

Learning Friday

Game Design

Mirko Maranzano



«Un gioco è una struttura interattiva di significato endogeno, che richiede che i giocatori facciano uno sforzo per raggiungere un obiettivo.»

([Greg Costikyan](#))

- **Struttura interattiva:** un gioco è un'attività dinamica che richiede un'interazione da parte del giocatore.
- **Significato endogeno:** un gioco genera dinamiche che hanno senso solo nel contesto del gioco.
- **Sforzo e obiettivi:** un gioco richiede sforzi da parte del giocatore per poter progredire fino al raggiungimento di un obiettivo.



Cos'è il Game Design?

Consiste nella creazione di obiettivi, regole e sfide che definiscono il funzionamento di un gioco.

Il design di un gioco quindi non ha il compito di definire la sua storia, ma l'interazione che il gioco ha con i suoi giocatori (gameplay).

«Se vuoi realizzare il tuo gioco come un film, dovresti fare film.»

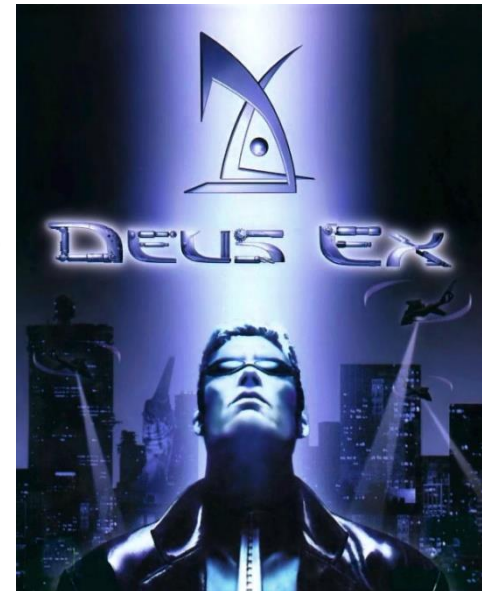
([Warren Spector](#))

Qual è quindi il compito di un Game Designer?

Un game designer deve saper programmare? No, non necessariamente.

«Un game designer non crea tecnologia.
Un game designer crea un'esperienza.»

([Katie Salen](#) e [Eric Zimmerman](#) - [Rules of Play](#))



Cominciamo con il definire gli **elementi** che andranno a costituire il nostro gameplay:

- **Giocatori:**

- Il loro numero, fisso o variabile.
- Giocano in gruppo o uno contro l'altro.
- È presente la diplomazia.



1 to 6



- **Obiettivi:**

- Abbiamo un obiettivo finito.
- Ci sono una serie di micro-obiettivi che si succedono.
- Non sono presenti obiettivi.

- **Regole:**

- Definiscono come il gioco viene giocato.
- Come gli elementi interagiscono fra loro.
- Come o quando il gioco finisce.



- **Risorse:** sono un qualunque elemento di gioco che il giocatore è in grado di accumulare, ne esistono di due tipi.

- Risorse facilmente valutabili.
- Risorse nascoste.



- **Informazioni di gioco:** le informazioni giocano un ruolo fondamentale nella definizione dell'esperienza di gioco. In base a loro un giocatore decide come e se affrontare una determinata situazione di gioco.



- **Sequenza di gioco:**
 - In che ordine agiscono i giocatori.
 - Come è suddiviso un turno di gioco.
 - Quali azione può compiere un giocatore nel suo turno.



Derivante da un articolo scritto da *Robin Hunicke, Marc LeBlanc e Robert Zubek* nel 2004, il framework o **modello MDA** “**Mechanics, Dynamics, Aesthetics**” è uno strumento utile per analizzare giochi.

Il modello si propone di formalizzare i diversi aspetti di gioco in **tre diverse fasce**.

