **Più di un partner disponibile**
- Sistema di eventi

Punteggio benchmarking pre-lancio: **27**

Punteggio benchmarking post-lancio: **30**

Variabili quantitative

Prezzo	0€
Numero piattaforme	2
Numero finali	2
Partners disponibili	32
Metacritic (critica)	NA
Metacritic (pubblico)	9/10
Numero recensioni Steam	16925
Ricezione Steam	90
Vendite stimate su Steam	NA
Tempo di gioco medio	22,4h
Tempo di completamento medio	43h

Our Life

GB Patch Games - 2020



Our life ha una struttura standard per un dating simulator, ma si distingue per la personalizzazione del personaggio. Questa segue le fasi della vita del personaggio, che viene seguito dalla trama fin dall'infanzia. Tra di esse il gioco consente di effettuare diversi cambiamenti, tra i quali anche i pronomi con il quali il gioco e gli altri personaggi si riferiscono al personaggio del giocatore. Altra caratteristica rilevante del gioco è la sua natura in capitoli, dove il primo è a disposizione gratuitamente e gli altri (sui quali sono state stimate le vendite) a pagamento.

Requisiti

Economici

- Più di 300k vendite su Steam
- **Più del 90% di ricezione su Steam**
- **Microtransazioni**
- Multiplatforma

Di accessibilità

- **Localizzazione**
- **Voice acting**

Di gameplay

- Multigiocatore
- Puzzles e minigiochi
- Statistiche personaggio
- Progressione
- Navigazione in tempo reale

Espositivi

- Esposizione cinematografica
- **Esposizione testuale**
- Grafiche 3D

Di rappresentazione

- **Personaggio personalizzabile**
- **Contenuti LGBTQ+**

Narrativi

- **Finali multipli**
- Transmedialità
- Contenuti sessuali espliciti
- Più di un partner disponibile
- Sistema di eventi

Punteggio benchmarking pre-lancio: **12**

Punteggio benchmarking post-lancio: **15**

Variabili quantitative

Prezzo	0€
Numero piattaforme	1
Numero finali	5
Partners disponibili	1
Metacritic (critica)	NA
Metacritic (pubblico)	NA
Numero recensioni Steam	3060
Ricezione Steam	98%
Vendite stimate su Steam	1900
Tempo di gioco medio	1,8h
Tempo di completamento medio	7,1h

Love Esquire

Yangyang Mobile - 2019



Sviluppato originariamente per dispositivi mobili, Love Esquire combina i due più classici generi giapponesi: il gioco di ruolo a turni orientale e la visual novel. Questo particolare dating simulator ha un complesso sistema di gdr alla sua base, che utilizza per fornire sfide ed opportunità al giocatore durante la partita. Un aspetto interessante del titolo è come questo sia privo di contenuti sessualmente espliciti nella sua versione originale, ma questi possono essere aggiunti scaricando semplicemente un contenuto aggiuntivo gratuito. Così facendo gli sviluppatori evitano alcune delle limitazioni imposte dallo store.

Requisiti

Economici

- Più di 300k vendite su Steam
- **Più del 90% di ricezione su Steam**
- Microtransazioni
- Multiplatforma

Espositivi

- Esposizione cinematografica
- **Esposizione testuale**
- Grafiche 3D

Di accessibilità

- **Localizzazione**
- **Voice acting**

Di rappresentazione

- Personaggio personalizzabile
- Contenuti LGBTQ+

Di gameplay

- Multigiocatore
- **Puzzles e minigiochi**
- **Statistiche personaggio**
- Progressione
- Navigazione in tempo reale

Narrativi

- **Finali multipli**
- Transmedialità
- **Contenuti sessuali espliciti**
- **Più di un partner disponibile**
- **Sistema di eventi**

Punteggio benchmarking pre-lancio: **19**

Punteggio benchmarking post-lancio: **22**

Variabili quantitative

Prezzo	20,99€
Numero piattaforme	1
Numero finali	8
Partners disponibili	5
Metacritic (critica)	NA
Metacritic (pubblico)	NA
Numero recensioni Steam	707
Ricezione Steam	91%
Vendite stimate su Steam	36057
Tempo di gioco medio	16,28h
Tempo di completamento medio	12,42h

AI*Shoujo/AI

Illusion - 2020



Il gioco è un vero e proprio simulatore. Il giocatore ha controllo quasi totale su una piccola isola esplorabile, che popolerà con entità generate dal giocatore stesso. Il giocatore può quindi interagire con i personaggi creati in maniera sistemica, con trama esplicita praticamente nulla. Il gioco è tanto complesso quanto approssimativo nella sua realizzazione, e si avvicina di più al gioco erotico puro che al dating simulator. Il rapporto romantico tra il giocatore e i personaggi infatti è secondario se non assente dal titolo.

Requisiti

Economici

- Più di 300k vendite su Steam
- Più del 90% di ricezione su Steam
- **Microtransazioni**
- Multiplatforma

Di accessibilità

- **Localizzazione**
- **Voice acting**

Di gameplay

- Multigiocatore
- **Puzzles e minigiochi**
- **Statistiche personaggio**
- Progressione
- **Navigazione in tempo reale**

Espositivi

- **Esposizione cinematografica**
- **Esposizione testuale**
- **Grafiche 3D**

Di rappresentazione

- **Personaggio personalizzabile**
- Contenuti LGBTQ+

Narrativi

- **Finali multipli**
- Transmedialità
- **Contenuti sessuali espliciti**
- **Più di un partner disponibile**
- **Sistema di eventi**

Punteggio benchmarking pre-lancio: 29

Punteggio benchmarking post-lancio: 29

Variabili quantitative

Prezzo	60,22€
Numero piattaforme	1
Numero finali	NA
Partners disponibili	NA
Metacritic (critica)	NA
Metacritic (pubblico)	NA
Numero recensioni Steam	1397
Ricezione Steam	76%
Vendite stimate su Steam	53086
Tempo di gioco medio	72,17h
Tempo di completamento medio	NA

Man of the House

Faerin Games - 2019



Man of the House è rappresentativo del videogioco erotico su Steam. Questo titolo è quello di maggior successo nella sua categoria e ricompensa il giocatore con animazioni 3D di carattere sessuale per il conseguimento di risultati di gameplay. Questo si basa su una narrativa non lineare ed elementi manageriali che si intersecano in un semplice sistema di eventi. La scarsa qualità produttiva definisce il genere, e crea un'associazione radicata nelle menti dei giocatori tra gioco erotico, superficialità ludonarrativa e scarsa qualità produttiva.

Requisiti

Economici

- Più di 300k vendite su Steam
- **Più del 90% di ricezione su Steam**
- **Microtransazioni**
- Multiplatforma

Espositivi

- **Esposizione cinematografica**
- **Esposizione testuale**
- **Grafiche 3D**

Di accessibilità

- **Localizzazione**
- Voice acting

Di rappresentazione

- Personaggio personalizzabile
- Contenuti LGBTQ+

Di gameplay

- Multigiocatore
- **Puzzles e minigiochi**
- **Statistiche personaggio**
- Progressione
- Navigazione in tempo reale

Narrativi

- **Finali multipli**
- Transmedialità
- **Contenuti sessuali espliciti**
- **Più di un partner disponibile**
- **Sistema di eventi**

Punteggio benchmarking pre-lancio: **22**

Punteggio benchmarking post-lancio: **25**

Variabili quantitative

Prezzo	19,99€
Numero piattaforme	1
Numero finali	3
Partners disponibili	3
Metacritic (critica)	NA
Metacritic (pubblico)	NA
Numero recensioni Steam	1325
Ricezione Steam	92%
Vendite stimate su Steam	67575
Tempo di gioco medio	16,4h
Tempo di completamento medio	39h

Emily Is Away Too

Kile Seeley - 2021



Interessante esperimento di rappresentazione grafica in un videogioco, Emily is Away Too è il sequel di Emily is Away. Il gioco simula interazioni sociali testuali attraverso interfacce che ricordano i software di messaggistica a cavallo tra gli ultimi anni 90 e i primi 2000. Nonostante la sua semplicità, l'originalità dell'idea ha permesso al gioco di avere ben 3 sequels e anche un fumetto, rendendo quindi il piccolo franchise transmediale.

Requisiti

Economici

- Più di 300k vendite su Steam
- **Più del 90% di ricezione su Steam**
- Microtransazioni
- Multiplatforma

Espositivi

- Esposizione cinematografica
- **Esposizione testuale**
- Grafiche 3D

Di accessibilità

- Localizzazione
- Voice acting

Di rappresentazione

- Personaggio personalizzabile
- Contenuti LGBTQ+

Di gameplay

- Multigiocatore
- Puzzles e minigiochi
- Statistiche personaggio
- Progressione
- Navigazione in tempo reale

Narrativi

- **Finali multipli**
- **Transmedialità**
- Contenuti sessuali espliciti
- **Più di un partner disponibile**
- Sistema di eventi

Punteggio benchmarking pre-lancio: **10**

Punteggio benchmarking post-lancio: **13**

Variabili quantitative

Prezzo	8,19€
Numero piattaforme	1
Numero finali	9
Partners disponibili	2
Metacritic (critica)	81/100
Metacritic (pubblico)	7,8/10
Numero recensioni Steam	3651
Ricezione Steam	94%
Vendite stimate su Steam	270174
Tempo di gioco medio	4,32h
Tempo di completamento medio	2h

Nekopara Vol. 2

Neko Works - 2016



La serie Neko para (qui analizzato è il volume 2), è tra le visual novels più vendute sulla piattaforma steam. Neko para rappresenta l'archetipo del dating sim orientale perfettamente, carico di stereotipi e tropi. Le ottime performance di vendita hanno consentito di avere una qualità nella produzione sempre più alta, includente di voice acting e animazioni, ma nonostante questo la base meccanica del gioco rimane quella di un dating simulator con narrativa branching.

Requisiti

Economici

- Più di 300k vendite su Steam
- Più del 90% di ricezione su Steam
- Microtransazioni
- Multiplatforma

Espositivi

- Esposizione cinematografica
- Esposizione testuale
- Grafiche 3D

Di accessibilità

- Localizzazione
- Voice acting

Di rappresentazione

- Personaggio personalizzabile
- Contenuti LGBTQ+

Di gameplay

- Multigiocatore
- Puzzles e minigiochi
- Statistiche personaggio
- Progressione
- Navigazione in tempo reale

Narrativi

- Finali multipli
- Transmedialità
- Contenuti sessuali espliciti
- Più di un partner disponibile
- Sistema di eventi

Punteggio benchmarking pre-lancio: 18

Punteggio benchmarking post-lancio: 23

Variabili quantitative

Prezzo	9,99€
Numero piattaforme	3
Numero finali	1
Partners disponibili	3
Metacritic (critica)	NA
Metacritic (pubblico)	7,8/10
Numero recensioni Steam	9552
Ricezione Steam	97%
Vendite stimate su Steam	706848
Tempo di gioco medio	3,1h
Tempo di completamento medio	4h

Kitty Powers Matchmakers

Magic Notion ltd - 2015



Kitty Powers Matchmaker è un dating simulator non convenzionale per diversi aspetti. In primo luogo vi è il fatto che il giocatore deve accoppiare le persone giuste per l'un l'altra seguendo i sistemi di gioco, e non è quindi parte delle trame romantiche che prendono forma. Altro aspetto originale è la presenza di filmati cinematografici con attori reali per i segmenti più di rilievo per la trama.

Requisiti

Economici

- Più di 300k vendite su Steam
- **Più del 90% di ricezione su Steam**
- **Microtransazioni**
- **Multipiattaforma**

Espositivi

- **Esposizione cinematografica**
- **Esposizione testuale**
- Grafiche 3D

Di accessibilità

- **Localizzazione**
- **Voice acting**

Di rappresentazione

- Personaggio personalizzabile
- **Contenuti LGBTQ+**

Di gameplay

- Multigiocatore
- **Puzzles e minigiochi**
- **Statistiche personaggio**
- Progressione
- Navigazione in tempo reale

Narrativi

- Finali multipli
- **Transmedialità**
- Contenuti sessuali espliciti
- Più di un partner disponibile
- **Sistema di eventi**

Punteggio benchmarking pre-lancio: **20**

Punteggio benchmarking post-lancio: **23**

Variabili quantitative

Prezzo	7,99€
Numero piattaforme	6
Numero finali	1
Partners disponibili	NA
Metacritic (critica)	NA
Metacritic (pubblico)	8/10
Numero recensioni Steam	768
Ricezione Steam	94%
Vendite stimate su Steam	56832
Tempo di gioco medio	10,3h
Tempo di completamento medio	9,12

Gal Gun 2

Anti Creature Co. Ltd - 2018



Ciò che distingue Gal Gun 2 da prodotti simili è la forte tridimensionalità del titolo, che richiede al giocatore di interagire direttamente con il modo di gioco attraverso una sorta di pistola che ha numerose funzioni. Con essa il giocatore aiuterà e combatterà i partner disponibili, oltre che svolgere diversi compiti per loro. La piattaforma principale per la serie è il Nintendo Switch, quindi le vendite su computer non trainano i ricavi di Anti Creature.

Requisiti

Economici

- Più di 300k vendite su Steam
- **Più del 90% di ricezione su Steam**
- **Microtransazioni**
- **Multipiattaforma**

Di accessibilità

- **Localizzazione**
- **Voice acting**

Di gameplay

- Multigiocatore
- **Puzzles e minigiochi**
- Statistiche personaggio
- Progressione
- **Navigazione in tempo reale**

Espositivi

- **Esposizione cinematografica**
- Esposizione testuale
- **Grafiche 3D**

Di rappresentazione

- Personaggio personalizzabile
- Contenuti LGBTQ+

Narrativi

- **Finali multipli**
- **Transmedialità**
- Contenuti sessuali espliciti
- **Più di un partner disponibile**
- Sistema di eventi

Punteggio benchmarking pre-lancio: **24**

Punteggio benchmarking post-lancio: **27**

Variabili quantitative

Prezzo	29,99€
Numero piattaforme	3
Numero finali	9
Partners disponibili	4
Metacritic (critica)	62/100
Metacritic (pubblico)	7,2/10
Numero recensioni Steam	751
Ricezione Steam	90%
Vendite stimate su Steam	37550
Tempo di gioco medio	8,4h
Tempo di completamento medio	4,5h

Analisi Dati

Analisi competitors

Una volta raccolti i dati relativi ai casi studio, questi sono stati inseriti in un database, il quale è stato utilizzato per le successive analisi.

Metodo

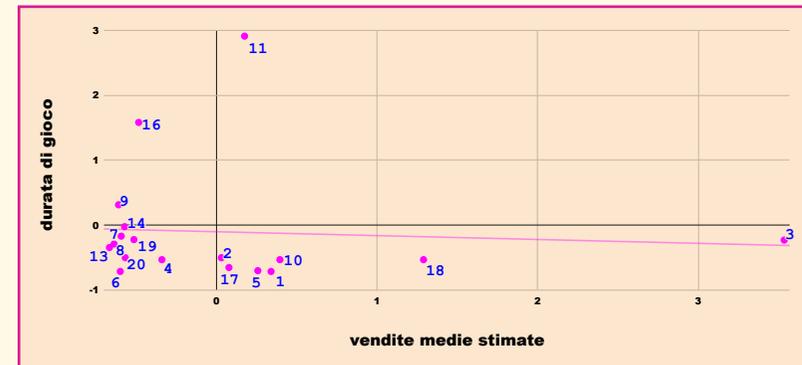
Per ogni variabile è stata trovata varianza, media e deviazione standard, e con esse si sono derivati gli z points. Gli z points sono necessari per poter mettere in relazione in modo coerente variabili di diversa entità, andando a definire per ciascuna la variazione attorno al punto 0. Una volta trovati gli z points sono stati messi in relazione l'un l'altro con dei grafici di distribuzione al fine trovare nicchie potenzialmente vuote nel mercato e correlazioni significative tra le variabili.

Distribuzioni rilevanti

A seguito sono riportati i grafici di distribuzione nei quali assenza o presenza di correlazione ha portato a deduzioni progettuali in seguito utilizzate per concretizzare i requisiti del concept.

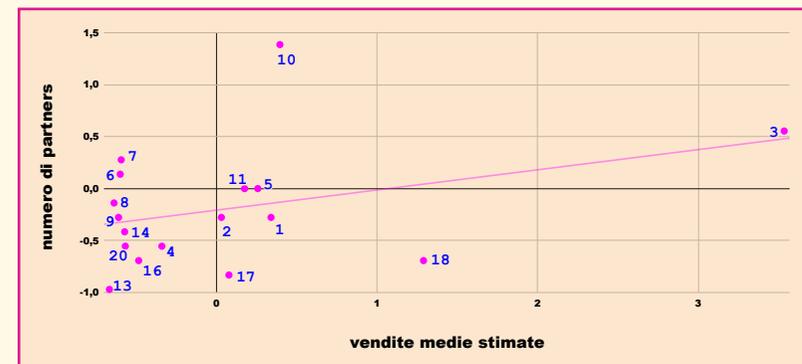
Vendite stimate VS Durata gioco

Dal grafico emerge una lieve correlazione inversa tra i due dati. Una breve durata non sembra essere influente sulle copie vendute, mentre queste scendono drasticamente, salvo eccezioni dall'alto production value, dopo le 7h di gioco medio.



Vendite stimate VS Numero di partners

Si può notare come ad un maggiore numero di partner disponibili per il giocatore si calcolino un maggior numero di copie vendute stimate su Steam. Si può dedurre un valore soglia di circa 4 partners per avere delle vendite stimate nella media.



