

Games Pillars e gestionali

Dall'identità alla coerenza di gioco

Yves Hohler

Ministero delle Imprese
e del Made in ItalyFSC
Fondo per lo Sviluppo
e la Coesione

Yves Hohler

Co-Founder @
Broken Arms
Games





Broken Arms Games è uno studio di sviluppo di videogiochi focalizzato nello sviluppo di **gestionali/manageriali**, con una propensione all'**auto-pubblicazione** e che utilizza i **dati** per guidare il suo percorso



Team size

12



Founders

2



Annually released game

0.5



Monthly burn rate

45k €

Team completamente remoto e autosostenibile, con figure chiave interne e supporto di freelance esterni.



Kaboom
Monster
2013/2014



ATOMINE
2017



Hundred Days –
Winemaking Simulator
2021

A surreal landscape with terraced hills in shades of pink and purple. A winding path leads through the hills. In the distance, a blue tractor is parked on a hill. In the foreground, two children are sitting on the ground, looking at a large potted plant. The sky is a soft pink with a large yellow sun or moon. The overall style is whimsical and dreamlike.

HUNDRED DAYS

Hundred Days - Winemaking Simulator e' un gestionale simulativo autobiografico sulla vinificazione



FERMENTAZIONE

BARBERA 2021



VOL. 11,8%

i



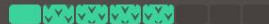
CARATTERISTICHE

DATI VINO

Dolcezza

Tannino

Acidità



DURATA FERMENTAZIONE

BREVE



LUNGA

RIMONTAGGI/FOLLATURA



Non vengono estratti **tannini** dalle buccie



Vengono estratti
pochi tannini
dalle bucce



Vengono estratti
tannini dalle
bucce



Vengono estratti
molti tannini
dalle bucce

DURATA TURNI PREVISTA: 3

INDIETRO

CONFERMA

DAL VINO AL GOLF

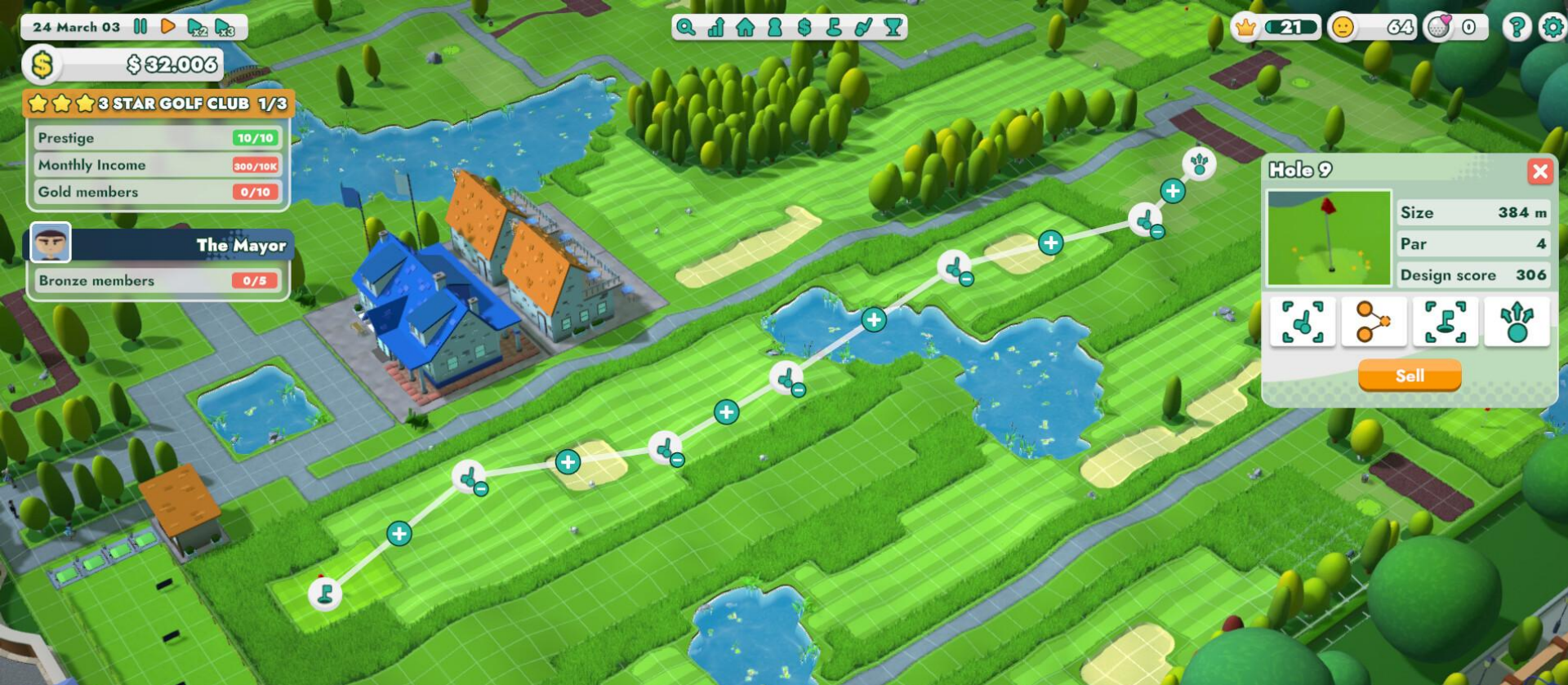
E OLTRE...