- **Meccaniche:** sono tutti gli elementi di base del gioco. Si può pensare a loro come gli ingranaggi che andranno a configurare il nostro gameplay.
- **Dinamiche:** definiscono come il sistema di gioco funziona. Sono il risultato della combinazione di diverse meccaniche, e più il sistema di gioco è complesso ed ha regole, più presenterà dinamiche.
- **Estetiche:** rappresentano le emozioni che le dinamiche di gioco instillano nel giocatore. Eccone alcuni esempi.
 - Positive: esaltazione, divertimento, relax, etc.
 - Negative: noia, frustrazione, etc.

I tre livelli che compongono il modello MDA possono essere quindi visti come strati che si frappongono fra il lavoro del designer e la fruizione del gioco da parte del giocatore.



Questione di punti di vista.

Il **designer** non ha controllo diretto sulle dinamiche, ma può solo pianificarle creando meccaniche adeguate allo scopo.

Il **giocatore**, di contro, è immediatamente esposto alle estetiche. Solo dopo aver giocato molto i giocatori inizieranno a **identificare le dinamiche** di gioco.

È quindi importante **calarsi nei panni del giocatore**, chiedendosi:

- Che tipo di esperienza voglio generare? Quale estetica voglio raggiungere?
- Con quali dinamiche posso veicolare quest'esperienza?
- Quali regole e meccaniche posso utilizzare per creare queste dinamiche?

Diversi tipi di giocatori, diversi tipi di divertimento.

La teoria della [Natural Funativity](#) (2004) di [Noah Falstein](#) spiega il concetto di divertimento dividendolo in **tre tipi fondamentali**.

- **Divertimento fisico:** come esseri umani conserviamo un istinto basilico di sopravvivenza derivante dalla caccia. Per questo **giochi che ci mettono di fronte a situazioni di pericolo ci attraggono**, stimolando lo sviluppo delle nostre capacità di sopravvivenza.
- **Divertimento sociale:** l'uomo è un animale sociale e tende per natura ad aggregarsi con altri individui e a costituirsi in società. Il divertimento viene quindi identificato nella **passione per le storie** raccontate dai creatori del gioco o quelle costruite con altri giocatori.
- **Divertimento mentale:** il tratto che più ci distingue dagli altri animali è la nostra capacità di pensiero, ci piace leggere simboli o segnali ed assegnargli un significato, identificare trame nascoste, e proviamo un piacere innato nel risolvere problemi visuali o che richiedono un ragionamento.



Chi sono i giocatori?

[Richard Bartle](#) cerca di creare una tassonomia dei giocatori dei cosiddetti MUD (ovvero “Multi-User Dungeons”).

- **Esploratori:** sono quelli che godono del mondo virtuale e lo esplorano come se fosse uno reale.
- **Realizzatori:** traggono piacere dall’accumulo di risorse, che vogliono guadagnare, risolvere enigmi, superare sfide ed ottenere un compenso adeguato.



Realizzatori ed Esploratori pongono l’accento sul mondo di gioco piuttosto che sugli altri giocatori.



- **Socializzatori:** sono quelli che trovano il divertimento massimo nell'interazione, che essa sia con altri giocatori o con entità computerizzate.
- **Killer:** sono i giocatori che si divertono ad interagire con gli altri in maniera non comunicativa, ma unidirezionale.

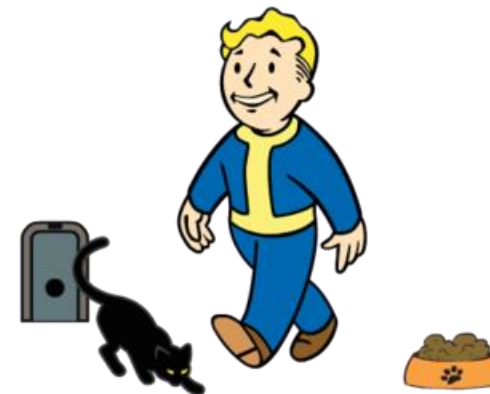
Questi due tipi di giocatore, di contro, pongono l'accento sui giocatori più che sul mondo.

Altri tipi di divisioni:

- [Marc LeBlanc](#) propone [nel framework MDA](#) (di cui abbiamo già parlato) 8 tipi diversi di divertimento.
- [Nicole Lazzaro](#) delinea [4 fattori chiave del divertimento](#), e ci sono tante altre classificazioni di divertimento o di tipi di giocatore.