Vendite stimate VS Numero di finali

Anche il numero di finali diversi raggiungibili dal giocatore è associato al numero di copie vendute stimate su Steam. Il valore soglia in questo caso risulta essere attorno ai 7 finali; sopra questo livello le vendite aumentano.



Durata gioco VS Numero di finali

Chiaramente giochi che forniscono un elevato numero di finali sono costretti ad ridurre il tempo medio di gioco. Il numero di finali da ottenere è quindi un requisito fortemente limitante sulla produzione.



Vendite stimate VS Prezzo

Nel grafico è individuabile una leggera U, il quale picco è situato attorno alla soglia di 8 - 15€ di prezzo. Questo prezzo inserirebbe il prodotto nella fascia medio bassa, distante dagli 60+ euro dei blockbusters, andandosi quindi ad inserire in un mercato completamente diverso.



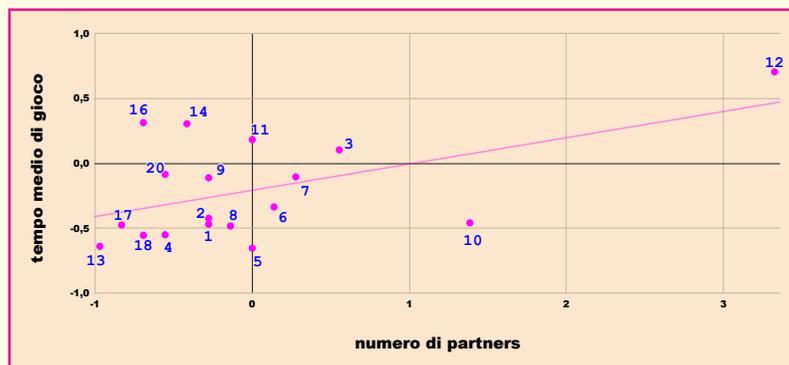
Tempo medio di gioco VS Numero di finali

Interessante notare come però, a dispetto di quanto notato nel precedente grafico, non vi è nessuna correlazione significativa tra numero di finali e tempo di gioco medio. Si può dedurre quindi che i giocatori giocheranno più volte i giochi brevi con molti finali, al fine di esplorarne la narrativa a pieno.



Tempo medio di gioco VS Numero di partner disponibili

La correlazione tra i due fattori è molto lieve, ma si può intuire che ad un maggiore numero di partner disponibili per il giocatore, ci sia un trend crescente nel tempo medio di gioco. Finali e partner sono strettamente correlati, quindi un giocatore è incoraggiato a giocare più a lungo per sperimentare tutte le narrative disponibili.



Benchmarking

Usando il metodo di Kano, attribuendo quindi punteggi diversi per i requisiti basic, prestazionali e delight, due classifiche sono state stilate. Una considerando le performance ottenute dal titolo dopo l'uscita, l'altra solo considerando i requisiti soddisfatti.

Benchmarking pre-uscita

Osservando la classifica stilata dai punteggi che tengono conto dei requisiti economici, di gameplay, di inclusione, di rappresentazione e di accessibilità, si possono notare le seguenti tendenze.

Le visual novel più tradizionali si collocano in fascia bassa, dati i loro scarsi punti nei requisiti per differenziare il gameplay

Alcune di esse, come Hunie Pop e Clannad salgono in classifica grazie ad eccellenze rappresentative o di inclusività, nonché di performance post release (nel successivo grafico). Tra i primi posti troviamo i titoli

dal gameplay più non convenzionale, e che meglio si allineano con il concept di Project Spice. In giallo sono però segnati Crush Crush e AI-Shoujo/AI: il primo in quanto titolo free to play, e il secondo dato il suo target e il suo gameplay molto inconvenzionale, che lo spingono più verso il gioco erotico che il dating sim.

ID	titolo gioco	punteggio
15	AI*Shouji/AI	29
12	Crush Crush	27
1	Monster Prom XXL	25
20	Gal Gun 2	24
7	Max Gentlemen Sexy Business	23
16	Man of the House	22
2	Dream Daddy	21
19	Kitty Powers Matchmaker	20
3	Hunie Pop	20
14	Love Esquire	19
11	Clannad	19
18	Nekopara Vol 2	18
10	Long Live the Queen	17
8	Arcade Spirits	16
9	Steins;GATE	15
5	Hatoful Boyfriend	13
13	Our Life	12
4	Doki Doki Literature Club	12
6	Helltaker	11
17	Emily is Away Too	10

Benchmarking post-uscita

Escludere le variabili economiche dal grafico non porta ad un eccessivo cambiamento nella classifica. Alcuni titoli di successo commerciale, come Huneipop e Monster Prom, perdono posizioni, ma rimangono comunque comunque saldamente a metà e in cima della classifica. Titoli non convenzionali dallo scarso successo, come AI*Shoujo/AI prendono invece posizioni.

ID	titolo gioco	punteggio
12	Crush Crush	30
1	Monster Prom XXL	30
15	AI*Shouji/AI	29
20	Gal Gun 2	27
7	Max Gentlemen Sexy Business	26
16	Man of the House	25
3	Hunie Pop	25
11	Clannad	24
2	Dream Daddy	24
19	Kitty Powers Matchmaker	23
18	Nekopara Vol 2	23
14	Love Esquire	22
10	Long Live the Queen	22
8	Arcade Spirits	19
9	Steins;GATE	18
5	Hatoful Boyfriend	18
13	Our Life	15
4	Doki Doki Literature Club	15
6	Helltaker	14
17	Emily is Away Too	13

Confronto benchmarking vs vendite stimate

Se confrontiamo la classifica post uscita con le vendite stimate su Steam, si può osservare una parziale ma non totale correlazione: alcune di queste discrepanze si possono attribuire alla natura multiplatforma di titoli come Gal Gun 2, in cui il pc non è la piattaforma primaria. In altri casi le innovazioni di gameplay non sono sorrette da un livello qualitativo alto, come in caso di max gentlemen sexy business. Ultima osservazione va fatta anche sul prezzo dei giochi, che influisce enormemente sulle vendite: AI * Shoujo è l'unico titolo a prezzo pieno. Molto rilevante la consistenza di Monster Prom e Dream Daddy, casi studio più vicini alle premesse di base di Project Spice. Alcuni titoli hanno poi le vendite inflazionate da viralità sul web, come Nekopara e Hatoful Boyfriend.

titolo gioco	vendite stimate
Crush Crush	NA
Hunie Pop	1516334
Nekopara Vol 2	706848
Long Live the Queen	384504
Monster Prom XXL	364600
Hatoful Boyfriend	334924
Clannad	305176
Emily is Away Too	270174
Dream Daddy	253184
Doki Doki Literature Club	119658
Man of the House	67575
Kitty Powers Matchmaker	56832
AI*Shoujo/AI	53086
Gal Gun 2	37550
Love Esquire	36057
Max Gentlemen Sexy Business	28348
Helltaker	26190
STEINS;GATE	22338
Arcade Spirits	12240
Our Life	1900

Osservazioni

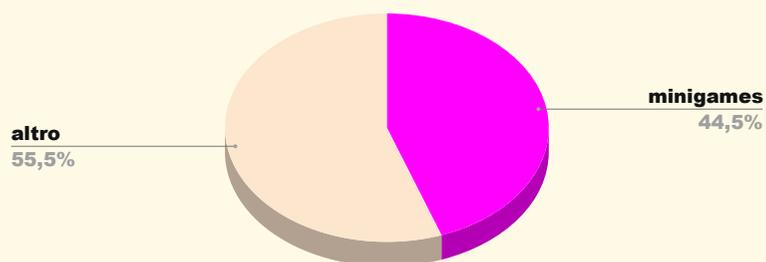
Per andare incontro sia alla natura di prototipo del progetto, che all'effettiva capacità produttiva dello studio, è stato necessario creare una scala di priorità nei requisiti. Questi sono stati confrontati con il numero di copie vendute stimate su Steam. Dai grafici è stato possibile dedurre quali requisiti corrispondessero ad un maggior numero di copie sulla piattaforma, e quindi quali di essi sviluppare con maggiore priorità.

I grafici a torta sintetizzano la ricerca svolta comparando la sommatoria delle copie stimate vendute dei titoli che soddisfano e che non soddisfano un dato requisito.

I restanti requisiti del benchmark non sono stati riportati, in quanto nessuna correlazione era presente o la quantità di dati disponibile non era sufficiente a creare una correlazione utile alla prioritizzazione (requisito presente su almeno 3 prodotti).

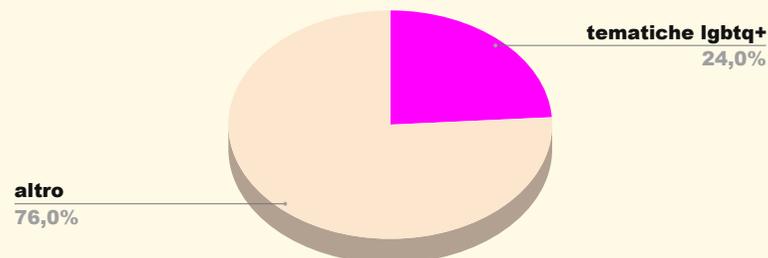
Copie stimate VS Minigiochi o puzzles

La tendenza inversa tra le due variabili è evidente, la presenza di gameplay attivo tradizionale in forma di minigiochi e puzzles sembra non essere presente nei titoli con vendite stimate maggiori.



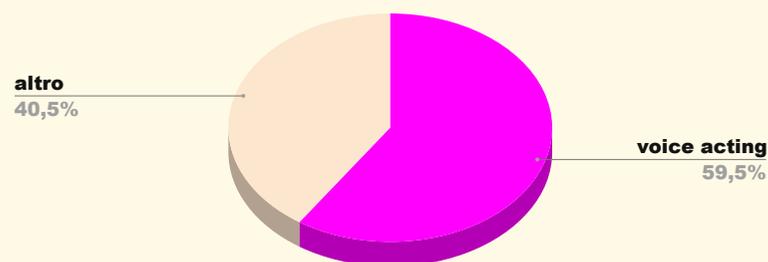
Copie stimate VS Opzioni o temi LGBTQ+

La variabile mostra come a rappresentare le tematiche lgbtq+ siano principalmente titoli di nicchia, mentre molti dei giochi dalle grandi vendite si allontanano da esse.



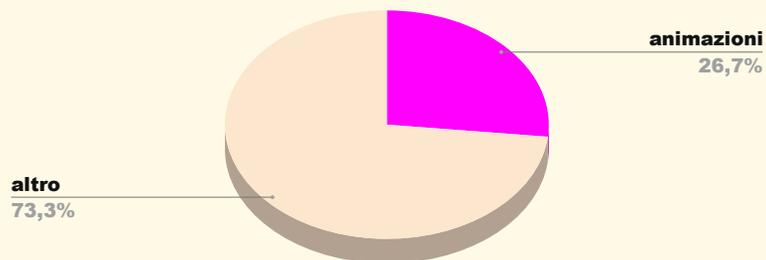
Copie stimate VS Voice acting

Essendo un fattore delight, il voice acting corrisponde ad un maggior numero di vendite, anche in maniera fortemente correlata. Tuttavia il considerevole quantitativo di risorse necessario al suo soddisfacimento lo collocano tra i requisiti a bassa priorità.



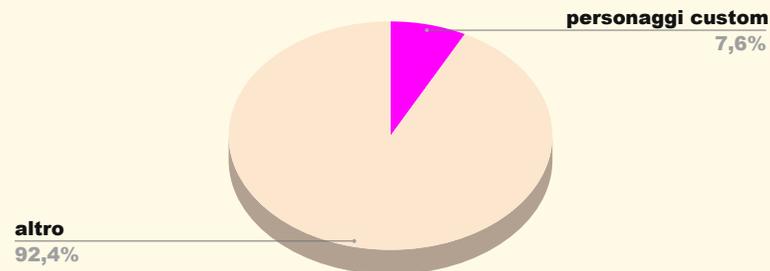
Copie stimate VS Esposizione cinematica

Sorprendentemente l'esposizione cinematografica è spesso associata a poche copie stimate, mettendo il requisito quindi a bassissima priorità. La motivazione dietro a questa tendenza è da cercare nella bassa qualità delle animazioni presenti nei casi studio. Questo tipo di esposizione è tra i più intensi produttivamente parlando, e quindi pochi studi riescono ad eseguirlo efficacemente.



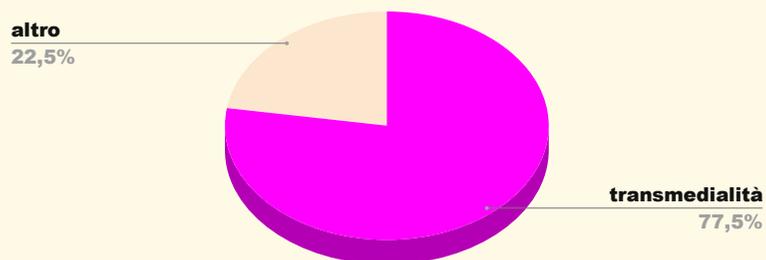
Copie stimate VS Personaggio personalizzabile

Tendenza inversa per la personalizzazione del personaggio, feature presente quasi solo in titoli dalle minori vendite. La presenza di tale feature implica una struttura di gioco che la includa dall'inizio per valorizzarla, per questo motivo è stata considerata a bassa priorità.



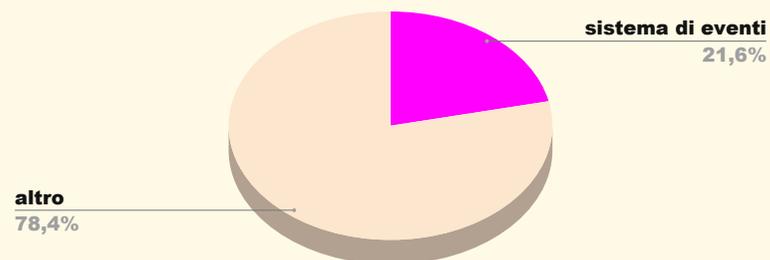
Copie stimate VS Transmedialità

La transmedialità sembra influire enormemente sulle vendite del prodotto. Essendo Project Spice intrinsecamente transmediale per via della richiesta da parte del committente, questo requisito è soddisfatto automaticamente.



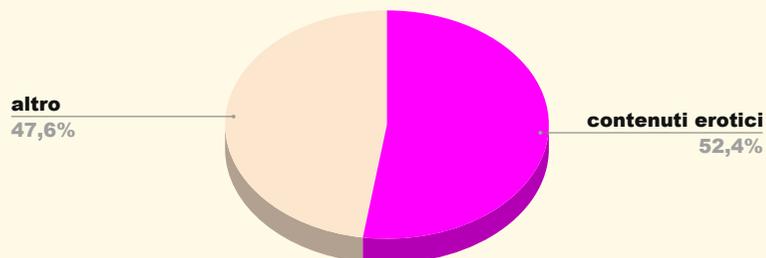
Copie stimate VS Sistema di eventi

Le scarse vendite del sistema di eventi sono da apportare alla natura di nicchia o sperimentale dei titoli che fin'ora l'hanno utilizzato. All'interno delle vendite di tali titoli vi è infatti forte varianza, con Monster Prom XXL ad alzare la media di titoli dallo scarso successo commerciale.



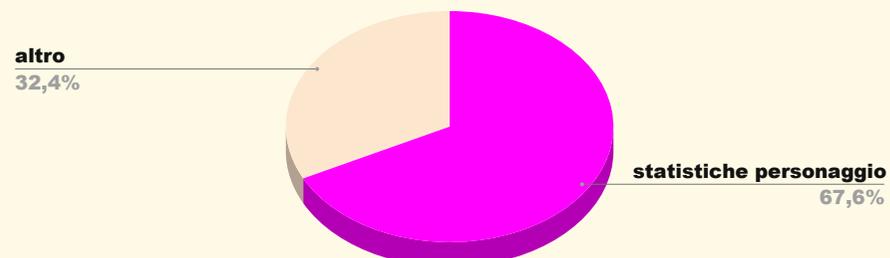
Copie stimate VS Scene sessualmente esplicite

La presenza di scene sessualmente esplicite non sembra incidere negativamente sulle vendite. Questo tipo di contenuto è però associato a prodotti di scarsa qualità produttiva e di contenuti, e determina una percezione negativa del prodotto da parte del consumatore. Per questo motivo, oltre che alle complessità nella pubblicazione data da questi contenuti, la loro presenza è stata esclusa.



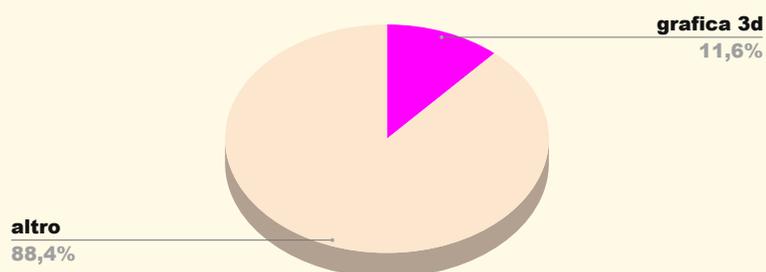
Copie stimate VS Sistema di statistiche giocatore

Il grafico rivela come le statistiche del giocatore siano un metodo efficace per correlare narrativa e conseguenze di gioco. I giocatori sono familiari con questo linguaggio ed è spesso indispensabile per creare una struttura ludonarrativa al gioco.