UNDER PAR

GOLF ARCHITECT



Under Par Golf Architect e' un gestionale di golf club che prende ispirazione da Sid Meier's Simgolf del 2002



DA DOVE COMINCIARE?





La vera sfida dei giochi gestionali:

- **Testare il loop di gioco è difficile**
- **Le vere interazioni di sistema emergono solo a sviluppo quasi concluso**
 - **Ogni feature ne influenza un'altra — niente vive da solo**
- **Per questo i gestionali sono tra i generi più difficili da prototipare e bilanciare**

Come cerchiamo di mitigare questo problema?

DESIGN PILLARS

Studiare il tema e fissare i **design pillars** del gioco rendono lo sviluppo estremamente più facile.

Che cosa sono i **Design Pillars**

Definizione:

I **Design Pillars** sono i principi guida fondamentali che definiscono la **visione centrale** di un videogioco. Servono come riferimento costante per ogni decisione di design, assicurando **coerenza** tra gameplay, narrazione, arte e audio.

In sintesi:

- Sono la “**bussola**” del progetto.
- Rappresentano l'essenza dell'esperienza desiderata.
- Guidano e allineano tutti i membri del team.

Funzione dei **Design Pillars**

Obiettivi principali:

- **Orientare le decisioni di sviluppo** → aiutano a valutare se una feature rispetta la visione del gioco.
- **Mantenere coerenza tematica** → garantiscono uniformità tra design, estetica e tono narrativo.
- **Facilitare la comunicazione interna** → permettono a tutti i reparti di parlare la stessa “lingua di design”.
- **Definire l’identità del gioco** → distinguono il titolo da altri prodotti simili.

Struttura e uso pratico

Tipicamente:

- 3–5 pilastri chiave.
- Formulati come **frasi brevi e ispirazionali**, ma operative (es. *“Mastery through Motion”* o *“Every bullet counts”*).
- Utilizzati per:
 - **valutare** nuove feature;
 - **rimuovere** elementi incoerenti;
 - **guidare** scelte estetiche e narrative.

Importante:

I Pillars non descrivono il *cosa* (feature), ma il *perché* e il *come* dell'esperienza di gioco.

ESEMPI **PRATICI**

Pillar 1. **REALISTICO**

“Hundred Days non voleva essere solo una lettera d’amore all’enologia — voleva essere basato sulla realtà.”

Questo approccio è stato fondamentale per:

