

Produzione di videogiochi AA e AAA

Dalla gestione delle licenze al controllo dei costi

Michele Caletti

Ministero delle Imprese
e del Made in Italy

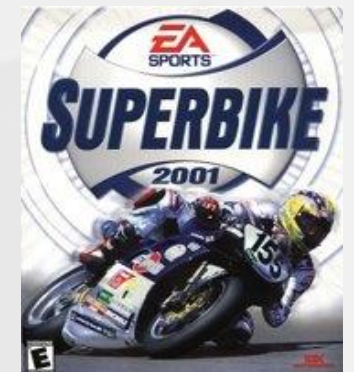
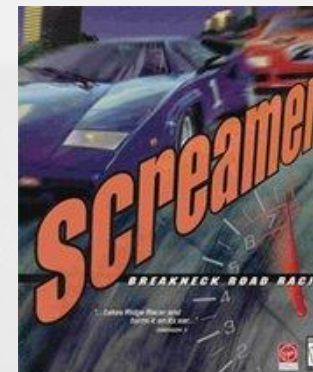
CONTENUTI PRESENTAZIONE

- **Presentazione e introduzione**
- **MotoGP: le sfide di un titolo per i fan alla quattordicesima iterazione.**
- **Screamer: la rinascita di una IP**
- **Key Takeaways**
- **Domande!**



MILESTONE

- Fondata nel **1994** come Graffiti a Milano
- Acquisita dal gruppo Leader circa nel **2002**
- Entra nel gruppo Embracer nel **2019**
- Oltre **300** persone
- Sviluppo e publishing
- Focus su Racing games per scelta e passione
- Sviluppiamo piu' giochi contemporaneamente
- Nell'area di sviluppo vi sono circa **230** persone



MICHELE CALETTI

- Creative & Development Director dal 2019
- Ho iniziato nel 2003 come Programmatore
- Sono stato Lead Programmer, Game Director.
- La parte creativa coinvolge lo sviluppare IP esistenti o crearne di nuove, in sinergia con la direzione di Publishing, e poi seguire lo sviluppo con attenzione alla qualità e ai Pillars concordati
- La parte di coordinamento dello sviluppo coinvolge tutti i team di progetto, R&D, Tech art, Localizzazione per assicurare che ogni gioco sia sviluppato controllando costi, tempi e qualità





MILESTONE: IL METODO

Milestone ha alcuni punti di forza non certo casuali, ma costruiti negli anni:

- **Passione** per i racing games e il racing in generale
- Più titoli in **parallelo** (oggi 6!)
- Livello **qualitativo** anche grazie a **tecnologie** proprietarie
- **Controllo** preciso di temi e costi
- Self **publishing**, Self **financing**
- Solide relazioni con **licenziatari**



MILESTONE: IL METODO

Focus sulla parte di controllo:

- **Game Director** e' responsabile di tempi e costi
- Lavora con un **Project Manager** stabile
- Usiamo **Jira** per tracciare i task e **Tempo** per i timesheet
- Utilizziamo un paradigma **Agile** adattato alle nostre esigenze
 - Planning iniziale (**Project Scope**)
 - **Breakdown** di dettaglio
 - **Sprint** quindicinali
 - Analisi di **fattibilità** periodica
 - Interazione con gli Head per **allocare** sviluppatori



MotoGP

Ripetibile, non ripetitivo!

Abbiamo creato con Capcom MotoGP07, 08

Come licenziatari diretti MotoGP dal 13 ad oggi: **13 iterazioni.**

- MotoGP e' un progetto che vive su un tempo di circa 10 mesi di sviluppo
- Controllo di costi incredibilmente preciso: meno del 3% di scarto
- La grande sfida del Day One con moto aggiornate
- Come si inventa qualcosa di nuovo dopo 13 anni?





MotoGP: la licenza

Dorna e' il licenziatario di MotoGP

Milestone licenzia l'uso del campionato e dei suoi contenuti direttamente.

La licenza MotoGP *include*:

- Tutto il branding MotoGP
- Le piste
- Le moto
- I piloti (anche storici)

***Non include*:**

- Attività promozionali con i piloti
- Uso dei contenuti per qualunque cosa esterna al gioco



MotoGP: la licenza

Ogni contenuto del gioco deve essere approvato da Dorna

Dorna prima della pubblicazione deve **approvare esplicitamente**:

- Gli sponsor a bordo pista
- Le livree e la forma dei modelli di moto, inclusi ovviamente gli sponsor
- Le tute, i caschi etc.
- Nomenclature, nomi eventi, etc.
- Ogni elemento non "reale" (es. Mercato piloti) deve essere approvato molto prima dello sviluppo del gioco



MotoGP: Gestione progetto

MotoGP e' un progetto modello per controllo e gestione

- **Game Director** di grande esperienza (M. Pezzotti)
- Alcune parti del gioco sono **note per tempo e costo** tanto da avere stime precise fin dal primo giorno
- Le parti **innovative** vengono stimate sulla base di altre parti di MotoGP o usando l'esperienza di altri titoli Milestone
- Non e' privo di sfide, tra cui avere le MotoGP aggiornate in day One (**fine Aprile**) avendo raccolto reference a **fine Febbraio**



MotoGP: Come iterare

MotoGP non può limitarsi a rinnovare piste e piloti anno dopo anno.