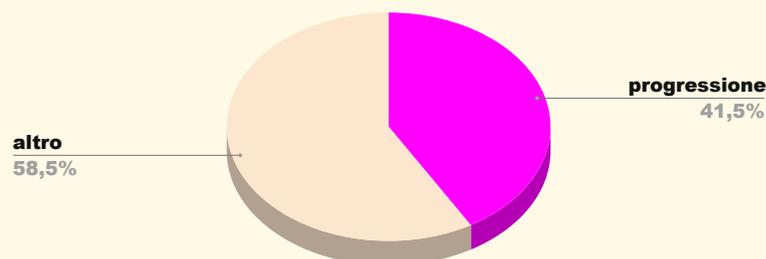
Copie stimate VS Uso del 3D

Non vi è correlazione positiva sull'uso del 3D. Questo tipo di contenuto è quindi considerato a bassa priorità, in quanto l'utenza non lo predilige particolarmente ed è più legato alle peculiarità dello studio.



Copie stimate VS Sistema di progressione

Un sistema di progressione tra le diverse sessioni di gioco non sembra essere correlato ad un alto numero di vendite, ma la scarsa quantità di dati presenti non permette di definirne la priorità.



Concept Finale

Risposte ai requisiti

Analizzati i competitors e i requisiti stabiliti è stato possibile identificare a quali di essi il progetto avrebbe risposto, considerando sia le premesse del brief con relative esigenze di committenza e dello studio, sia le priorità emerse dal benchmarking e dalla competitor analysis.

Gameplay

Modalità multigiocatore (delight)

La modalità multigiocatore, sebbene fosse un fattore delight, è stata esclusa per differenziare il prodotto da Monster Prom XL, il quale avrebbe condiviso la maggior parte dei requisiti con Project Spice. Inoltre la componente multigiocatore richiede numerosi interventi strutturali a vasta scala sul progetto, che avrebbero limitato altre features.

Presenza di puzzles o altri minigiochi (prestazionali)

Questo tipo di ludicizzazione non è stato considerato il principale, ma l'inclusione di elementi di gioco tradizionali è stata valutata come complementare al resto dei sistemi.

Sistema di statistiche del personaggio (prestazionali)

Questo sistema risulta essere familiare ai giocatori e aiuta ad integrare l'event system, motore narrativo di Project Spice, alle strutture di gioco. Per questo motivo è stato incluso nel progetto.

Progressione tra le sessioni di gioco (delight)

Il sistema di progressione è stato incluso nel concept, in quanto fattore delight più facilmente inseribile in successive iterazioni del progetto senza doverlo integrare dall'inizio. La sua presenza non è quindi stata considerata per il prototipo oggetto di tesi, ma per futuri sviluppi.

Navigazione in tempo reale (prestazionali)

Data la natura del concept preliminare, ispirata ai giochi da tavola e ai dating simulator, la navigazione in tempo reale si è rivelata troppo dissonante con il resto del progetto, e quindi non considerata.

Economici

Presenza di contenuti acquistabili aggiuntivi e/o microtransazioni (prestazionali)

L'inserimento di dlc e soprattutto di microtransazioni nel gioco all'uscita rischia di creare una percezione di monetizzazione troppo aggressiva, scoraggiando l'acquisto.

Disponibilità del dispositivo su diverse piattaforme (prestazionali)

Il titolo, data la sua relativa bassa complessità, si presta al multiplatforma, in particolare al porting su dispositivi mobile.

Inclusività

Possibilità di personalizzare il proprio personaggio (prestazionali)

Dato lo scarso interesse rilevato nella fase precedente per il requisito e la sua relativa complessità, il personaggio personalizzabile è stato escluso dal concept, facilmente sostituibile da un personaggio generico o da una serie di archetipi predefiniti.

Opzioni di dating LGBTQ+ (delight)

Nonostante la situazione attuale di mercato di nicchia delle opzioni LGBTQ+, lo stato dell'arte mostra come questo sia culturalmente indispensabile per un dating sim contemporaneo. Il prototipo quindi, per coerenza con il materiale originale e con il genere soddisferà questo requisito.

Accessibilità

Localizzazione in più di una lingua (prestazionali)

Mantenendo il contenuto prevalentemente testuale, lo studio ha considerato fattibile la possibilità di commissionare la localizzazione per almeno due lingue (giapponese ed inglese), oltre che la lingua del materiale sorgente, l'italiano.

Doppiaggio dei dialoghi in almeno una lingua (delight)

La scelta di concentrarsi sul testo per facilitare produzione e localizzazione ha reso automaticamente più complessa l'implementazione del doppiaggio: sebbene un doppiaggio parziale, con brevi frasi ripetute per più contesti, sia stato considerato fattibile, uno totale è stato escluso dal progetto.

Esposizione

Esposizione cinematografica (delight)

L'unica possibilità di poter includere questo tipo di esposizione in una narrativa così estesa come quella che si è configurata nel progetto, è l'inserimento di clip dalla serie animata sviluppata in parallelo. Questa

possibilità però è stata non presa in considerazione dallo studio, dato lo stadio preliminare di entrambe le produzioni.

Esposizione principalmente testuale (basic)

Per dare la possibilità di aumentare la complessità del titolo in altri requisiti e per soddisfare questo tipo di rappresentazione degli eventi, ritenuta basilare per il genere, l'esposizione testuale è stata considerata prominente nel progetto.

Utilizzo di grafiche 3D (prestazionali)

L'inclusione di elementi 3D è stata richiesta dallo studio per massimizzare i talenti a disposizione. Il requisito è stato quindi considerato nel concept finale. Tuttavia, data la natura di lavoro indipendente del prototipo, che non ha avuto a disposizione il team al completo per la sua realizzazione, Project Spice ha considerato ma non incluso questa componente.

Narrativi

Finali multipli (basic)

Con livello soglia individuato a 7, i finali multipli rappresentano una feature che i giocatori si aspettano. Per massimizzare la struttura del gioco, che si prospetta altamente rigiocabile date le influenze board-game e il loop principale veloce, Project Spice includerà un numero di finali anche molto superiore alla soglia già nel prototipo.

Parte di un universo transmediale (prestazionali)

Sebbene nella fase di prototipazione oggetto di questa tesi non vi siano stati i dettagli necessari per definire le connessioni transmediali a fumetto e serie nel loro dettaglio, la loro presenza è intrinseca al progetto, e i personaggi chiave sono stati inclusi attivamente nei flussi di

gioco.

Contenuti sessualmente espliciti (performance)

Sebbene questo tipo di contenuto sia presente nel materiale originale, il suo inserimento nel medium del videogioco presenta molte più difficoltà, sia a livello di percezione dell'utenza, che a livello di regolamentazioni per la distribuzione. Project Spice avrà quindi un contenuto sessuale, importante per le tematiche da raccontare, ma senza rappresentazioni esplicite.

Più di un partner disponibile per la trama romantica (basic)

Come per i finali multipli, questo requisito è intrinseco al genere e la sua assenza richiederebbe uno stravolgimento totale del concept, creando incongruenze con altre features. Il livello soglia individuato è quattro o più.

Sistema di eventi o simulazione (Prestazionale)

Tale requisito è stato incluso nel progetto in quanto tassello di base per poter conferire un valore aggiunto di carattere sperimentale sia al prodotto che alla tesi.

Inserimento nell'analisi

Aggiungendo Project Spice con i requisiti descritti nella classifica di benchmark pre uscita, il progetto ottiene un punteggio di 23, rimanendo quindi nella parte alta della classifica assieme al caso studio principale, Monster Prom XL, e altri visual novel innovative.

ID	titolo gioco	punteggio
15	AI*Shouji/AI	29
12	Crush Crush	27
1	Monster Prom XXL	25
20	Gal Gun 2	24
21	Project Spice	23
7	Max Gentlemen Sexy Business	23
16	Man of the House	22
2	Dream Daddy	21
19	Kitty Powers Matchmaker	20
3	Hunie Pop	20
14	Love Esquire	19
11	Clannad	19
18	Nekopara Vol 2	18
10	Long Live the Queen	17
8	Arcade Spirits	16
9	Steins;GATE	15
5	Hatoful Boyfriend	13
13	Our Life	12
4	Doki Doki Literature Club	12
6	Helltaker	11
17	Emily is Away Too	10

Project Spice

MixedBag - 2021



Project Spice si configura a questo punto del percorso di sviluppo come un dating simulator apparentemente tradizionale, ma con produzione 3D di qualità, contenuti transmediali e un sistema narrativo in grado di fornire un'esperienza di gioco unica ad ogni partita. Requisiti come la localizzazione, la progressione e i contenuti LGBTQ+ consentono inoltre di ottenere buoni punteggi nel benchmarking, raggiungendo i livelli dei casi studio più significativi.

Requisiti

Economici

- Più di 300k vendite su Steam
- Più del 90% di ricezione su Steam
- Microtransazioni
- **Multipiattaforma**

Di accessibilità

- **Localizzazione**
- Voice acting

Di gameplay

- Multi giocatore
- Puzzles e minigiochi
- **Statistiche personaggio**
- **Progressione**
- Navigazione in tempo reale

Espositivi

- Esposizione cinematografica
- **Esposizione testuale**
- **Grafiche 3D**

Di rappresentazione

- Personaggio personalizzabile
- **Contenuti LGBTQ+**

Narrativi

- Finali multipli
- **Transmedialità**
- Contenuti sessuali espliciti
- **Più di un partner disponibile**
- **Sistema di eventi**

Punteggio benchmarking pre-lancio:	23
Punteggio benchmarking post-lancio:	NA

Variabili quantitative

Prezzo	?€
Numero piattaforme	?
Numero finali	50
Partners disponibili	10
Metacritic (critica)	?
Metacritic (pubblico)	?
Numero recensioni Steam	?
Ricezione Steam	?
Vendite stimate su Steam	?
Tempo di gioco medio	?
Tempo di completamento medio	1h

Definizione

Stabiliti i requisiti e le caratteristiche generiche di Project Spice, il progetto è passato alla fase successiva di definizione e prototipazione. Per farlo è stato necessario identificare un chiaro percorso di iterazione e gli strumenti più adatti a completarlo con le risorse e il tempo disponibile.

Workflow per la prototipazione

A seguito delle precedenti fasi di ricerca e individuazione dei requisiti la struttura del lavoro ha dovuto adattarsi ai limiti di tempo imposti dalla durata rimanente per lo sviluppo, consistente di un mese circa. Al fine di ottimizzare i tempi il seguente flusso di lavoro è stato strutturato. Questo consiste in step consequenziali il cui precedente avrebbe informato il successivo, comprensivo di fasi iterative e con fine ultimo l'ottenimento di un prototipo giocabile da cui poter trarre conclusioni sul futuro del progetto e sulla validità dei principi definiti nei precedenti studi. Le fasi sono a seguire.

Fasi di prototipazione

Come prima cosa dopo aver determinato il flusso di lavoro sono state assegnate le tempistiche in modo da stabilire una roadmap chiara. All'interno di questa roadmap, per comprendere i mezzi necessari all'ottenimento dei risultati, sono state definite le metodologie per le fasi del prototipo. Ciascuna di queste fasi è andata a costituire una milestone di progetto, al termine della quale il prototipo è stato messo alla prova ed iterato in base ai feedback ottenuti.

Queste fasi, di crescente complessità di implementazione, sono queste.

Prototipo cartaceo

Molte delle meccaniche base del gioco si possono testare con simulazioni prodotte ed iterate rapidamente in carta e penna. Questo metodo di prototipazione rapida consente di delegare le complesse automazioni dei sistemi alla microgestione da parte dei designers e dei testers. Inoltre è facile scomporre il gioco nelle sue singole parti e verificarne il funzionamento, componente per componente, prima di assemblare in un unico pacchetto tutto il prodotto.

Prototipo digitale testuale

Una volta provate e verificate le principali meccaniche di gioco, queste possono essere digitalizzate in un primo livello di automazione basata sul testo. Questo stadio del prototipo, limitato a livello di interfaccia, consente di provare il gioco nel suo complesso e verificare l'interazione tra tutte le sue componenti. Questo tipo di prototipo consente anche di verificare l'interesse dei giocatori nei confronti della narrativa, del setting e delle tematiche trattate, in quanto le strutture di gioco necessitano di tutta la componente storia a loro supporto.

Prototipo digitale integrato

Il prototipo digitale testuale può essere infine integrato all'interno di motori di gioco, come Unity o Unreal. All'interno di essi il flusso narrativo e i calcoli eseguiti nel prototipo testuale possono essere arricchiti di elementi rappresentativi, come personaggi e sfondi anche animati, nonché di suoni e soprattutto di interfacce per semplificare la fruizione. Grazie ai motori di gioco che fungono da collante, il gioco prende dunque vita in tutte le sue componenti essenziali ed è pronto per le fasi finali di testing.

Definizione ludonarrativa del progetto (prestazioni)

I requisiti identificati devono necessariamente manifestarsi in prestazioni adeguate e appropriate al progetto. In particolare le componenti meccaniche, estetiche e dinamiche chiave del gioco devono essere progettate in quanto oggetto primario della prototipazione. Queste vanno quindi stabilite in fasi iniziali di prototipazione in modo da avere una base su cui costruire ed aggiornare il progetto. In questa fase vengono anche identificati i requisiti non prioritari, in modo tale da escluderli dal prototipo o limitarne lo sviluppo. Questo approccio selettivo nei confronti delle feature è stato necessario data la scala ridotta del progetto e la sua natura di prototipo sperimentale.

Scelta degli strumenti

Comprese le prestazioni da raggiungere e i requisiti da soddisfare, è stato d'obbligo dedicare del tempo all'esplorazione e allo studio di diversi strumenti di sviluppo, in modo da poter assolvere al compito progettuale nella maniera più adeguata e semplice possibile. La scelta nello specifico è stata fatta per il motore narrativo del gioco, col quale fare la prototipazione testuale digitale, e per il motore di gioco vero e proprio, nel quale integrare il precedente lavoro.

Prototipazione

I vari passaggi della prototipazione possono dunque essere eseguiti in maniera sequenziale e internamente iterativa. Ad ogni passaggio sono stabiliti degli obiettivi da verificare, ed una volta raggiunti il

progetto è passato allo step successivo, fino alla conclusione con l'integrazione nel motore di gioco, al termine della quale le fasi di testing e valutazione conclusive hanno avuto luogo.

Definizione ludonarrativa

Il processo di rifinitura e definizione delle caratteristiche prestazionali relative alla progettazione si è basato sulla metodologia di sviluppo del gioco data dal framework MDA (mechanics, dynamics, aesthetics). I requisiti hanno imposto dei binari da seguire non solo per tematiche ed estetiche del gioco, ma anche per meccaniche e dinamiche. Prima di procedere con la realizzazione effettiva del prototipo si sono concretizzate le maniere specifiche in cui le componenti di esso avrebbero risposto ai requisiti principali. Qualsiasi elemento del flusso meccanica, dinamica o estetica avrebbe potuto rispondere a un dato requisito, quindi la loro identificazione è stata più organica di quanto esposto in seguito. In ogni caso il risultato è stato un progetto di gioco completo da poter portare alle fasi esecutive.

Tutta la documentazione è stata raccolta in un file unico chiamato GDD, game design document, in modo da centralizzare ed archiviare i dettagli del progetto per poterli condividere e confrontare con altri membri del team.

Definizione delle meccaniche

Obiettivo e struttura del gioco

Partendo dalla base da gioco da tavola, l'obiettivo del giocatore è stato situato nell'accumulo di una risorsa che fungesse da punteggio da raggiungere. Date le tematiche del gioco di bilanciamento tra vita lavorativa e affettiva, si sono create due risorse obiettivo: i punti affetto e i punti spezia. I punti affetto sono legati al successo in amore col proprio

partner, quelli spezia invece al successo nel impressionare il proprio capo (nella figura di uno dei personaggi principali del materiale originale).

Data la natura di gioco ad eventi con finali multipli non vi è una propria condizione di vittoria, ma il giocatore, bilanciando dinamicamente le priorità su questi due punteggi e influenzato dagli elementi entropici del gioco, avrà un'esperienza differente ad ogni partita: avere un basso punteggio finale in entrambi è solo un'altra storia da esplorare.

La struttura di gioco prevede l'accrescimento delle statistiche del personaggio tramite degli eventi specifici per ogni statistica, seguito da una fase di tiro di dadi contrapposto ad un avversario per il conseguimento dei punti spezia e da un appuntamento per i punti affetto. Questi 3 macro eventi si ripetono ciclicamente e si influenzano in vario modo. Al termine di 5 cicli il giocatore è sottoposto ad un check sui punteggi principali per determinare il finale, ed infine sulle sue statistiche. Particolare attenzione va data ai punti spezia, in quanto se al check finale il giocatore non è l'entità in gioco con il valore più alto, a questo sarà precluso l'accesso all'evento finale.

Entità di gioco

- **Giocatore**
L'obiettivo, come stabilito dai requisiti, è avere un solo personaggio giocante, che interpreta il protagonista della narrativa.
- **Colleghi**
Il giocatore compete con i propri colleghi, che sono entità simulate dal sistema, per i punti spezia. I colleghi sono definiti solo da due statistiche principali, in cui avranno dei bonus al tiro se scelti dal giocatore negli eventi condivisi. I colleghi hanno chiaramente anche il loro punteggio spezia. Possono essere visti come una versione semplificata del personaggio giocante, completamente in funzione

della sua esperienza di gioco.