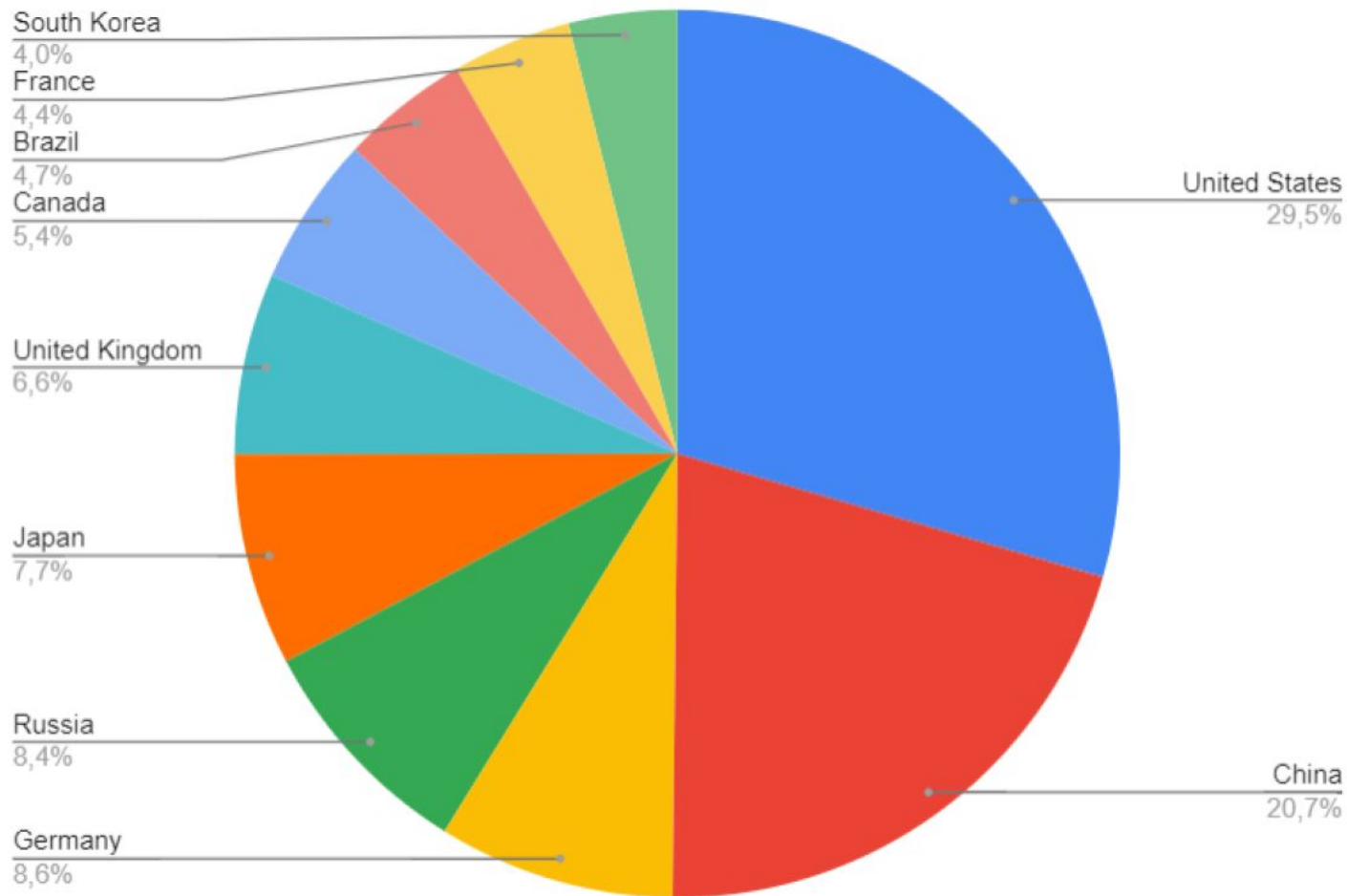
- **Strutturare processi autentici**
- **Dare forma all’ iconico gameplay “Tetris”**

Pillar 2. **PERCEZIONE**

Questo pillar e' stato FONDAMENTALE per il successo del
gioco perché' ha generato la domanda:

COME VIENE PERCEPITO IL VINO NEL MONDO?

HUNDRED DAYS





Pilastro 1. **GIOCATTOLO**

Volevamo dare la sensazione al giocatore di essere al cospetto di un grande
sabbiera pieno di giocattoli

questo e' stato super utile per definire:

- la grafica
- il design dei characters
- le animazioni esagerate dei characters
- i VFX e SFX



Pilastro 2. **NOSTALGIA**

Volevamo fare quello che ha fatto 2 Point Hospital con Team Hospital

Ovvero dare una versione aggiornata al 2025 di Sid Meier's Simgolf, ma per fare questo bisogno mirare al ricordo che i giocatori hanno di quel gioco e non al gioco stesso.

Questo e' stato fondamentale per:

- scelta di fare il gioco e quadrati
- piazzamento dei edifici e oggetti
- Sound Design e OST

si tutto bello ... ma perché dal **vino** al **golf**?



Volevamo espandere i nostri orizzonti e non cadere nella
trappola del “**one trick pony**”



Consolidare il nostro spazio nei gestionali con un titolo più
grosso



Creare un framework per **accelerare** la produzione di questo tipo di giochi!

Consiglio **pratico** per trovare il tema del vostro prossimo gestionale!

Zeitgeist

espressione adottata nella storiografia filosofica otto-novecentesca, per indicare la tendenza culturale predominante in una determinata epoca



Pillars oltre il gioco

persino per fare questa presentazione ho usato dei pillars:

- pratico
- aggiunga valore
- seguendo una linea temporale

GRAZIE MILLE



hohler@brokenarmsgames.com

Twitter: @YvesHohler
Discord: YvesHohler#1309