- Pensiamo strategicamente a novità per **fan core** e più **casual**
- A volte le novità vanno pianificate **anni** in anticipo!
- Quando introduciamo una novità pensiamo a **sostenerla** anno dopo anno
- Prendiamo ispirazione da come la MotoGP è presentata in **TV** ma anche andando **in pista** e vedendo ciò che succede, senza filtri.
- Non sempre le idee vengono approvate da Dorna!



SCREAMER: TRAILER



SCREAMER: ...e' diverso!

Ho concepito Screamer per essere un racing game **diverso** da ogni altro:

- Negli ultimi anni tutti vanno in direzione "simcade", auto reali, piste reali.
- Screamer e' **arcade**, con **auto originali** e **piste originali**
- Nei racing games la storia e' assente o superficiale
- In Screamer la **storia non parte dal racing**, e si permette di essere piu' complessa e fantasiosa
- Lo visivo mescola **realismo** e **Anime**, rendendosi riconoscibile
- Il **gameplay**, in gran parte ideato dal Game Director (F.Cardini) e dal team e' molto innovativo



SCREAMER: I Pillars

Analizziamo i Pillars in dettaglio:

- **Identità unica:** Screamer, intenzionalmente, sceglie di essere diverso sotto ogni punto di vista dai racing games esistenti. Questo coinvolge il look, il gameplay, il loop di gioco e gli obiettivi del giocatore.
- **Stile Anime:** Fin da subito ho voluto che ci fosse una forte presenza Anime, citando film come Akira, Ghost in the Shell o serie come Bubble gum crisis, ma senza scadere nel citazionismo o nel "neon punk". Un immaginario visivo anni '90 ma con una resa AAA



SCREAMER: I Pillars

- **Centralità della storia:** nei racing games con una trama, questa è sempre o intorno al vincere/perdere/rivale/incidente o nel mondo di gare illegali. Screamer ha personaggi che non sembrano piloti, che non parlano come piloti e che hanno tensioni narrative diverse, più profonde.
- **Gameplay Arcade:** volevo un gameplay veloce, energico, senza interruzioni, ma anche brutale. Sulle idee iniziali il Game Director e il team hanno costruito un sistema originale, complesso e molto innovativo.
- **Livelli di profondità:** Screamer non è un gioco superficiale. Game modes complessi, abilità dei personaggi, strategie.



SCREAMER: Fasi e Tempi

- La prima pagina di design e' di Novembre **2022**
- L'anno **2023** ha visto il pitch approvato, e quindi luce verde al progetto. Il team e' stato costituito e ha iniziato a fine anno i prototipi.
- Il **2024** e' stato un anno di costruzione dei sistemi di gameplay, di fisica, di ricerca dello stile visivo in game. Durante quest'anno abbiamo iniziato la collaborazione con Polygon Pictures. A fine anno il reveal con i Game Awards.
- Il **2025** e' produzione: dalla Vertical Slice il gioco inizia ad essere tangibile fino ad arrivare in Gold.
- Un team interno di quasi **60** persone, piu' il team Polygon Pictures e vari outsourcers e collaboratori esterni.



SCREAMER: Audience

- Screamer punta a raggiungere un **pubblico molto ampio**:
 - Amanti degli arcade racing
 - Giocatori interessanti alla storia e allo stile visivo ma non strettamente racing
- Il gioco e' molto **tecnico** e complesso, per core players ma puo' essere **accessibile** anche agli altri?
 - Playtesting interno
 - Playesting esterno di validazione
 - Mock reviews



TAKEAWAYS

Siate eclettici: esplorate perche' la creativita' e' cultura e connessioni.

Mantenete la visione lasciare i dettagli, e fate crescere un team.

La paura uccide la mente.

La rabbia uccide la mente.

E' un viaggio e no, non siete ancora arrivati. Non lo sarete mai.



TAKEAWAYS

Dall'età di **50** anni sono stato pubblicato di frequente. Ma fino all'età di **70** anni niente di ciò che ho fatto aveva valore. A **73** anni ho iniziato a comprendere la crescita delle piante e la struttura degli uccelli, degli animali, degli insetti e dei pesci. Quando raggiungerò **80** anni spero di avere fatto altri progressi, e all'età di **90** anni di vedere più in profondità nella reale natura delle cose, così che a **100** anni ogni punto e linea che disegnerò, sembreranno vive.

Manji, l'artista precedentemente noto come **Hokusai**





FOUNDATIONS OF FLIGHT OPERATIONS

1. To instill within ourselves these qualities essential to professional excellence.

Discipline...Being able to follow as well as to lead, knowing that we must master ourselves before we can master our task.

Competence...There being no substitute for total preparation and complete dedication, for flight will not tolerate the careless or indifferent.

Confidence...Believing in ourselves as well as others, knowing that we must master fear and hesitation before we can succeed.

Responsibility...Realizing that it cannot be shifted to others, for it belongs to each of us; we must answer for what we do or fail to do.



FOUNDATIONS OF FLIGHT OPERATIONS

Toughness...Taking a stand when we must; and to try again and again, even if it means following a more difficult path.

Teamwork...Respecting and using the abilities of others, realizing that we work toward a common goal; for success depends on the efforts of us all.

Vigilance...Being always attentive to the dangers of flight; never accepting success as a substitute for rigor in everything we do.

2. To always be aware that, suddenly and unexpectedly, we may find ourselves in a role where our performance has ultimate consequences.
3. To recognize that the greatest error is not to have tried and failed, but that, in the trying, we do not give it our best effort.



GRAZIE! (Domande?)

michele.caletti@milestone.it

www.linkedin.com/in/michelecaletti

milestone.it

