

Meccaniche

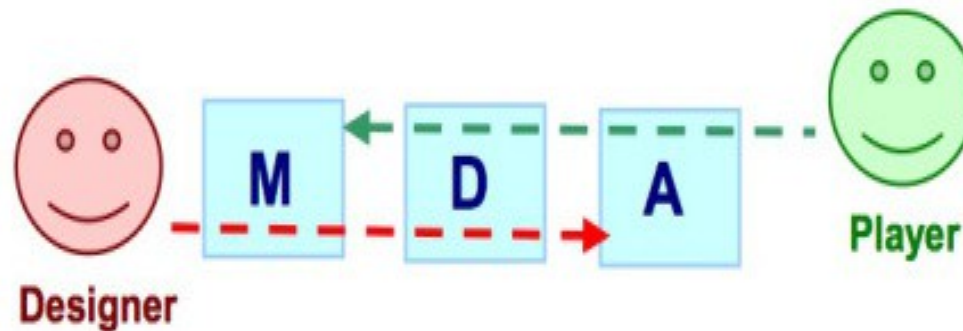
Pleas insert story, 17 Dicembre 2016

Un po' di teoria



Gioco

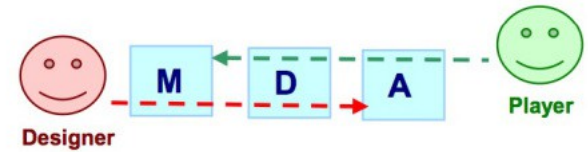
Mechanics-Dynamics-Aesthetics



The designer and player each have a different perspective.

MDA

Mechanics-Dynamics-Aesthetics



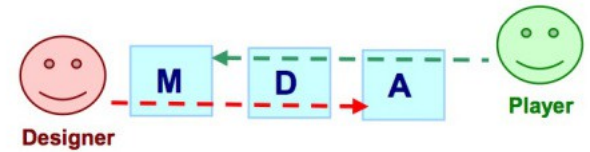
The designer and player each have a different perspective.

Meccanica sono i componenti di base del gioco:

- le regole,
- le azioni che il giocatore puo compiere nel gioco;
- La componente tecnica(engine ,database,AI)

MDA (1)

Mechanics-*Dynamics*-Aesthetics



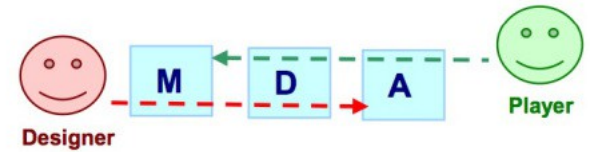
The designer and player each have a different perspective.

Le dinamiche descrivono come il sistema di gioco funziona, spesso anche come il giocatore e gli avversari si comporteranno per ottenere risultati ottimali.

Esempio modulo squadre di calcio

MDA (2)

Mechanics-Dynamics-*Aesthetics*

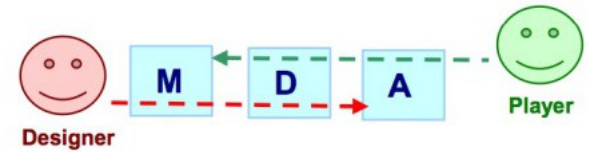


The designer and player each have a different perspective.

Sono le emozioni che il
giocatore prova durante il
gioco

MDA (3)

Mechanics-Dynamics-*Aesthetics*

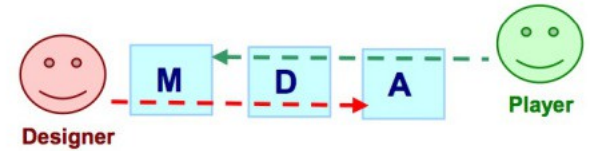


The designer and player each have a different perspective.

Where is the fun?

MDA (3)

Mechanics-Dynamics-*Aesthetics*



The designer and player each have a different perspective.

Sensazione

(gioco come piacere sensoriale)

Fantasia

(Gioco come sospensione di incredulità)

Narrazione

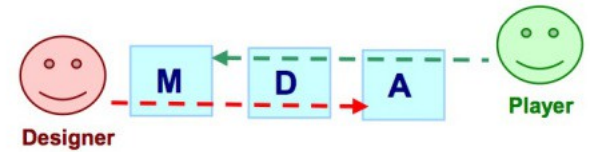
(Gioco come successione drammatica di eventi);

Sfida

(gioco come percorso a ostacoli);

MDA (3)

Mechanics-Dynamics-*Aesthetics*



The designer and player each have a different perspective.

Compagnia

(Gioco come struttura di socializzazione)

Scoperta

(Gioco come un territorio inesplorato)

Espressione

(Gioco come scoperta di sé)

Abbandono

(Gioco come passatempo):

MDA (3)

Storia

Massima libertà

Storia

La storia come
come elemento
principale

Storia

Dividiamo la storia

Storia (game level design)

trucchi

Storia (dialoghi)