- **Partners**
Ai fini del prototipo il partner è stato scelto come fisso e determinato a inizio gioco tra alcuni predefiniti. Ogni partner ha due statistiche che predilige e che ne definisce l'archetipo del personaggio (es. fascino ed influenza è l'archetipo del leader). Un giocatore può considerare prioritaria la trama romantica del gioco e concentrarsi su essa, o ignorarla completamente.
- **Il Boss**
Questo personaggio, chiave nell'universo transmediale, è rappresentato dai punti spezia: questi simulano infatti il rapporto di giocatore e colleghi nei suoi confronti. L'obiettivo ultimo del gioco è quindi impressionare il Boss con un alto numero di punti spezia.
- **Personaggi statistica**
I personaggi statistica possono essere visti come caselle in un gioco da tavola. Il personaggio ne seleziona uno a turno, e ad ognuno di esso è associato un particolare pacchetto di eventi che contribuirà all'aumento della statistica che rappresentano.

Statistiche e creazione personaggio

Nel determinare le statistiche del personaggio è stato tenuto conto sia delle tematiche del gioco che delle sue necessità. Un numero troppo basso di statistiche non avrebbe fornito una sufficiente diversificazione degli eventi ad essi associati e avrebbe reso difficile associare una statistica ad un particolare evento. Un numero troppo alto invece avrebbe aumentato eccessivamente la complessità e anche esso avrebbe creato confusione nel giocatore nell'associazione evento - statistica. Le statistiche scelte sono quindi 5, ciascuna associata ad un personaggio che le rappresenta negli eventi e nella mappa di gioco. Ad ogni turno, nella faseLe statistiche scelte sono quindi 5, ciascuna associata ad un perso-

naggio che le rappresenta negli eventi e nella mappa di gioco. Ad ogni turno, nella fase di evento statistica, il giocatore può scegliere uno dei personaggi, sapendo di avere un aumento garantito in quella particolare statistica, usata successivamente per i tiri di dado. Le statistiche del giocatore sono:

- **Passione (lust)**
Rappresentata dal personaggio di Mint. Stabilisce la determinazione e la passione del personaggio nel perseguire i suoi scopi.
- **Mente (mind)**
Rappresentata dal personaggio di Gigi. Simula l'intelligenza e la rapidità del pensiero del giocatore.
- **Influenza (influence)**
Rappresentata dal personaggio di Vlad. Determina i contatti sociali e la capacità del giocatore nel saperli utilizzare.
- **Empatia (empathy)**
Rappresentata dal personaggio di Bill. Statistica che simboleggia l'intelligenza emotiva e la capacità del giocatore di comprendere ed immedesimarsi negli altri.
- **Fascino (charm)**
Rappresentata dal personaggio di Burnet. Il fascino è inteso come la proprietà del giocatore di incantare gli altri con il proprio aspetto e la propria dialettica.

In fase di creazione del personaggio, che avviene all'inizio del gioco, il giocatore può dare una distribuzione iniziale a queste statistiche, che poi accresce grazie agli eventi nel corso del gioco. La distribuzione avviene secondo il seguente schema.

1x 1 punti statistica
1x 2 punti statistica
1x 3 punti statistica
1x 5 punti statistica
1x 8 punti statistica

Oltre alla proprie statistiche il giocatore può anche scegliere un avatar, per il quale numero minimo ai fini dei requisiti di rappresentazione è stato deciso a 4 per il prototipo. Infine il giocatore sceglie il proprio partner per quella partita. Il numero di partners scelto per il prototipo è stato di cinque.

Meccaniche principali

Il giocatore influenza il gioco attraverso le seguenti azioni basilari. Queste sono le meccaniche principali, ovvero i verbi utilizzabili dal giocatore per interagire coi sistemi a lui esposti.

- **Scelta narrativa binaria**
Il giocatore può cliccare su elementi di interfaccia per effettuare una scelta binaria tra due risvolti narrativi.
- **Tiro di dadi per l'accumulo delle statistiche**
Alcune scelte binarie determinano un tiro di dado basato sulle statistiche del personaggio. Ciò avviene in due modi principali. Il primo è un tiro sulle proprie statistiche per superare un livello soglia imposto dal gioco al fine di affrontare una sfida che, in caso di successo, aumenterà le statistiche del giocatore. Il secondo è invece un tiro congiunto o contrapposto ad un'altra entità di gioco simulata, al fine di conseguire punti spezia negli eventi condivisi. Il tiro è sempre di due dadi a sei facce, più eventuali modificatori positivi o

negativi. Il principale dei modificatori è dato dalle statistiche seguendo una scala di Fibonacci.

1	=	-2
2	=	-1
3-4	=	0
5-7	=	+1
8-12	=	+2
13-20	=	+3
21+	=	+4

Il tiro di dadi è stato inserito per fornire entropia nei sistemi di gioco in maniera semplice e familiare al giocatore. Effettuando le scelte giuste il giocatore può però influenzare la causalità, portando la partita nella direzione scelta.

- **Piazzamento della pedina**
Questa scelta non binaria, ma in questo caso tra cinque posizioni nella plancia di gioco (identificate dai 5 personaggi rappresentanti le statistiche) è comune ai giochi da tavola, muovi il tuo personaggio su una posizione per effettuare una scelta.

Eventi

Il gioco cicla tra 3 tipi di eventi, ciascuno progettato per contribuire ad un particolare tema del gioco e per assolvere ad una particolare necessità dei sistemi. Gli eventi sono sempre scelti casualmente tra quelli non ancora avvenuti e possono avere diversi pre requisiti che ne precludono o ne incentivano la scelta da parte del sistema. Le categorie sono:

- **Eventi statistica (mini evento + evento principale)**
Il giocatore sceglie uno dei personaggi statistica, questa scelta de-

terminerà un aumento certo della statistica relativa al personaggio e la scelta binaria per l'aumento di un'altra statistica tra due specifiche di quel determinato evento.

A seguito di questo mini evento introduttivo, il sistema sceglie un evento principale tra quelli del personaggio scelto. Questi eventi principali pongono una sfida al giocatore e lo mettono davanti ad una scelta binaria dove dovrà decidere come agire. Ad ogni scelta corrisponderà una statistica, questo rappresenta l'approccio del giocatore alla risoluzione del problema. Una volta effettuata la scelta il sistema effettuerà un tiro di due dadi a 6 facce. Al risultato verrà aggiunto il modificatore della statistica scelta, e per essere un successo dovrà superare un valore soglia determinato dal turno di gioco. In caso di successo le statistiche relative all'evento (una principale e una secondaria) aumentano, in caso contrario diminuiscono.

Turno 1:	3+
Turno2:	3+
Turno 3:	4+
Turno 4:	5+
Turno 5:	6+

- **Eventi condivisi**
Dopo l'evento statistica principale il personaggio protagonista del source materiale, che rappresenta il capo del giocatore e degli altri enti di gioco, presenta un evento particolarmente delicato narrativamente parlando. Questo evento mette a confronto due giocatori. Al giocatore viene data la possibilità, dopo essere stato informato su quale statistica verrà effettuato il tiro di dadi, di scegliere tra uno dei colleghi presenti in gioco. I colleghi hanno un proprio punteggio spezia in evoluzione e due statistiche principali in cui eccellono. Dopo aver scelto un collega la narrativa chiederà al giocatore se collaborare o competere con esso. Se il giocatore collaborerà i

modificatori di giocatore e collega relativi alla statistica esaminata verranno aggiunti al tiro, altrimenti il modificatore del collega verrà rimosso. Questo porta poi ad uno dei seguenti scenari: Collaborazione vittoria - giocatore e collega guadagnano un punto spezia

Opposizione vittoria - il giocatore guadagna due punti spezia, il collega ne perde uno

Collaborazione sconfitta - collega e giocatore perdono un punto spezia

Opposizione sconfitta - il giocatore perde un punto spezia, il collega ne guadagna uno

Questo sistema permette di tenere sotto controllo i punti spezia dei colleghi e aumentare i propri, ottimizzando le proprie statistiche. Dopo ogni evento condiviso il gioco simula randomicamente degli incrementi o delle diminuzioni di punti spezia per i colleghi non coinvolti nell'evento del giocatore.

- **Eventi appuntamento**

Al termine dell'evento condiviso il giocatore si trova davanti a due opzioni: rimanere a lavoro dopo l'orario di chiusura o andare ad un appuntamento con il proprio partner. La prima opzione fa guadagnare un punto spezia in cambio di un punto affetto, la seconda conduce il giocatore all'evento appuntamento. Questi eventi propongono una scelta binaria al giocatore, al quale non verrà applicato un tiro di dado. Alla scelta è sempre associata una statistica, una di queste sarà tra le due che definiscono l'archetipo del partner, l'altra definita dall'evento. Il giocatore guadagnerà un punto affetto e punti statistica relativi alla scelta fatta. Il sistema, nel determinare l'evento, valuta prima l'attuale numero di punti affetto. In seguito pesca un evento sempre più romantico per creare una sensazione

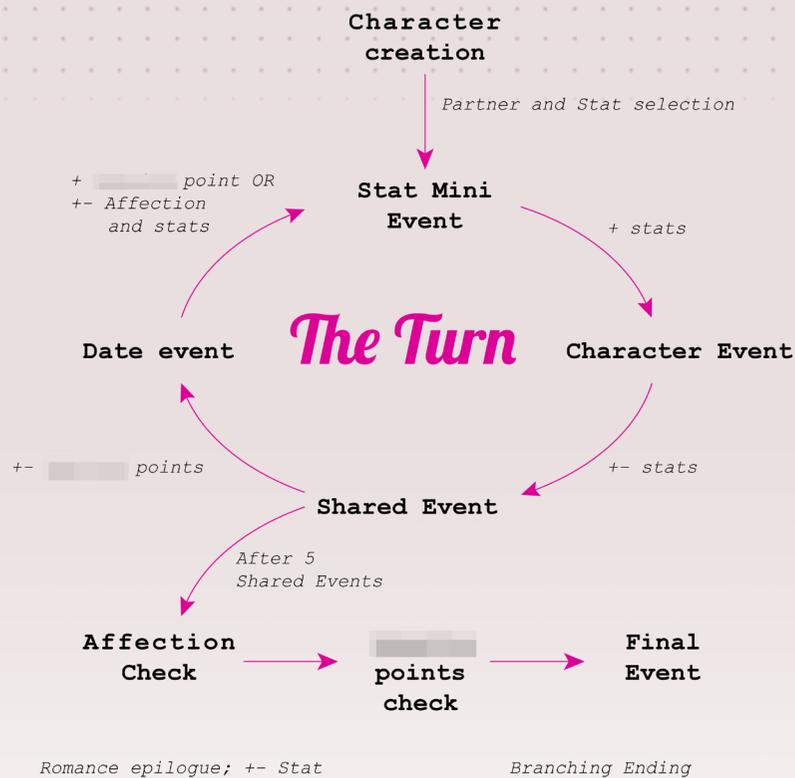
di progresso nella relazione nonostante gli eventi siano determinati dal caso.

Check finali

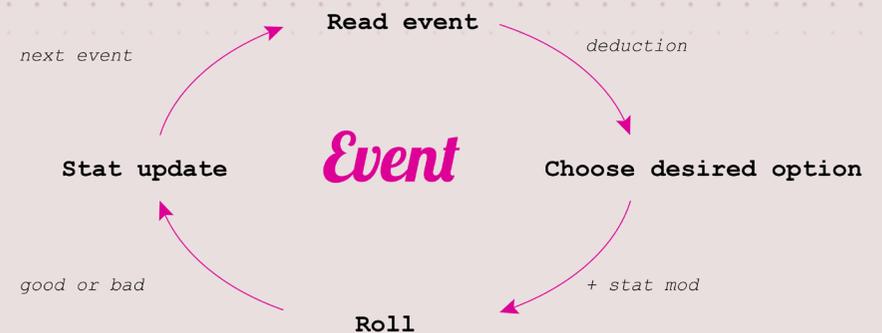
Dopo il quinto evento condiviso il gioco entra nelle sue fasi finali. Prima avviene l'ultimo appuntamento, dove viene eseguita una verifica dei punti affetto. Se il giocatore ha 3 o più punti affetto la relazione andrà a buon fine ed otterrà un bonus di +3 alle due statistiche associate al proprio partner. In caso contrario il giocatore non avrà creato un legame sufficientemente forte e non otterrà alcun bonus per la fase successive. In seguito il sistema determina chi ha raggiunto il maggior numero di punti spezia. Se il giocatore ha il valore più alto o è in pareggio con un collega può accedere all'evento finale, in caso contrario la partita termina a questo stadio. In caso di accesso all'evento finale il gioco fa un calcolo sul valore medio delle statistiche del giocatore, se questo supera la soglia determinata in fase di testing l'evento è un successo, altrimenti la narrativa vedrà il giocatore vedrà fallire nel soddisfare le aspettative del suo capo.

Core Loop

Macro Loop



Micro Loop



Character events: anticipated by a stat mini event

Shared events: 2 choices, who to do it with and whether adding or subtracting modifier to a shared roll

Dating events: can be skipped for a extra [] point; 3 outcomes, good, bad and average.

Core loops

Quanto descritto in precedenza può essere visualizzato nel loop di gioco seguenti, uno macro che visualizza i turni ed uno micro che invece indaga il processo decisionale del giocatore.

Osservazioni sulle dinamiche

I sistemi di giochi sono stati progettati e bilanciati iterativamente tenendo conto delle dinamiche da loro generate. Tutte le componenti di gioco dialogano infatti tra di loro e si mescolano per generare esperienze nuove e non sempre prevedibili. Le seguenti considerazioni sono nate sia da deduzioni iniziali che da test successivi.

Componenti strategiche

L'entropia del gioco deve dare spazio strategico al giocatore, che in ogni momento deve sentire di avere la possibilità di fare una scelta significativa a breve termine al fine di ottenere un risultato a lungo termine. Uno sbilanciamento nei dadi può portare ad una perdita totale del senso di controllo del giocatore, mentre la totale assenza di elementi casuali porta a narrative troppo prevedibili.

Considerazioni e dati sulla rigiocabilità

Il sistema di eventi scala naturalmente con le strutture di gioco, e questo da la possibilità di fare una stima sulle dimensioni effettive del titolo quantitativamente parlando. La struttura definita, con 5 personaggi statistica, 10 partner nella versione finale e 3 check a fine gioco, porta al quantitativo di scenari presente nella seguente tabella, che si allinea con quanto offerto dai competitors. I numeri, sebbene alti, sono comunque gestibili data la natura prettamente testuale e modulare dei contenuti. Chiaramente il prototipo non avrebbe incluso tutti gli eventi previsti, ma solo quelli necessari a simulare un numero esiguo di partite differenti per un singolo giocatore. I partner sono limitati a 5, e il numero generale di eventi è stato tenuto al minimo possibile per evitare ripetizioni all'interno di una stessa partita.

Interazioni giocatore - personaggi non giocanti

La gestione dei punti spezia è particolarmente critica in quanto può precludere un'intera fase di gioco. Per questo motivo deve essere sempre in relativo controllo del giocatore. Conseguentemente è stata inserita anche la possibilità di ignorare la parte di appuntamenti della storia in favore di ulteriori punti spezia. Questo risuona particolarmente con le tematiche di sacrificio e stress sul lavoro ricercate dal gioco. La presenza di personaggi non giocanti nella figura dei colleghi è stata identificata come fondamentale per generare le dinamiche lavorative necessarie per le estetiche volute.

Metadinamiche

Alcune delle dinamiche trascendono il media e si manifestano in ciò che lo circonda, come la sua comunità. Bisogna anche considerare le conseguenze del gioco nel suo contesto globale.

I personaggi per esempio dovrebbero essere progettati per incoraggiare il fenomeno del cosplay e delle fan fictions, in modo da rafforzare il contenuto grassroot da parte dei giocatori.

Stima numero di eventi per ogni tipologia nel prodotto completo

Eventi Statistica (50 a personaggio, 2 stati possibili)	500
Eventi Principali (50 a personaggio, 4 stati possibili)	1000
Eventi Condivisi (250, 4 stati possibili)	1000
Eventi Appuntamento (40 per partner, 2 stati possibili)	800
Eventi Straordinario (1 stato possibile)	50
Appuntamenti Finali (1 per partner, 2 stati possibili)	20
Eventi Ammissione al Gala (1 per partner, 4 stati possibili, 2 conclusivi)	40 (20)
Eventi Gala (2 per partner, 15 stati possibili)	30
Numero Totale Finali	50

Definizione di tematiche ed estetiche

In questa sezione sono scritte tutte le conclusioni relative all'esperienza di gioco dal lato dell'utente, assieme alle tematiche autorialmente inserite nel lavoro. Le estetiche di gioco e le sensazioni provate dal giocatore hanno avuto un ruolo fondamentale nel guidare molte delle scelte progettuali relative alle meccaniche di gioco.

Estetiche

Per estetiche si intende la definizione associata al framework MDA, ovvero come la somma percettiva derivata dai sistemi di gioco viene letta dall'utente.

- Relazioni romantiche (romance)
Intrinseche al genere e importanti per il materiale sorgente, è stato inevitabile per il gioco tenere al centro un'estetica di romance significativa ed evidente.
- Rivalità sul posto di lavoro
La tensione lavorativa derivata dal conflitto con i propri datori di lavoro e con i propri colleghi è stata un'altra estetica informata dalle tematica che ha immediatamente trovato una risposta nelle meccaniche di gioco, attraverso gli eventi condivisi.
- Crescita personale
Questa estetica nasce dal dialogo delle precedenti, e si manifesta all'interno di una singola partita e di tutta l'esperienza di gioco in generale. Ispirata alla tematica di bilanciamento tra vita romantica e lavorativa, la crescita persona percepita da giocatore è endogena a tutto l'universo transmediale.

Tematiche

Alcune delle tematiche della narrativa sono derivate dal materiale originale, e sono state mantenute coerenza transmediale di fondo, mentre altre sono state proposte per offrire un'esperienza inedita al giocatore.

