

# Talent+Zone

SPEDITECI I VOSTRI LAVORI!

Gianluca Masina  
gmasina@gameprog.it

Nell'industria dell'intrattenimento digitale quella del game designer è forse la figura più atipica tra tutti i ruoli (programmatore, modellatore ecc.). In questo articolo si è cercato di fare chiarezza grazie a un giovane pioniere del game design italiano, ora emigrato all'estero.

## TALENT SCOUT

## GAME DESIGN: STEFANO GUALENI A COLLOQUIO CON GIANLUCA MASINA



**R**itrovarsi a 29 anni e aver maturato diverse esperienze nella game industry come progettista su titoli per GBA e PC. Lui si chiama Stefano Gualeni (www.farfetch.org/tiipsi), una laurea in architettura, attualmente docente di Ludologia, Game Design e Game Architecture presso l'Università delle Scienze Applicate NHTV di Breda, Olanda. "Possiamo definire l'oggetto game design come l'insieme organizzato della documentazione necessaria alla realizzazione di un software", esordisce Gualeni. Gli incarichi di un game designer possono essere molteplici: progettare dinamiche, interfacce, utilizzo dei controlli, scrivere documenti, preparare schemi, organizzare le strutture di menù, controllare la validità delle sezioni più critiche sia attraverso semplici prototipi cartacei che digitali, giocare ai titoli nei quali sono state prese decisioni analoghe per problemi dello stesso genere, lavorare nella direzione di una chiara e completa visione all'interno del team. "A me è capitato inoltre di progettare livelli. Tutti gli elementi all'interno di un gioco non sono organizzati e integrati a caso, ma sono il frutto di un'attenta analisi durante la progettazione". Secondo Gualeni una documentazione di qualità deve possedere completezza, accessibilità alle informazioni e visione. È necessario riconoscere e controllare tutti gli aspetti del design sia a livello formale che di contenuti. "L'aspetto più delicato per un designer riguarda la capacità di comunicare con il team, fondamentale quando si lavora su progetti che durano anche diversi anni". Durante lo sviluppo Stefano consiglia di adottare la tecnica di blind testing, ideata da Steve Jackson con l'obiettivo di verificare che il lavoro dei designer, sia in termini di contenuti che di dinamiche



ludiche, venga infine percepito e giocato come previsto. Si selezionano alcuni giocatori (i cosiddetti "vergini") che, pur non conoscendo il gioco, appartengono al target che il designer ha individuato per il proprio prodotto. I "partecipanti" non ricevono informazioni aggiuntive su come giocare se non quelle contenute nel manuale del gioco. Il team si limita a osservare e appuntare le reazioni e le opinioni dei vergini. Quest'analisi serve a capire se la risposta del pubblico si sposa con gli obiettivi prefissati dal gruppo di lavoro. "I game designer, soprattutto quelli meno esperti, dovrebbero possedere capacità di sintesi, curiosità e soprattutto molta, molta pazienza", aggiunge Gualeni. Parlando di esperienze passate si apprende per esempio che, durante lo sviluppo di "Fronte del Basket 2" (Idoru, 2006) "c'erano molte scelte critiche e una marea di informazioni da organizzare, il risultato doveva essere un prodotto intuitivo e giocabile". Il progetto più impegnativo della carriera di Gualeni è stato Tony Tough (Prograph, 1997): "Ero agli esordi come progettista nella game industry. Avevo le stesse difficoltà che incontrano oggi i miei studenti, persone senza esperienza che si confrontano con la progettazione. Loro hanno l'opportunità di potere apprendere all'interno di una istituzione universitaria mentre io e la mia generazione di developer abbiamo dovuto farci le ossa sul campo". Prima di concludere, Stefano ci tiene a precisare che un game designer deve comprendere quanto più possibile l'intero processo di sviluppo: "Consiglio costantemente di coltivare curiosità ed entusiasmo nel proprio lavoro, magari facendo esperienza anche all'estero".

Gianluca Masina (gmasina@gameprog.it)

