

Robert Denton Bryant - Keith Giglio

Ammazzare il drago

Come scrivere un videogioco

Traduzione
Giovanna Volpi



Dino Audino
editore

© 2023 Dino Audino
srl unipersonale
via di Monte Brianzo, 91
00186 Roma
www.audinoeditore.it

Titolo originale
Slay the Dragon: Writing Great Video Games

Originally Published by Michael Wiese Productions
11288 Ventura Blvd, 621
Studio City, CA 91604
www.mwp.com

© 2015 Robert Denton Bryant and Keith Giglio

Editor
Giovanna Guidoni

Cura redazionale
Vanessa Ripani
Simone di Pellegrino

Stampa: Tipografia Politano – via Casilina Vecchia 147/147A, Roma
Progetto grafico: Duccio Boscoli
Finito di stampare ottobre 2023

È vietata la riproduzione, anche parziale, di questo libro,
effettuata con qualsiasi mezzo compresa la fotocopia,
anche ad uso interno o didattico, non autorizzata dall'editore.

Indice

Introduzione	
Perché “ammazzare il drago”?	p. 9
<i>Ci presentiamo: siamo Bob & Keith, le guide della vostra missione</i>	10
<i>Sceneggiatori incontrano produttori di videogame: è scontro</i>	13
<i>Chi ha bisogno di questo libro?</i>	14
<i>Come usare questo libro (premi X per andare avanti)</i>	14
Capitolo primo	
Che cos'è un videogioco?	15
<i>Di cosa parliamo quando parliamo di giochi?</i>	15
<i>Un gioco è un viaggio d'azione</i>	18
<i>Genere di un gioco vs genere di un film</i>	19
<i>Come si crea un videogioco? Chi è il regista?</i>	20
<i>Da dove prendere un'idea per un gioco?</i>	21
<i>La figura del designer narrativo</i>	22
Capitolo secondo	
I giochi hanno bisogno di storie?	23
<i>La storia è importante</i>	23
<i>Immersione: il contesto è tutto</i>	27
<i>La storia non è la trama</i>	28
<i>La storia: un tutorial</i>	28
<i>Storia oltraggiosamente breve della narrativa nei giochi</i>	34
Capitolo terzo	
Aristotele vs Mario	38
<i>La sfida di scrivere giochi</i>	38
<i>Aristotele vs Mario: lo scontro fra storia e gioco</i>	39
<i>Fare ruggire il drago: le regole in uno studio</i>	42
<i>Come sono scritti i giochi? Ma sono scritti?</i>	43
<i>La nascita di giochi guidati da una storia</i>	44
<i>Come risolviamo il problema?</i>	46

Capitolo quarto	
La struttura senza-atti-ma-che-comprende-tutto dei videogame	48
Trova il drago	48
Cos'è la struttura?	48
La struttura in tre atti, o l'intrattenimento tradizionale	50
Aggiungere un quarto atto: il midpoint	51
Shakespeare e Hulk: gli atti diventano cinque	52
Struttura in sequenze: otto atti!	53
La narrativa seriale	54
Principio, svolgimento e fine (o finali)	55
Una narrativa ramificata	56
La narrativa non lineare	57
Nei videogame il tempo scorre in modo diverso	58
La struttura "ammazza il drago"	59
Una struttura senza atti?	61
Capitolo quinto	
Scrivere un grande personaggio da giocare	62
L'evoluzione del personaggio nei videogiochi	62
Dall'arco di trasformazione al gameplay	65
Chi è più figo, Superman o Batman?	68
Il conflitto, ovvero l'essenza della scrittura drammatica	69
La premessa, ovvero come Alla ricerca di Nemo è uguale a The Last of Us	70
Non ditelo a Bowser: il gioco non è dei cattivi	71
Il miglior personaggio non giocante	73
Capitolo sesto	
Chi sono quando gioco? Il gioco come Metodo dell'attore	74
Interpretare il personaggio	74
Azioni vs arco emotivo	74
I personaggi in conflitto devono fare delle scelte	76
Essere (premere A) o non essere (premere B)	78
Le scelte devono avere delle conseguenze	79
Capitolo settimo	
Basi di game design per scrittori	82
È solo un gioco! Ed è bello così	82
Il gameplay è la base della narrazione interattiva	83
Gameplay e linea narrativa: un equilibrio perfetto	84
Meccaniche di gioco = verbi attivi	86
Meccaniche di gioco e contesto	87

Capitolo ottavo	
L'eroe dei mille livelli	90
<i>Quests, missioni, livelli: sezioniamo il vostro gioco</i>	90
<i>Progettare un livello è progettare la storia</i>	91
<i>Cosa deve accadere nel vostro livello?</i>	96
<i>Fate combaciare la vostra idea con il motore di gioco</i>	99
<i>La progettazione a livelli di un gioco influenza i media tradizionali</i>	100
Capitolo nono	
Costruire il mondo di gioco con gli strumenti narrativi	101
<i>Il game concept, ovvero il documento per il pitch</i>	101
<i>Il pitch "mordi e fuggi"</i>	102
<i>Immaginate il vostro mondo, non quello di qualcun altro</i>	103
<i>Disegnate una mappa, la vostra</i>	104
<i>Riempite la cassetta degli attrezzi</i>	105
<i>Un diverso senso del cinema: no alle scene di intermezzo. O no?</i>	108
<i>Recitazione e dialoghi</i>	111
<i>Il mondo come parola</i>	113
Capitolo decimo	
Non possiamo essere tutti Batman: gli MMO, cioè i giochi multigiocatore	114
<i>Spel, gioco</i>	114
<i>La storia di chi?</i>	115
<i>I sandbox games</i>	116
<i>Modalità multigiocatore</i>	116
<i>Storie e tecniche emergenti</i>	117
<i>La modalità multigiocatore va attivata prima di tutte le altre</i>	119
Capitolo undicesimo	
Siate sempre in modalità creativa	120
<i>L'ascesa dei giochi indipendenti</i>	120
<i>Strumenti da usare</i>	122
Capitolo dodicesimo	
E adesso?	126
<i>Il futuro è la storia</i>	126
<i>Giocate ai videogiochi</i>	127
<i>Trovate una game jam</i>	127
<i>Andate a scuola</i>	128
<i>Create giochi</i>	128
<i>La nostra ultima sfida</i>	128
Glossario di termini selezionati della produzione e della cultura dei videogiochi	131