- Tematiche del materiale originale
Le seguenti tematiche sono fondamentali per la sceneggiatura e già descritte in fase di brief. Hanno perciò informato e definito la formazione del concept.
 - Emancipazione sessuale
 - Sessismo sul posto di lavoro
 - Bilanciamento vita personale e lavorativa
- Possibili tematiche inedite da esplorare
Al fine di rispondere meglio ai requisiti inediti e specifici del videogioco, sono state proposte delle nuove tematiche, la quale presenza effettiva nelle sceneggiatura è però puramente speculativa in quanto non di competenza dello studio.
 - Omofobia e razzismo sul posto di lavoro
Per rendere significativa la rappresentazione delle minoranze richiesta dai requisiti, è necessario fornire una visione critica e accurata della condizione di queste nei contesti lavorativi di stampo americano presenti nel gioco.
 - Critiche al sistema capitalista e alla cultura del lavoro americana
Sebbene i toni del materiale originale tendano ad ignorare le origine sistemiche dei conflitti dei protagonisti, la natura simulativa del videogioco permette di accentuare e rendere evidenti i risultati di variabili ambientali sul giocatore, rendendolo quindi un media perfetto per questa tematica.

Sensazione del giocatore

Se le estetiche sono le conseguenze dirette di meccaniche e dinamiche del gioco e forniscono un obiettivo esperienziale generale al titolo, le sensazioni che prova il giocatore invece rappresentano le sfumature presenti all'interno di esse. Sono un obiettivo da tenere conto durante il playtesting, e micro correzioni del contenuto narrativo e ludico vanno eseguite costantemente per ottenere il risultato desiderato.

Humor

Il gioco deve spezzare momenti di tensione con i toni ironici propri dell'universo narrativo transmediale, in modo da non generare discrepanze che potrebbero mettere in contrasto il titolo con il resto del materiale.

Senso di ingiustizia verso l'azionalismo

Nel caso il tema dell'ingiustizia corporativa sistemica sia adottato dalla committenza, il giocatore deve essere provocato dalla sceneggiatura e dai sistemi di gioco nel percepire le disparità raccontate.

Attaccamento genuino nei confronti del partner

Se si vuole ottenere un'estetica di romance forte, il gioco deve essere in grado di costruire e mantenere un genuino interesse e un legame sentito nei confronti dei partners.

Empatia ed amicizia nei confronti dei protagonisti del fumetto

Non solo i personaggi del materiale originale devono essere presenti meccanicamente nel gioco, ma il ruolo ruolo deve arricchire la visione che il giocatore ne ha, creando un vero e proprio rapporto personale.

Outline narrativa

Data l'importanza della trama per il gioco, dall'inizio è stato definito un setting generico e coerente con il resto dell'universo transmediale, in modo da concorrere con gli aspetti ludici per creare l'esperienza desiderata, ma al contempo non imbrigliare il prototipo in una sceneggiatura specifica sulla quale l'ultima parola sarebbe arrivata in fasi successive dalla committenza. La cura per le rappresentazioni è necessaria per fornire il significato desiderato alle metafore ludiche.

Trama

La sceneggiatura di base vede il giocatore come un neo assunto in una azienda che lavora nell'editoria in una delle principali città americane. Il datore di lavoro è il Boss, che assume una serie di nuovi stagisti per aiutare ad organizzare il lancio dell'adattamento cinematografico di uno dei libri pubblicati dall'azienda. Il giocatore è subito messo in competizione quando, ad inizio dell'incarico, viene annunciato che solo uno degli stagisti avrà accesso all'evento di gala per il lancio del film, al quale saranno presenti molte persone influenti. Il giocatore dovrà quindi gestire la propria relazione con uno degli altri stagisti mentre lavora duramente con e contro i suoi colleghi per l'accesso all'evento di gala. L'unica via per raggiungere l'obiettivo è quindi impressionare il Boss, ma senza lasciarsi travolgere dalla mole di lavoro.

Personaggi

I personaggi statistica sono fondamentali nel resto dell'universo narrativo e sono associati, come spiegato nella sezione di definizione ludica del gioco, ad una statistica. Il giocatore, ogni turno di gioco, che corrisponde ad una settimana, dovrà scegliere quale di loro assistere nei suoi compiti. Ciascuno di loro avrà quindi il proprio set di eventi coerenti con la statistica associata al personaggio. I personaggi presenti nel prototipo sono:

- **Mint (Passione)**
Il personaggio è un editor sensuale e determinato ad ottenere i suoi obiettivi con ogni mezzo, che spesso entrano in contrasto con quelli del Boss.
- **Bill (Empatia)**
Fattorino semplicito e avvenente. Ha un cuore puro che tende tanto a renderlo benvenuto quanto detestato all'interno dell'ufficio.
- **Gigi (Mente)**
Dirigente anziano ma esperto, Gigi può avere una visione rigida del mondo ma è genuinamente entusiasta del suo lavoro e sempre pronto a far crescere gli stagisti all'interno dell'azienda.
- **Vlad (Influenza)**
Produttore di successo, Vlad gestisce la compagnia cinematografica che lavora con il Boss nell'adattamento del libro di Burnet.
- **Burnet (Fascino)**
Burnet è lo scrittore viziato e arrogante dell'opera su cui sta venendo adattato il film, è quindi il cliente del Boss.

Il Boss

Il Boss è una giovane donna tanto forte quanto irritabile, che pretende dai suoi colleghi quanto pretende da se stessa. Il suo ruolo è quello di capo editore, e gestisce assieme a Vlad l'adattamento cinematografico del libro del suo cliente di maggior rilievo, Burnet. Il Boss è il personaggio protagonista dell'universo transmediale, ma nel gioco diventa il motore degli eventi attorno al quale si muove il giocatore, che dovrà costruire un rapporto con lei.

Partners e colleghi

Ai fini del prototipo partners e colleghi sono rappresentati dagli stessi

personaggi, definiti da un avatar, un nome e due statistiche principali, rilevanti in modo diverso in base al ruolo che ricoprono per il giocatore (partner o collega).

Le due statistiche creano anche la base archetipica per la scrittura dei personaggi. Essendo le statistiche 5 le potenziali coppie di statistiche sono 10, ma nel prototipo, al fine di limitare il contenuto non indispensabile al testing, ne sono state utilizzate solo 4 (quelle a cui è attribuito un nome proprio). Questi archetipi sono:

Fascino - Mente = L'intellettuale
 LUCY - Fascino - Passione = Il seduttore
 DAN - Fascino - Influenza = Il politico
 Fascino - Empatia = L'amante
 Empatia - Influenza = Il leader
 Empatia - Passione = L'entusiasta
 JOHN - Empatia - Mente = Il mentalista
 MAGDA - Mente - Influenza = La stratega
 Mente - Passione = Il machiavellico
 Passione - Influenza = L'innovatore / il ribelle

Personaggio giocante

Il personaggio giocante è creato dalle scelte fatte dal giocatore, la sua scrittura è dunque dinamica ed interamente determinata dalle reazioni agli eventi. Le sue statistiche sono distribuite nella fase iniziale del gioco, nella quale il Boss intervista il personaggio. A questo punto il giocatore può anche scegliere tra una piccola selezione di avatars, con un nome ed un'immagine predefiniti. In un ipotetico sviluppo questa componente di personalizzazione potrebbe senz'altro essere ampliata, ma avendo determinato questa feature come non prioritaria in fase di stabilimento requisiti, è stata ridotta ai minimi termini per il prototipo.

Linee Guida

Dopo aver concretizzato la struttura del gioco in risposta ai suoi requisiti, si sono potute definire alcune linee guida di progetto per distillare le considerazioni maturate nelle precedenti fasi.

Di gioco

- Il giocatore deve avere sempre la sensazione di avere controllo sulla situazione dei punti spezia.
- Le statistiche relative ad una scelta evento non dovrebbero essere esplicite, ma sempre facilmente deducibili dal contesto.

Narrative

- I personaggi principali del fumetto devono essere presenti in maniera significativa e congrua al resto dell'universo narrativo.
- Il personaggio giocante deve essere scritto in modo tale che la sua assenza dal resto del materiale dell'universo narrativo sia giustificata.
- I finali dovrebbero essere percepiti come la naturale conclusione della partita, e ciascuno di essi dovrebbe essere soddisfacente a suo modo.

Per l'inclusività

- La trama deve rafforzare le caratteristiche specifiche delle minoranze incluse in maniera significativa.
- Il gioco non deve precludere nessuna opzione di rapporto romantico indipendentemente dalla modello dell'avatar scelto dal giocatore.

Per l'accessibilità

- Le scelte saranno brevi, chiare, e il più possibile binarie.
- La sintassi di gioco deve evitare una costruzione basata sulla sintassi dinamica, in modo da facilitare eventuali traduzioni.

Per la rappresentazione visiva

- Il gioco userà il bianco e nero e i tratti neon fluo per i suoi momenti di romance.

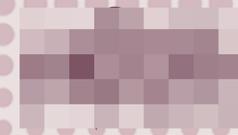
Questa linea guida non è stata seguita nella realizzazione del prototipo a causa della complessità della realizzazione artistica, non prioritaria ai fini del progetto.

Vision Board

Altro obiettivo del processo di definizione è il raccoglimento degli elementi chiave in una tavola chiamata vision board. Questa tecnica, promulgata da Naughty Dogs e da molti altri designers in tutto il mondo, come anche il designer italiano Mattia Traverso, funge da tavola compasso. Il suo contenuto serve a stabilire dei punti fissi da tenere a mente nei turbini del processo di sviluppo. Questi contenuti non sono immutabili, ma rappresentano una direzione da ricordare costantemente in ogni fase del progetto. In essa sono distillate tutte le informazioni chiave su gameplay, narrativa ed estetica del gioco. La seguente è la vision board nel suo stadio finale, all'inizio della prototipazione cartacea.

Project Spice Vision Board

11/05/2021



The concept

Project Spice is a digital **Boardgame / Dating Sim hybrid** with a dynamic narrative set in the world of Sweet Paprika.

The player will grow her character, an intern in a publishing house, reacting to a **huge number of events**, which could lead to a lovely epilogue for the player's partner and a big career changing event.

Guidelines

Narrative

- . Transmedial coherence
- . All endings must be rewarding

Gameplay

- . Player agency on Paprika points
- . Hide the systems

Accessibility and inclusivity

- . Short, binary events
- . No syntax based event composition
- . All partners for every character
- . Meaningful representation

Visuals

- . Neon pink for romance interactions

References



The devil wears prada
NARRATIVE

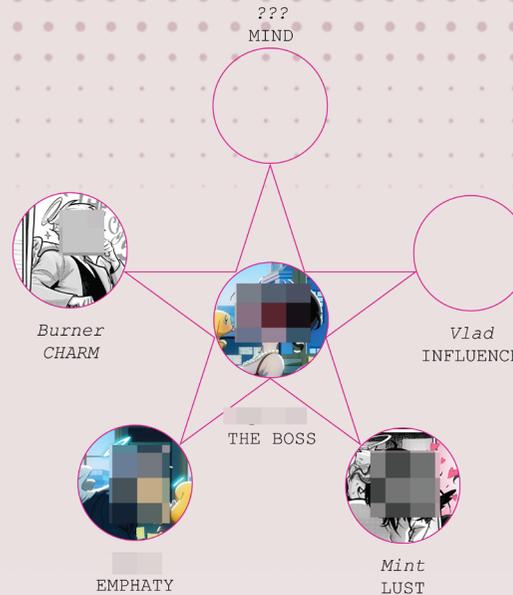


Monster Prom
GAMEPLAY



Heaven's Vault
VISUALS

Characters



Moodboard



Aesthetics and themes

Aesthetics

- . Romance
- . Workplace rivalry
- . Personal growth

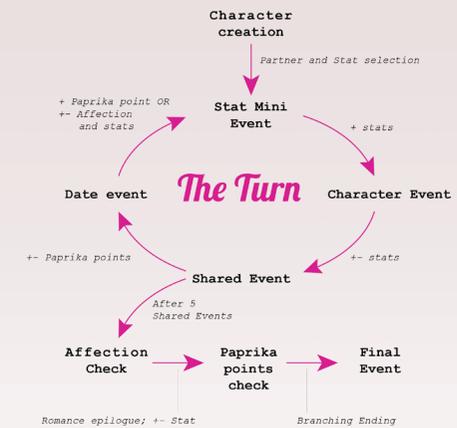
Themes

- . Corporatism
- . Workplace discriminations
- . Sexual emancipation and freedom
- . Work - Life balance

Player feelings

- . Humor
- . Injustice
- . Sentimental attachment
- . Empathy towards characters

Game Loop



Vision Board

Questa tavola è una delle versioni finali della vision board del progetto, utile a tenere traccia degli elementi principali del prototipo per non deviare dai punti di rilievo durante le inevitabili iterazioni.

Strumenti

Trovate le prestazioni richieste e il set di requisiti da rendere prioritari nello sviluppo del prototipo, sono emerse delle specifiche necessità che hanno richiesto una ricerca accurata e della sperimentazione per identificare gli strumenti più appropriati per il raggiungimento degli obiettivi.

Scelta degli strumenti

Seguendo il processo stabilito per la prototipazione, l'attenzione è stata prestare agli strumenti per l'ottenimento di un prototipo digitale testuale e uno successivo che integrasse elementi grafici. Chiave è stato anche considerare il passaggio tra i due, in modo tale da trasferire il lavoro effettuato e non doverlo completamente riscrivere.

Motore narrativo

Un motore narrativo è un software che integra in un solo ambiente scrittura e piccoli elementi di interazione programmabile per poter ottenere delle storie interattive in formato testuale. I principali, e tutti considerati come potenziali tool per la prototipazione, sono Twine, Yarn Spinner e Inky. Tutti e tre sono software gratuiti e open source.

Twine e Yarn Spinner

Questi due software hanno un approccio a blocchi, dove la trama è visualizzata per mezzo di cubi manipolabili all'interno dei quali si possono scrivere eventi e, con del codice, meccaniche di gioco. Entrambi sono facilmente integrabili in Unity, quindi tutti i contenuti e le interazioni possono essere trasferite senza problemi nel motore di

gioco, dove elementi difficilmente inseribili nei motori narrativi, come per esempio le grafiche, possono essere aggiunti.

Entrambi i softwares sono scartati proprio per la visualizzazione principalmente ad albero della struttura narrativa, che si sposa bene con una narrativa "branching", ma diventa inefficiente per ottenere un sistema di eventi random come quello richiesto dal prototipo.

Ink e Inky

Inky è un ambiente di sviluppo che fornisce la possibilità di testare in tempo reale le storie interattive testuali scritte con il linguaggio di programmazione Ink. Entrambi sono open source e sviluppati da Inkle, tra i principali studi di sviluppo di giochi narrativi al mondo.

Le principali caratteristiche per cui è stato scelto Ink per Project Spice sono:

- Programmazione al servizio della sceneggiatura
Ink utilizza una sintassi minimale, dove la maggior parte del testo è dedicato alla sceneggiatura, e con pochi segni si possono creare connessioni, randomizzazioni e vere e proprie meccaniche al suo interno. "Hello World" è una linea di codice valida in Ink, che stamperà automaticamente la frase sullo schermo²¹.
- Struttura non branching
La struttura di Ink e la visualizzazione in Inky non si basa sulla diramazione come nei prodotti concorrenti. Al contrario l'approccio è uno più assimilabile al codice o alla letteratura, dove il software connette diversi file di testo organizzati per capitoli. Alcuni dei segni che definiscono la struttura in Ink sono:

* → utilizzato per inserire una scelta, e quindi un bivio nella trama

=== NOMECAPITOLO === → questa sintassi da un nome a e definisce un "knot" (un nodo) ovvero un capitolo al quale la narrativa può essere

²¹ Inkle. (2021, 6 Settembre). Ink/Writingwithink.Md at master · inkle/ink. GitHub. accesso Settembre 11, 2021, da <https://github.com/inkle/ink/blob/master/Documentation/WritingWithInk.md>.

ridiretta.

-> NOMECAPITOLO → questa sintassi fa fluire il codice al nodo chiamato

Con solo questi segni è possibile creare una narrativa a scelta multipla non lineare. Ovviamente la sintassi di Ink è molto più complessa, comprendente operatori logici, matematici e variabili, e per il prototipo è stata utilizzata nella sua interezza. Una particolare feature avanzata, molto usata per gestire gli eventi random, è stata quella dei “tunnel”, richiamata con “-> NOMECAPITOLO ->”, che permette di spostarsi temporaneamente ad un altro nodo, anche in un file esterno, per poi tornare al nodo principale così come era stato lasciato.

- Dialogo con Unity
Esistono delle librerie per far entrare in dialogo i file .ink con Unity. In particolare questo dialogo avviene attraverso l’inserimento di hashtags nel file Ink. Queste keywords non vengono lette da Ink, ma possono essere passate come delle variabili a Unity, che le usa per far scattare qualsiasi comportamento sia a loro associato nel codice in C#. Questo permette, in uno scenario di sviluppo completo del titolo, di stabilire un linguaggio comune tra scrittura, narrative design e programmazione. Gli scrittori possono occuparsi solo della sceneggiatura senza preoccuparsi di montare elementi nel motore di gioco: il codice interpreterà e monterà automaticamente le componenti più appropriate richiamate dai tags.

