

Il Game Design secondo Hideo Kojima

Il creatore di *Death Stranding* e di *Metal Gear Solid*, **Hideo Kojima**, ha pubblicato un tweet nel quale differenzia la realizzazione tra la pellicola di un **film** e di un **gioco**.

Qui sotto il Tweet **ufficiale** da lui scritto:

Game creation is different from film making. Let's say we imagine "a hallway the player is meant to walk down according to the game design.

— HIDEO_KOJIMA (@HIDEO_KOJIMA_EN) [September 5, 2017](#)

I tweet sono stati svariati e possono raggrupparsi come segue:

«La creazione di un videogioco differisce da quella di un film. Prendiamo ad esempio un corridoio che, per volere del game designer, i giocatori devono percorrere. Quel corridoio assume un significato sia per quanto riguarda la trama che per la progettazione del gioco. Qual è lo scopo del corridoio? Quello di raccontare una storia? Di fare pratica con i controlli? Oppure serve a dare ritmo al gioco? Esistono diverse possibilità. Durante il processo di sviluppo vengono definiti i dettagli, come il tipo d'illuminazione, le mura del corridoio, la sua lunghezza o l'altezza del soffitto».

E continua: «Un gioco d'azione non può mai essere completato assemblando parti di una linea di fabbrica: se il processo decisionale e la supervisione sono tardivi, l'efficienza di produzione diminuisce, e questo porta a ripetere il lavoro. Per evitare questa trappola, bisogna apportare piccoli aggiustamenti quotidiani sul sito durante la creazione del gioco: quando tutto è "outsourced", le parti che tornano semplicemente non si adattano insieme. Ecco perché è importante prendersi cura dei piccoli dettagli ogni giorno»