Motore di gioco

Scegliere il motore di gioco è stato invece consequenziale alla scelta del motore narrativo. I due motori principali, entrambi parzialmente gratuiti, sono Unreal e Unity, ma solo per il secondo l’integrazione con

Ink è supportata. Inoltre il team di sviluppo di MixedBag ha conoscenze radicate nell’utilizzo del software, e potenzialmente può proseguire quindi direttamente lo sviluppo da quanto prodotto in Project Spice. Unity dà la possibilità, grazie ad un’interfaccia intuitiva e la programmazione ad oggetti in c#, di montare il flusso narrativo e le meccaniche scritte nella fase precedente, ed arricchirle con meccaniche più complesse, elementi grafici, animazioni, e qualsiasi oggetto bidimensionale e tridimensionale con una versatilità nei comportamenti solamente limitata dalla capacità di scrivere codice da parte dello sviluppatore.

The screenshot displays the Inky editor interface, which is split into two main sections: a code editor on the left and a rendered story on the right.

Code Editor (Left):

```
1 Esempio di sintassi in ink
2 -> PrimoNodo
3
4 === PrimoNodo ===
5
6 * questa è una scelta
7   Riposta alla prima scelta
8
9 * questa è un'altra scelta
10  Risposta alla seconda scelta
11
12 - congiunzione post scelta
13 -> SecondoNodo
14
15 === SecondoNodo ===
16 questo è il secondo nodo, la storia finisce con il successivo comando.
17 -> END
18
```

Rendered Story (Right):

Esempio di sintassi in ink

questa è una scelta

Riposta alla prima scelta

congiunzione post scelta

questo è il secondo nodo, la storia finisce con il successivo comando.

End of story

Esempio di narrativa in Inky

A sinistra è visibile il codice in Inky, a destra la trama in tempo reale generata da Inky. La prima linea è fuori da un nodo, un capitolo, e la seconda punta la trama al primo nodo. All'interno di esso vi è una scelta binaria, ma entrambe le opzioni si ricongiungono con "-" e conducono al secondo nodo, dove infine la storia si conclude con il comando -> END.

Sviluppo

Dopo aver identificato gli strumenti più adatti per lo sviluppo, il prototipo ha iniziato a prendere forma in versioni di crescente complessità. Ogni versione del prototipo ha informato la successiva ed è servito come proof of concept per diverse prestazioni del gioco. Numerose iterazioni sono state eseguite internamente a ciascuno di essi, quanto descritto in seguito linearizza il processo iterativo eseguito.

Prototipo cartaceo

L'intento del prototipo cartaceo è quello di ottenere in brevissimo tempo e con dispendio di risorse minimo una verifica dei sistemi di base del gioco e, fare i primi bilanciamenti e iterazione. Questo metodo spesso impone dei compromessi che non permettono di verificare in toto le dinamiche e le estetiche più complesse, ma consente di giungere alle fasi successive con meccaniche di base più solide.

Obiettivi

- Automatizzare i sistemi di gioco per rendere l'esperienza a giocatore singolo.
- Assemblare e verificare il funzionamento del sistema di eventi.

Sviluppo

Essendo Project Spice derivato da una impostazione da gioco da tavola, è stato semplice tradurre le meccaniche di tiro di dado e di posizionamento della pedina per una versione cartacea. Se queste componenti sono rimaste inalterate, il sistema di eventi è stato invece delegato ad narratore esterno al gioco, che improvvisando degli scenari congrui a quanto

scelto dai giocatori ha creato il setting e svelato la trama. I partner sono stati convertiti in schede selezionabili a inizio partita, mentre i colleghi sono stati affidati a giocatori secondari, convertendo l'esperienza in un multigiocatore. La struttura gioco non è stata ulteriormente alterata.

Risultato

Il prototipo, gestito da uno sviluppatore e giocato da due gruppi diversi di 3 persone, ha individuato diversi problemi di bilanciamento nei sistemi di gioco: nelle prime partite le statistiche guadagnate e i tiri da effettuare non erano calibrati a dovere, togliendo al giocatore il senso di controllo sugli eventi. Nelle ultime partite i numeri sono stati scalati verso il basso, rendendo l'insuccesso improbabile se viene selezionata una statistica nel quale il proprio personaggio è efficace. Questa semplice ricalibrazione ha permesso alle estetiche, prima eclissate dal distacco causato dalla frustrazione generata dai sistemi di gioco, di emergere. Tra i giocatori si sono verificati diversi episodi di scherno verso la situazione coi partner e stizza per gli Spice Points, a testimonianza che le sensazioni di competizione sul lavoro e romance ricercate si sono verificate.

Prototipo digitale testuale

Una volta studiata la sintassi di Ink, i sistemi di gioco calibrati e verificati nel cartaceo sono stati portati su Inky, al fine di avere effettivamente una versione automatizzata del sistema di eventi da far testare ad un giocatore singolo. Questo ha richiesto un notevole sforzo produttivo non solo per la programmazione dei sistemi di gioco, ma anche per la scrittura di un quantitativo sufficiente di eventi che mantenessero l'esperienza randomica e coerente non solo all'interno di una singola partita, ma anche per più test successivi da parte dello stesso giocatore.

Obiettivi

- Automatizzare i sistemi di gioco per rendere l'esperienza a giocatore singolo.
- Assemblare e verificare il funzionamento del sistema di eventi.

Sviluppo

Per prima cosa è stata definita la struttura narrativa del gioco: il flusso principale sarebbe stato gestito da un unico file, che avrebbe richiamato ogni altro pacchetto di eventi al momento appropriato. Ogni personaggio statistica ha un suo file per l'evento principale e per il mini evento preliminare. Anche gli appuntamenti hanno un file per gestire tutto il contenuto a loro dedicato. L'introduzione per la creazione del personaggio e il finale sono separati come gli eventi precedenti dal file di flusso di gioco. All'interno di ogni file sono state scritte le funzioni matematiche necessarie al suo funzionamento: queste funzioni includono la selezione randomica di un evento (che esclude automaticamente quelli già scelti), il tiro dei dadi e lo scorrimento dei turni. Le funzioni chiave come il tiro dei dadi sono presenti nel file principale e chiamate dagli altri files quando necessario. Per far funzionare il sistema sono stati scritti 5 mini eventi e 5 eventi principali per ogni personaggio statistica, i primi con due opzioni ciascuno e i secondi con 4 (2 opzioni con caso di successo e 2 per il fallimento). Ai fini della semplificazione gli eventi appuntamento sono comuni a tutti partner a disposizione del giocatore. Sono stati scritti 3 eventi che necessitano di 3 o meno punti affetto, 1 che necessita di 4 punti affetto e 1 che necessita di 5 punti affetto. A questi si aggiunge l'appuntamento finale del quinto turno, che fornisce 2 scenari dipendenti dal livello di affetto. L'evento finale del gioco ha poi numerosi outcomes possibili. Il giocatore può accedere o no all'evento finale, creando un primo bivio; dopo aver avuto accesso all'evento può soddisfare o no le aspettative del Boss, creando un ulteriore bivio; infine ciascuno di questi 4 stati si dirama ulteriormente nei casi di successo o meno nella relazione col proprio partner. Il totale dei finali presenti nel prototipo è quindi di 8.

Risultato

Una volta completato il prototipo digitale testuale, si è potuto verificare tutto il sistema di eventi nella sua versione definitiva per quel che concerne il prototipo. Allo studio, che non è stato coinvolto nella precedente fase, è stato chiesto di testare questa versione. Il responso è stato positivo. Il particolare è stata elogiata la capacità di creare una narrativa coerente e non lineare in maniera procedurale, nonostante la rudimentale scrittura della sceneggiatura. Il prototipo presentava ancora a questo punto numerosi limiti, poi affrontati con il trasferimento su Unity. I giocatori hanno dichiarato di non aver compreso a pieno i sistemi di gioco e l'associazione tra eventi e statistiche. Questa confusione, dovuta all'assenza di elementi di interfaccia in Inky, ha limitato il coinvolgimento a pieno nella storia a solo i giocatori più attenti, in grado di analizzare con attenzione gli eventi presentati e decostruire i sistemi di gioco (non sufficientemente evidenti).

File Edit View Story Ink Window Help

☰ ◀ ▶ No issues. ↶ ↷

Main ink file

- 📁 PrototypeProjectSpi...
- 📄 FinalEvent
- 📄 FinalDates
- 📄 Dates_Lucy
- 📄 Dates_John
- 📄 Dates_Magda
- 📄 Shared_Events
- 📄 Dates_Dan
- 📄 GigiEvents
- 📄 MintEvents
- 📄 VladEvents
- 📄 DillEvents
- 📄 Stat_Events_Burner
- 📄 Stat_Events_Gigi
- 📄 BurnerEvents
- 📄 Stat_Events_Mint
- 📄 Stat_Events_Vlad
- 📄 Stat_Events_Dill
- 📄 Char_Creation

+ Add new include

```

1 INCLUDE FinalEvent
2 INCLUDE FinalDates
3 INCLUDE Dates_Lucy
4 INCLUDE Dates_John
5 INCLUDE Dates_Magda
6 INCLUDE Dates_Dan
7 INCLUDE Shared_Events
8 INCLUDE GigiEvents
9 INCLUDE MintEvents
10 INCLUDE VladEvents
11 INCLUDE BurnerEvents
12 INCLUDE DillEvents
13 INCLUDE Stat_Events_Burner
14 INCLUDE Stat_Events_Gigi
15 INCLUDE Stat_Events_Mint
16 INCLUDE Stat_Events_Vlad
17 INCLUDE Stat_Events_Dill
18 INCLUDE Char_Creation
19
20 //Variables
21
22 VAR PlayerName = 0
23 LIST Partners = John, Magda, Dan, Lucy
24 VAR Partner = 0
25
26 VAR Char = 0
27 VAR Mind = 0
28 VAR Infl = 0
29 VAR Emph = 0
30 VAR Lust = 0
31
32 VAR header = "Header"
33 VAR Footer = "Footer"
34
35
36 LIST Colleague_Stats = char, mind, (infl), (emph), lust
37
38 VAR John_Pap = 1
39 VAR Magda_Pap = 1
40 VAR Dan_Pap = 1
41 VAR Lucy_Pap = 1
42
43 VAR PapPoints = 1
44 VAR Affection = 1
45
46 VAR Counter = 0
47 VAR ThresholdLevel = 3
48 VAR PlayingEvent = ()
49 VAR UsedStat = 0
50 VAR ColleagueRollMod = 0
51 VAR GameTurn = 1
52 VAR EndgameStatCheck = 6

```

You are approached by Mint, looking for someone to go talk to Vlad in order to convince him to give her access to the sets.

Character all deactivate

Character all deactivate, Background Office, Character Mint activate r, Character Player activate l

You invent a story on how Mint has always dreamt a career in movies but a weird traumatic event stole it from her. He buys it.

Character all deactivate, Background Set, Character Vlad activate r, Character Player activate l

Mint it's thankful, she must be scheming something if she wants access to the sets.

Character all deactivate, Character Mint activate r, Character Player activate l

"Hey Nathan, cover me one sec, a senior is soon gonna come to check my work but I have important business right now. Buonce him in some way! Thanks sweetheart, don't dissapoint me!" She heads out of the offices talking loudly to the phone to someone she's quite excited to see.

Character all deactivate

Character all deactivate, Background Office, Character Mint activate r, Character Player activate l

You figure out you can try to make Mint's work pass as yours, you take a chance.

Character all deactivate, Background InnerOffice, Character Player activate l

Roll passed! You get +1 Mind and +2 Lust!

Prototipo digitale testuale

Nello screenshot si nota la distribuzione dei file a sinistra, il codice ink con le variabili nel centro e la trama a destra. Un elemento di interfaccia con le statistiche aggiornate è completamente assente dati i limiti dello strumento. Questo si è rivelato il più grosso problema da superare nel prototipo.

Prototipo digitale integrato

Attraverso il sistema di keywords e la libreria fornita da Inkle Studios, portare il file .ink (contenente l'intero flusso di gioco e le funzioni matematiche necessarie per le meccaniche) su Unity è stato un processo rapido e senza complicazioni. Il passo successivo, che ha incluso la collaborazione di un programmatore dello studio e di un illustratore esterno, ha portato il prototipo alla sua forma conclusiva, inclusiva di tutte le componenti fondamentali per essere presentato allo studio, a giocatori tester e, a discrezione dello studio, alla committenza.

Obiettivi

- Aggiungere rappresentazioni grafiche per rafforzare il testo.
- Inserire interfacce per migliorare la comprensione delle meccaniche di gioco.

Sviluppo

Il primo passo è stato esportare in Unity il file .ink, senza considerare i comandi tramite hashtags per i comportamenti aggiuntivi. Con poche linee di codice il risultato è stato un'avventura testuale analoga a quella nell'ambiente di sviluppo Inky, ma attraverso il sistema di user interface di Unity, basato su componenti bottoni, testo e su un canvas in cui includerli. Spostato il flusso di gioco su Unity la prima componente aggiuntiva ad essere stata inserita è stata l'interfaccia. Elementi dell'interfaccia di Unity sono stati legati tramite codice della libreria di Inkle alle variabili presenti nel file .ink, senza quindi dover riscrivere i comportamenti già definiti. L'interfaccia include una casella per il testo nella parte centrale bassa, dei bottoni generati dinamicamente sotto di essa per le scelte ed una barra con le statistiche in cima alla schermata. Questa barra mostra in tempo reale ciascuna delle statistiche e il suo modificatore di tiro corrispondente, i punti affetto del giocatore e i punti spezia del giocatore e dei suoi colleghi. In questo modo il giocatore ha una panoramica completa e aggiornata sullo stato del gioco.

A questo punto, con la collaborazione del reparto di programmazione di

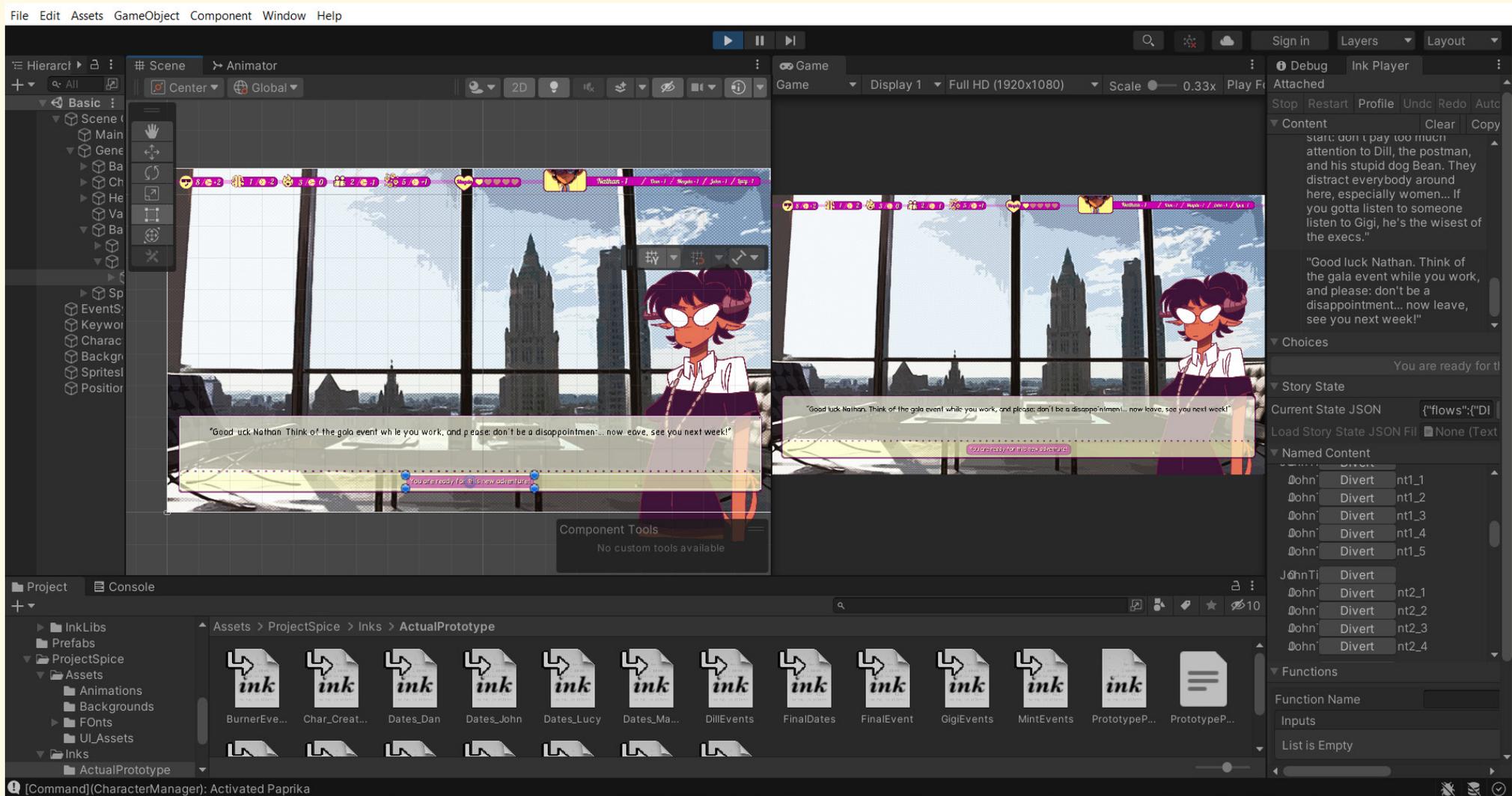
MixedBag, si è creata una sintassi di keywords per gestire le grafiche in gioco attraverso il file .ink. Il prototipo avrebbe fornito background statici contestuali alla scena e immagini per i personaggi presenti nella trama in quel dato momento. Il sistema è stato pensato per includere anche eventuali altri comportamenti fuori dagli obiettivi del prototipo.

Per i background è sufficiente dichiarare ad inizio di una linea di testo "#Background NomeBackground". Il sistema transiziona automaticamente tra il precedente e il successivo una volta raggiunta la stringa del file .ink. Per i personaggi la sintassi è più complessa, in quanto include la keywords che identifica i personaggi, il nome dello specifico personaggio, l'azione che quel personaggio deve eseguire (un'animazione) e infine la posizione dello schermo in cui eseguirla tra 5 disponibili. Il risultato è una formulazione come "#Character Player Activate l", che genera l'immagine relativa al personaggio del giocatore nella posizione sinistra. Le uniche azioni presenti nel prototipo sono quelle di attivazione e disattivazione dell'immagine, ma in fasi successive nuove animazioni possono essere agevolmente aggiunte.

Come ultimo dettaglio volto a migliorare l'esperienza, sono state aggiunte delle animazioni di "bounce" per la comparsa dei personaggi. Questa piccola aggiunta ha aiutato a catturare l'attenzione del giocatore e a far percepire il prototipo meno statico.

Risultato

Il prototipo finale include tutti elementi ludici e grafici necessari alla fruizione chiara del gioco. L'aggiunta dell'interfaccia ha aumentato notevolmente la comprensione percepita dagli utenti dei sistemi di gioco. Gli elementi grafici hanno dato forma al testo, riuscendo quindi a mantenere maggiormente coinvolti i testers. Il risultato ottenuto è semplicemente espandibile e si basa totalmente sulla ricezione di comandi dal file .ink, dando di fatto controllo agli sceneggiatori. L'ultima iterazione di Project Spice è quindi una sintesi efficace degli elementi principali del concept, in primo luogo il sistema di eventi, ed ha permesso allo studio di valutare la fattibilità del progetto e la validità del concept stesso.



Prototipo finale: prototipo all'interno dell'engine Unity

Da sinistra a destra, nella parte alta dello schermo, si trovano rispettivamente la gerarchia degli elementi in scena, la scena manipolabile, la finestra di gioco in testing e infine le proprietà dell'oggetto selezionato, in questo caso la narrativa in Ink.



You join together with Magda and you create an event for the ages. All the cast and their friends are there, and much of the press too. You surpassed Paj expectations!

Today is over! You finally can go home and meet Dan!

Other inters did tasks too, their reputation also changed!



Conclusioni

Una volta concluso il prototipo nell'engine Unity, questo è stato proposto a dei giocatori tester ed in seguito discusso con lo studio. Dalla discussione e dalla sessione di playtesting sono emerse diverse osservazioni che hanno permesso di delineare una possibile strada futura per il progetto, da intraprendere eventualmente da Mixedbag Srl al termine dell'esperienza qua presentata.

Metodo di playtesting

La sessione di playtesting è stata fortemente limitata da due fattori. Il primo è stata la situazione pandemica presente in Italia al momento della conclusione del prototipo, che ha determinato difficoltà nel far partecipare un gran numero di persone alle sessioni. Il secondo è la natura transmediale nelle prime fasi di produzione del prodotto: essendo questo non ancora annunciato, lo studio ha richiesto massima segretezza. Questo ha precluso la possibilità di spostare agevolmente il testing online. In conclusione la soluzione adottata è stata quella di selezionare 12 giocatori potenziali (appartenenti alla target audience identificata) e farli giocare senza nessuna indicazione al prototipo. I giocatori sono stati osservati da una relativa distanza e l'osservatore non ha fornito loro alcuna indicazione. Al termine della prova è stato sottoposto ai tester un questionario composto da 12 domande. I dati raccolti sono stati infine analizzati in una riunione di debrief con i membri dello studio.

Le domande del questionario sono le seguenti, tutte richiedenti una valutazione da 1 a 5.

Prestazioni

- Queste domande servono a valutare la qualità dell'esperienza percepita dal tester in diversi parametri chiave nella UX del gioco.

Engagement

Quanto sei rimasto coinvolto dal gioco?

Autovalutazione del livello di coinvolgimento del giocatore.

Comprensione dei sistemi

Quanto pensi di aver compreso i sistemi di gioco?

Parametro che valuta quanto l'utente creda di aver compreso le meccaniche del gioco.

Comprensione trama

Quanto hai compreso la narrativa del gioco?

Parametro che determina quanto l'utente sia stato disorientato dalla randomicità del sistema di eventi.

Agency

Hai percepito controllo su avvenimenti e su statistiche?

Autovalutazione sul senso di controllo e consequenzialità nei confronti dei sistemi di gioco.

Rigiocabilità

Al termine della prima partita, quanto hai desiderato iniziarne un'altra?

Questa domanda aiuta ad individuare l'efficacia del sistema di eventi nel presentare situazioni nuove che stimolano ad una nuova partita.

Estetiche e temi

Le tre domande che seguono individuano la percezione del giocatore su elementi strettamente legati alle tematiche e alle estetiche ricercate dal gioco.

Rappresentazione

Ti sei sentito rappresentato dal tuo personaggio e dalle scelte disponibili?

Domanda che determina il soddisfacimento dei requisiti di rappresentazioni.

Legame con Boss

Quanto senti di aver legato con il personaggio del Boss?

Essendo il Boss protagonista dell'universo transmediale è importante tracciare l'efficacia del gioco nel permettere al giocatore di costruire un rapporto con lei.

Legame con partners

Quanto senti di aver legato con il tuo partner?

Fondamentale a molte delle tematiche e delle estetiche, il rapporto romantico col partner deve essere percepito come significativo dai giocatori.

Feature extra

Al fine di delineare un possibile percorso di sviluppo successivo al prototipo di Project Spice, sono state fatte ai tester domande relative all'aggiunta di features aggiuntive attualmente non presenti nel gioco, ma considerate nei requisiti.

Aggiunta minigiochi

Quanto apprezzeresti l'aggiunta di minigiochi ed elementi più tradizionalmente ludici?

Questa domanda si riferisce all'aggiunta di minigiochi o altre semplici meccaniche di gioco maggiormente associate al videogioco, come puzzles o percorsi ad ostacoli.

Aggiunta 3D

Pensi che l'aggiunta di elementi 3D aumenti la qualità del gioco?

Nel prototipo non è presente alcun elemento tridimensionale, previsto invece nel concept, la domanda serve a valutare quanto i giocatori sentano la mancanza di questa componente.

Aggiunta animazioni

Pensi che l'aggiunta di animazione aumenti la qualità del gioco?

La domanda valuta la percezione da parte dei giocatori della necessità nel titolo di rappresentazioni dinamiche nella forma di animazioni.

Aggiunta doppiaggio

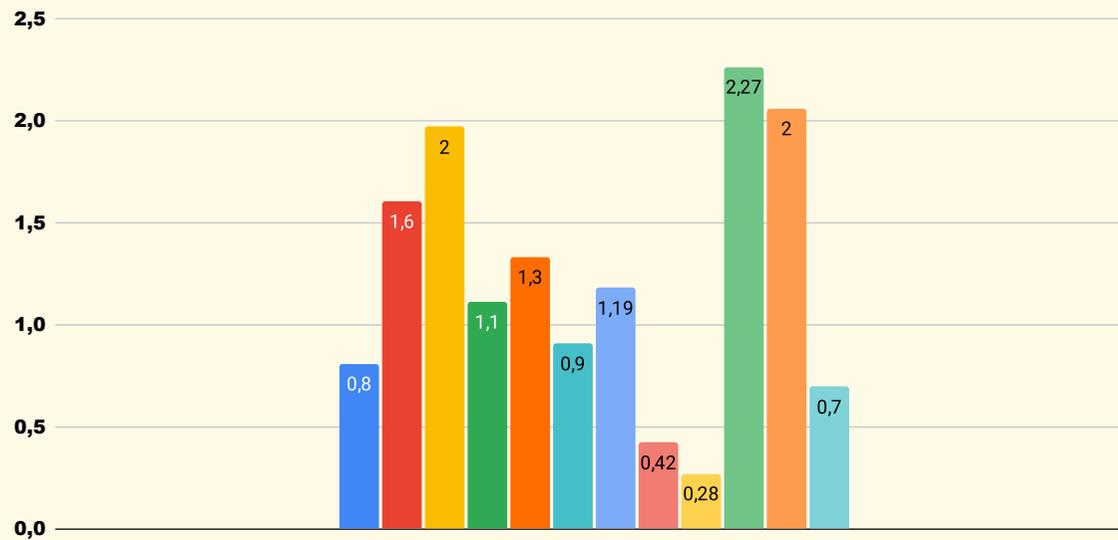
Pensi che l'aggiunta di doppiaggio aumenti la comprensibilità del gioco?

Indirettamente la domanda valuta la comprensibilità dell'esposizione testuale, chiedendo al tester di esprimersi sulla necessità percepita di doppiaggio audio.

istogramma media risposte



istogramma varianza risposte



Risultati playtesting

I dati registrati nei questionari sono stati analizzati osservando valutazione media e varianza nelle risposte. Da essi sono state tratte le seguenti conclusioni.

Considerazioni sui risultati

Prestazioni

Engagement

Quanto sei rimasto coinvolto dal gioco?

Il valore medio raggiunto, unito alla bassa varianza, dimostra una buona capacità del prototipo di coinvolgere i giocatori e mantenerli attenti ed interessati. Nelle osservazioni dirette non è stata individuata noia o frustrazione nei tester, a sostegno del dato rilevato.

Comprensione dei sistemi

Quanto pensi di aver compreso i sistemi di gioco?

La media, prossima al 4 su 5, indica che il gioco è in grado di fornire in maniera autonoma ai giocatori le conoscenze per poterlo fruire. Bisogna però considerare l'alta varianza: alcuni tester si sono trovati spaesati e disconnessi dai sistemi di gioco, specie durante le prime scelte.

Comprensione trama

Quanto hai compreso la narrativa del gioco?

L'alto punteggio con varianza praticamente nulla rappresenta un chiaro successo per il sistema di eventi, che si è dimostrato in grado di fornire una trama coerente e comprensibile ai giocatori.

Agency

Hai percepito controllo su avvenimenti e su statistiche?

Questo parametro è tra quelli con la varianza più alta, in correlazione con la comprensione dei sistemi. I giocatori che non hanno compreso il gioco non sono riusciti a percepire controllo sugli eventi. Il valore medio è comunque più basso di quello della comprensione. Questo può indicare un'eccessiva presenza di elementi randomici, che vanno ad inficiare fortemente la percezione di controllo da parte dei giocatori.

Rigiocabilità

Al termine della prima partita, quanto hai desiderato iniziarne un'altra?

I valori registrati corrispondono a quanto osservato durante la sessione: circa la metà dei giocatori ha richiesto, senza nessun input da parte degli osservatori, di testare fino a tre volte il gioco, in modo da esplorare nuovi eventi. La rigiocabilità potrebbe comunque ancora essere ottimizzata, aggiungendo sovrastrutture di progressione tra una sessione e l'altra ed una visualizzazione trasversale degli eventi del gioco (una sorta di archivio di quelli già sperimentati).

estetiche e temi

Rappresentazione

Ti sei sentito rappresentato dal tuo personaggio e dalle scelte disponibili?

Sebbene il valore medio sia relativamente alto e il campione dati ristretto, ben tre persone hanno dato una valutazione di due su cinque alla domanda. Questo rappresenta un fallimento da parte della sceneggiatura e della rappresentazione degli avatar dei personaggi giocabili nel fornire una prospettiva sufficientemente vasta per poter avere l'inclusibilità richiesta.

Legame con Boss

Quanto senti di aver legato con il personaggio del Boss?

Il basso valore medio è testimone del fatto che i sistemi di gioco attuali non sono sufficienti a fornire una visione interessante e significativa del personaggio chiave per l'universo transmediale. Una sceneggiatura più curata probabilmente migliorerebbe il risultato, ma anche i sistemi stessi di gioco devono essere rivalutati per mettere maggior enfasi nel rapporto del personaggio con il giocatore.

Legame con partners

Quanto senti di aver legato con il tuo partner?

Nessuna risposta ha avuto un valore inferiore al tre. Il prototipo riesce quindi nella sua estetica di romance, riuscendo a creare la percezione di un rapporto affettivo con il partner scelto.

features extra

Aggiunta minigiochi

Quanto apprezzeresti l'aggiunta di minigiochi ed elementi più tradizionalmente ludici?

Molti giocatori hanno percepito assenza di ludicità esplicita, votando quattro o cinque alla domanda. Questo nonostante il fatto che i tester fossero a conoscenza dal genere di riferimento e quindi avessero le reference culturali per la lettura del prodotto. L'inserimento di elementi più meccanicamente interattivi è quindi una strada da considerare per aumentare l'appeal del titolo, nonostante la bassa priorità rilevata in competitor analysis.

Aggiunta 3D

Pensi che l'aggiunta di elementi 3D aumenti la qualità del gioco?

Questa domanda ha il valore medio più basso, con ben sette tester che hanno dato un voto di uno su cinque. Nonostante la presenza di elementi 3D sia una necessità produttiva dello studio, la sua inclusione è da riconsiderare attentamente, ed è necessario un inserimento che valorizzi l'esperienza in maniera inedita.

Aggiunta animazioni

Pensi che l'aggiunta di animazione aumenti la qualità del gioco?

Le animazioni sembrano interessare maggiormente i tester, nonostante l'alta varianza ottenuta nella domanda. Questo traccia una strada potenziale per l'inserimento del 3D, in quando potrebbe essere usato per inserire scenari più dinamici e animati, soddisfacendo al contempo il desiderio espresso per le animazioni.

Aggiunta doppiaggio

Pensi che l'aggiunta di doppiaggio aumenti la comprensibilità del gioco?

Il doppiaggio è stato espresso come la feature non presente maggiormente richiesta, come testimoniato dalla alta media e dalla bassa

varianza. I giocatori ritengono quindi che l'esperienza di ascolto incrementi notevolmente la fruibilità del gioco, andando ad avvalorare ancora di più questo requisito così poco ascoltato dal mercato.

Possibili sviluppi

Avendo avuto una verifica di quanto prototipato grazie alla sessione di playtesting, si è infine potuto delineare una serie di possibilità e prospettive per il futuro sviluppo di Project Spice. Queste proposte sono state presentate e discusse con lo studio, che valuterà se perseguirle a seguito di futuri aggiornamenti con la committenza.

Inserimento del 3D

La necessità produttiva richiesta dallo studio, per quanto sia effettivamente un aspetto inedito nel genere, non ha riscontrato particolare richiesta da parte dei tester. Questi hanno invece espresso interesse verso due altri aspetti: un maggior numero di animazioni e l'inserimento di elementi ludici tradizionali. La soluzione per andare incontro allo studio e al contempo ascoltare i giocatori, può essere quella di arricchire, come previsto dal concept, il gioco di background tridimensionali. Questi devono essere non navigabili ma ricchi di animazioni, da poter utilizzare per l'interazione con i personaggi bidimensionali e gli eventi espressi dal testo. Questa sinergia tra personaggi bidimensionali semi-statici e background tridimensionale animato crea un effetto teatro inedito ed interessante per il giocatore e fornisce al contempo allo studio una feature complessa su cui concentrare le proprie capacità produttive. I professionisti della grafica 3D presenti in studio possono anche essere inseriti nel processo produttivo per l'arricchimento ludico del gioco, descritto nel paragrafo successivo.

Ricalibrazione degli elementi ludici

Dal testing sono emerse due criticità nelle attuali meccaniche di gioco. Il primo è relativo all'eccessiva presenza di randomicità esplicita attraverso il sistema di superamento degli eventi a dadi. Sebbene statisticamente il gioco sia bilanciato per consentire ai giocatori di raggiungere il finale senza dover riprovare troppo volte, la percezione è comunque quella di cessione alla casualità del controllo.

Questo sistema è facilmente rimovibile, ma per non ottenere un gioco completamente deterministico che andrebbe in dissonanza con la natura ad eventi del prodotto, è necessario aggiungere un altro generatore di entropia (che sia implicito e non evidente ai giocatori).

La soluzione può essere combinata con quella relativa al secondo problema rilevato, ovvero la mancanza di elementi ludici tradizionali. Inserendo piccole sfide e puzzle, metaforicamente associate ad altre strutture di gioco, come per esempio statistiche o eventi, è possibile dare una possibilità di fallimento completamente nelle mani del giocatore, e quindi meno onerosa sul senso di agency. Questi minigiochi possono anche essere progettati per la tridimensionalità, andando anche a rispondere al requisito precedentemente esposto.

Sovrastrutture al sistema di eventi

Il funzionamento base del sistema di eventi è stato verificato, ma ciò non toglie che ad esso possano essere aggiunte altre componenti per arricchirlo.

Al momento l'unica sovrastruttura presenta, che limita e incatena il flusso degli eventi a disposizione, è la statistica dell'affettività, ma altre condizioni possono essere utilizzate per instaurare maggiori connessioni, e conseguentemente coerenza narrativa, senza andare a rompere il sistema. Un evento potrebbe per esempio essere messo in selezione

prioritaria rispetto agli altri se si verifica una determinata condizione, come l'avvenimento di un altro evento, una performance particolarmente di rilievo in un minigioco, o il raggiungimento di un livello soglia in una statistica. Ciò può essere anche applicato sull'esperienza di gioco totale, non sulla singola partita. Si può quindi creare un sistema di progressione che sblocchi in maniera sistematica pacchetti di eventi, andando ad assicurare un'esperienza consistente nel corso di diverse ore di gioco. Questo metodo darebbe ai narrative designer la possibilità di progettare una trama più in mano all'autore, senza per forza rinunciare alla non linearità, e risponderebbe al requisito di progressione inserito nel concept.

Doppiaggio

Il doppiaggio in almeno una lingua è stato considerato ma non aggiunto nei requisiti. I giocatori tuttavia lo hanno indicato come prioritario. Gestendo sapientemente lo script è possibile creare eventi brevi e concisi, andando ad ottenere una sceneggiatura vasta ma limitata come numero di parole. Così facendo lo studio potrebbe essere in grado di permettersi l'appalto per il doppiaggio, il quale ingente costo sarebbe senz'altro ripagato dalla qualità dell'esperienza.

Conclusione

Il prototipo finale di Project Spice, dopo quattro mesi di sviluppo, risponde a molti dei requisiti individuati ed ha risposto bene alla limitata sessione di playtesting che è stato possibile effettuare. In particolare il prototipo è riuscito nell'intento testistico di sperimentare con una struttura alternativa per la narrativa non lineare, generando un sistema di eventi selezionati randomicamente che sovverte la tradizionale struttura narrativa ad albero in favore di una a rete. Lo studio ha quindi una solida base di partenza per continuare lo sviluppo e per proporre alla committenza un prodotto che risponde completamente alle esigenze richieste.



Prototipo finale: scelta del personaggio statistica



Prototipo finale: inizio giornata

References

Bibliografia

- Keith, C. (2015). *Agile game development with Scrum*. Addison-Wesley.
- Germak, C., Bistagnino, L., Celaschi, F. (2008). *Uomo al Centro Del Progetto: Design Per Un nuovo umanesimo*. Allemandi.
- Giovagnoli, M. (2017). *Transmedia way: Guida Galattica per storyteller comunicatori e designer*. Maggioli.
- Cantamessa, M., Montagna, F. (2018). *Management of innovation and product development integrating business and technological perspectives*. Springer London.

Sitografia

- Steamworks partner program. Steamworks. (n.d.). accesso Settembre 11, 2021, da <https://partner.steamgames.com/steamdirect/>.
- Choi, C. (2019, 24 Marzo). *Bigger on the inside: A history of visual novels*. Medium. accesso Settembre 11, 2021, da <https://medium.com/@cecilchoi/bigger-on-the-inside-a-history-of-visual-novels-981e42f43608>.
- Macgregor, J. (2021, 5 Gennaio). *Everything is a visual novel now and it rules*. pcgamer. accesso Settembre 11, 2021, da <https://www.pcgamer.com/everything-is-a-visual-novel-now-and-it-rules/>.
- Valens, A. (2016, 20 Maggio). *The rise of the western visual novel*. Den of Geek. accesso Settembre 11, 2021, da <https://www.denofgeek.com/games/the-rise-of-the-western-visual-novel/>.
- Justo, J. (2017, 17 Aprile). *Let's take a look at the worst visual novels on steam*. Game Skinny. accesso Settembre 11, 2021, da <https://www.gameskinny.com/20vc8/lets-take-a-look-at-the-worst-visual-novels-on-steam>.
- SUDGIE MA (2017, 30 Marzo). *Why the only things i will read are visual novel games*. Letter. accesso Settembre 11, 2021, da <https://www.jhunewsletter.com/article/2017/03/why-the-only-things-i-will-read-are-visual-novel-games>.
- Guardian News and Media. (2019, 29 Agosto). *Body of work: How the graphic novel became an outlet for female shame*. The Guardian. accesso Settembre 11, 2021, da <https://www.theguardian.com/books/2019/aug/28/body-of-work-how-the-graphic-novel-became-an-outlet-for-female-shame>.
- *List of longest video game scripts*. Codex Gamicus. (n.d.). accesso Settembre 11, 2021, da https://gamicus.fandom.com/wiki/List_of_longest_video_game_scripts.
- Bäumer, M. (2018, 2 Settembre). *Flaws of an undead genre - what's wrong with point & click adventures?* Medium. accesso Settembre 11, 2021, da <https://medium.com/backwoods/flaws-of-an-undead-genre-whats-wrong-with-point-click-adventures-b3cb93a4c364>.
- Kontus, K. (2021, 30 Agosto). *How to Estimate Steam video game sales in 2021?* Game Developer. accesso Settembre 11, 2021, da <https://www.gamedeveloper.com/business/how-to-estimate-steam-video-game-sales-in-2021->.
- Steam. (n.d.). accesso Settembre 11, 2021, da <https://store.steampowered.com/>.
- Video game REVIEWS, Articles, trailers and more. Metacritic. (n.d.). accesso Settembre 11, 2021, da

- <https://www.metacritic.com/game>.
- Games sales. SteamSpy. (n.d.). accesso Settembre 11, 2021, da <https://steamspy.com/>.
- Mikolić, M. (n.d.). *PlayTracker*. accesso Settembre 11, 2021, da <https://playtracker.net/>.
- HowLongToBeat™. *HowLongToBeat.com | Game Lengths, Backlogs and more!* (n.d.). accesso Settembre 11, 2021, da <https://howlongtobeat.com/>.
- Inkle. (2021, 6 settembre). *Ink/Writingwithink.Md at master · inkle/ink*. GitHub. accesso Settembre 11, 2021, da <https://github.com/inkle/ink/blob/master/Documentation/WritingWithInk.md>.

Conferenze e talks

Tutte le talk citate sono state condotte alla Game Developer Conference (G.D.C.) di San Francisco.

- YouTube. (2021, 23 Marzo). *Interactive story without challenge mechanics: The design of firewatch*. YouTube. accesso Settembre 11, 2021, da <https://www.youtube.com/watch?v=RVFyRV43Ei8&t=5s>.
- YouTube. (2019, 6 Novembre). *Heaven's vault: Creating a dynamic detective story*. YouTube. accesso Settembre 11, 2021, da <https://www.youtube.com/watch?v=o02uj-ktCuk>.
- YouTube. (2019, 16 Giugno). *Letting go: A florence postmortem*. YouTube. accesso Settembre 11, 2021, da <https://www.youtube.com/watch?v=MhI03UIT70c>.
- YouTube. (2016, 14 Novembre). *How telltale Adapted Fables into the Wolf among us*. YouTube. accesso Settembre 11, 2021, da <https://www.youtube.com/watch?v=zM1Vr-dTViw>.
- YouTube. (2021, 27 Gennaio). *Creating interactive film scripts for 3d adventures with ink*. YouTube. accesso Settembre 11, 2021, da <https://www.youtube.com/watch?v=3eYHtDGOM0I>.

Paper

- Bashova, Katerina & Pachovski, Veno. (2013). *Visual novel*. [10.13140/RG.2.1.5007.6405](https://doi.org/10.13140/RG.2.1.5007.6405).
- Walk, W., Görlich, D., Barrett, M. (2017). *Design, dynamics, Experience (DDE): An advancement of the Mda framework for game design*. *Game Dynamics*, 27-45. https://doi.org/10.1007/978-3-319-53088-8_3

Ludografia

- Enix. (1983). *Lolita*. [PC-8801], Enix.
- Enix. (1983). *Portopia*. [PC-6001], Enix.
- P-Studio. (2016). *Persona 5*. [Playstation 4], Atlus.
- Route 59. (2019). *Necrobarista*. [Microsoft Windows], Route59.
- Lucasfilm Games. (1990). *The Secret Of Monkey Island*. [AMIGA], Lucasfilm Games.

- LucasArts. (1993). *Day Of The Tentacle*. [MS-DOS], LucasArts.
- *The Chinese Room*. (2012). *Dear Esther*. [Microsoft Windows], *The Chinese Room*.
- Campo Santo. (2016). *Firewatch*. [Microsoft Windows], Campo Santo.
- Inkle. (2014). *80 Days*. [iOS], Inkle.
- Inkle. (2019). *Heaven's Vault*. [Microsoft Windows], Inkle.
- Mountains. (2018). *Florence*. [iOS], Annapurna Interactive.
- Telltale Games. (2013). *The Wolf Among Us*. [Microsoft Windows], Telltale Games.
- Giant Sparrow. (2017). *What Remains Of Edith Finch*. [Microsoft Windows], Annapurna Interactive.
- Beautiful Glitch. (2029). *Monster Prom XXL*. [Microsoft Windows], Those Awesome Guys.
- Game Grumps. (2017). *Dream Daddy*. [Microsoft Windows], Game Grumps.
- HuniePot. (2015). *HuniePop*. [Microsoft Windows], HuniePot.
- Mediatronic. (2014). *Hatoful Boyfriend*. [Microsoft Windows], Mediatronic.
- Team Salvato. (2017). *Doki Doki Literature Club*. [Microsoft Windows], Team Salvato.
- Vanripper. (2020). *Helltaker*. [Microsoft Windows], Vanripper.
- *The Men Who Wear Many Hats*. (2020). *Max Gentlemen Sexy Business*. [Microsoft Windows], *The Men Who Wear Many Hats*.
- Fiction Factory Games. (2019). *Arcade Spirits*. [Microsoft Windows], Fiction Factory Games.
- Mages Inc. (2019). *STEINS;GATE: Elite*. [Microsoft Windows], Mages Inc.
- Hanako Games. (2012). *Long Live The Queen*. [Microsoft Windows], Hanako Games.
- Key. (2004). *Clannad*. [Microsoft Windows], Visual Arts.
- Sad Panda Studio. (2016). *Crush Crush*. [Microsoft Windows], Sad Panda Studio
- GB Patch Games. (2020). *Our Life*. [Microsoft Windows], GB Patch Games.
- YangYang Mobile. (2019). *Love Esquire*. [Microsoft Windows], YangYang Mobile.
- Illusion. (2020). *AI*Shoujo/AI*. [Microsoft Windows], Illusion.
- Faerin Games. (2019). *Man Of The House*. [Microsoft Windows], Faerin Games.
- Kyle Seeley. (2017). *Emily Is Away Too*. [Microsoft Windows], Kyle Seeley.
- NEKO's works. (2016). *Nekopara Vol.2*. [Microsoft Windows], Sekai Project.
- Magic Notion. (2014). *Kitty Powers Matchmakers*. [Microsoft Windows], Magic Notion.
- Inti Creates. (2018). *Gal Gun 2*. [Microsoft Windows], Inti Creates.

- [Imagine STEINS;GATE]. Steam. <https://store.steampowered.com/app/412830/STEINSGATE/>
- [Imagine Long Live The Queen]. Steam. https://store.steampowered.com/app/251990/Long_Live_The_Queen/
- [Imagine Clannad]. Steam. <https://store.steampowered.com/app/324160/CLANNAD/>
- [Imagine Crush Crush]. Steam. https://store.steampowered.com/app/459820/Crush_Crush/
- [Imagine Love Esquire]. Steam. https://store.steampowered.com/app/849740/Love_Esquire__RPGDating_SimVisual_Novel/
- [Imagine Our Life]. Steam. https://store.steampowered.com/app/1129190/Our_Life_Beginnings_AI_ways/
- [Imagine AI*Shoujo/AI]. Steam. <https://store.steampowered.com/app/1250650/AIShoujoAI/>
- [Imagine Emily Is Away Too]. Steam. https://store.steampowered.com/app/523780/Emily_is_Away_Too/
- [Imagine Nekopara Vol 2]. Steam. https://store.steampowered.com/app/947660/NEKOPARA_Vol_2__18_Adult_Only_Content/
- [Imagine Kitty Powers Matchmakers]. Steam. https://store.steampowered.com/app/285740/Kitty_Powers_Matchmaker/
- [Imagine Gal Gun 2]. Steam. https://store.steampowered.com/app/851890/GalGun_2/
- [Imagine Man Of The House]. Steam. https://store.steampowered.com/app/851890/GalGun_2/

Immagini

- [Schema ND Number]. Title of the Website. <https://www.gamedeveloper.com/business/how-to-estimate-steam-video-game-sales-in-2021->
- [Imagine Monster Prom XXL]. Steam. https://store.steampowered.com/app/743450/Monster_Prom/
- [Imagine Dream Daddy]. Steam. https://store.steampowered.com/app/654880/Dream_Daddy_A_Dad_Dating_Simulator/
- [Imagine Hunie Pop]. Steam. <https://store.steampowered.com/app/339800/HuniePop/>
- [Imagine Hatoful Boyfriend]. Steam. https://store.steampowered.com/app/310080/Hatoful_Boyfriend/
- [Imagine Doki Doki Literature Club]. Steam. https://store.steampowered.com/app/310080/Hatoful_Boyfriend/
- [Imagine Helltaker]. Steam. <https://store.steampowered.com/app/1289310/Helltaker/>
- [Imagine Max Gentleman Sexy Business]. Steam. https://store.steampowered.com/app/817840/Max_Gentlemen_Sexy_Business/
- [Imagine Arcade Spirits]. Steam. https://store.steampowered.com/app/910630/Arcade_Spirits/

Glossario

- **Graphic novel** = Formato editoriale che utilizza, in maniera simile al fumetto, arte sequenziale per comunicare il suo soggetto. Si distingue da esso per complessità di trama e temi trattati.
- **Visual novel** = Videogioco narrativo con interazione limitata, genere originariamente diffuso in Giappone.
- **Dating simulator** = Sottogenere delle visual novel il cui centro ludico e narrativo del gioco è la conquista di uno o più partner amorosi.
- **Narrativa branching** = struttura narrativa che divergendo da una introduzione si dirama esponenzialmente.
- **Gioco "Tripla A"** = Gioco ad alto budget.
- **Sprint** = Segmento temporale in cui vengono distribuite le tasks.
- **Task** = compito da svolgere all'interno del progetto, può essere suddiviso in sottotasks.
- **Backlog** = lista di tutte le tasks ancora da svolgere.
- **Scrum** = metodo di lavoro agile.
- **Feature** = Insieme di task che concorrono a soddisfare un medesimo requisito.
- **Gameplay** = Insieme dell'esperienza di gioco interattiva.
- **Narrative design** = Progettazione della struttura narrativa di un prodotto; non necessariamente coincide col ruolo dello sceneggiatore.
- **Meccaniche** = Verbi di base con cui il giocatore può esprimersi all'interno del gioco. (es. Mario *salta* sulla tartaruga)
- **Dinamiche** = Frutto dell'interazione tra meccaniche, giocatori e si-

stemi di gioco. (es. Il guscio della tartaruga schizza via e colpisce un'altra tartaruga)

- **Estetiche** = Risultato globale ad alto livello dell'esperienza di gioco.
- **Sistemi di gioco** = Insieme di meccaniche, dinamiche ed altri elementi come interfacce o strutture narrative che concorrono ad un unico obiettivo all'interno del gioco.
- **Fanart** = Opera artistica ispirata ad un'altra, prodotta senza fini di lucro da un fan.
- **Cosplay** = Individuo che per hobby si maschera da un personaggio di un franchise.
- **Meccanica contestuale** = Meccanica unica e circoscritta ad un determinato contesto nel mondo di gioco.
- **Tentpole** = Prodotto centrale all'interno di un universo transmediale.
- **Ip** = Proprietà intellettuale
- **Source material** = Materiale originale da cui l'opera è derivata.
- **Game engine** = software specifico per la produzione videoludica e di opere interattive digitali.

Ringraziamenti

Ringrazio il Prof. Andrea Di Salvo per avermi seguito in questo atipico percorso tesistico.
Ringrazio il Politecnico di Torino per le notti insonne e l'ansia che mi hanno formato.

Ringrazio Mauro, Andrea e tutta MixedBag srl per avermi dato l'opportunità di lavorare sul progetto.
Un grazie speciale va a Giorgio in Mixed per l'enorme aiuto con il codice.

Ringrazio tutta la Casa di Pippo, che per tre anni è stata la mia turbolenta culla in corso Rosselli.

Un grazie ad Albhey per i disegni e per essere la personificazione di In Viaggio con Pippo.

A Erika per avermi salvato da due anni di cibo spazzatura e per farmi paura quel che basta per mantenere la decenza.

A Fefo perché grazie al suo cartonato in cucina non si era mai da soli.

A Filippo per la calma placida perenne e per essere il mio rivale di baffo.

A Cri per avermi spinto ad essere un designer migliore, se sono a Copenhagen è anche perché mi hai rivisto il portfolio.

A Casta che anche se non si merita proprio nulla comunque lo amerò per sempre.

A Imma per avermi donato marchi indelebili di qualità (in)discutibile.

A Beatrice e Alessandro per il gossip.

A Marco, Giulia, Laba e Laura per aver aiutato a creare un contesto che è stato il massimo dall'inizio.

A Rusta, Giorgio, Carolina e il Capitano per avermi dato la garanzia di avere una situa tutti i weekend.

Rosselli 44 vive ancora.

Ringrazio Adele per avermi sopportato al mio peggio, assieme ci siamo spinti dove volevamo arrivare.

Grazie a Miriam per avermi sempre ascoltato e avermi dato uno spazio sicuro in cui rifugiarmi.

Ringrazio mia Madre per avermi cresciuto irresponsabile e sconsiderato il giusto per lanciarmi nel game design.

Ringrazio mio Padre per aver provato a crescermi un minimo più responsabile.

Grazie a mio fratello per essere più stabile e responsabile di me dimostrando che mamma non ha colpe.

Ringrazio David, Ele, Laura, Marta e Beps per l'aiuto in questi tre anni, condividere le sofferenze assieme è stato molto cool.

Ringrazio Francesca per le follie e l'affetto, per le notti e per i giorni, per avermi fatto sentire bene con me stesso (quasi sempre, non sono boomer).

Ringrazio Brin, che non capirà quello che ho scritto, per avermi letteralmente salvato dalla strada a Copenhagen.

Un grazie a Gaia per avermi fatto riflettere più volte su me e il mondo che mi circonda.

Infine ringrazio con tutto me stesso Giulia, che mi ha portato più di ogni altro dove sono ora, e che sono sicuro che alla mia età sarà ancora più lontana.