Perché inserire elementi casuali?

- Ritardare o rallentare la possibilità di “risolvere” il gioco.
- Rendere competitivo il gioco fra giocatori di diversa bravura.
- La casualità genera suspense e incertezza.

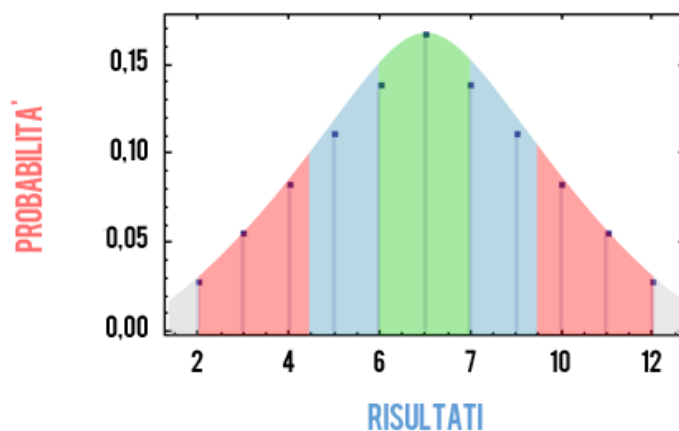


Giochi completamente casuali.

- **Giochi d'azzardo completamente casuali:** come la roulette o i dadi l'unico fattore che tiene vivo questi tipi di gioco è la *presenza del denaro*.
- **Giochi per bambini piccoli:** poiché nei primi anni i bambini mancano della coordinazione occhio-mano e delle capacità logiche per vincere nei giochi di bravura, confondono la casualità con la bravura personale, pensando di aver vinto quando in realtà hanno solo ottenuto un buon lancio di dado.

Il dado.

Esistono diversi formati (mai visto dadi a 10, 12 o 20 facce?)



Tirare due dadi da 6 facce non equivale a lanciare un dado da 12. Questo crea, effettuando tantissimi lanci, una distribuzione dei valori a forma di “campana” dove i valori più frequenti sono quelli centrali (in questo caso 6-7-8...), mentre gli estremi escono molto di rado.

In questo modo possiamo creare una **casualità semi-controllata**, in modo da rendere alcuni valori più frequenti ed altri (magari l’apparizione di un mostro/oggetto raro) meno frequenti, in modo che diventino un *evento da ricordare*.

In ultimo ricordiamo che **ogni lancio non influenza quelli successivi**.



Il mazzo di carte.

In questo caso, l'estrazione di una carta rappresenta un numero (o una figura) casuale. Ovviamente dopo la prima estrazione quella carta non sarà più nel mazzo, quindi il giocatore sa che quel dato numero **non può uscire una seconda volta**. In questo modo si può creare **una casualità che va a sfumare**.

Il giocatore che nelle prime battute prenderà pochi rischi, ma man mano che si procederà con l'estrazione delle carte, saprà che alcune figure/numeri non possono più uscire e inizierà a rischiare più alto.



Dopo aver affrontato gli elementi casuali nei giochi, analizziamo ora un tipo di sfide diametralmente opposte: le sfide che richiedono al giocatore di **prendere una decisione**.

Teniamo sempre a mente una massima: **ogni decisione deve influenzare il gioco** in qualche maniera, altrimenti non ha senso di esistere.

Diversi tipi di scelte.

- **Scelte ovvie:** contravvengono quindi a quanto appena detto. Viene proposta al giocatore una scelta che ha più di un'opzione, ma è chiaro che una di queste porta ad un risultato migliore per lui. Questo tipo di scelte portano a situazioni di *non scelta* che rallentano unicamente il flusso del gioco, è buona norma quindi prevedere **meccanismi di automatizzazione**.



- **Scelte inutili:** altra struttura da evitare sono le scelte che, per quanto presentino più di un'opzione, alla fine **producano lo stesso risultato**.

Per quanto possano sembrare sbagliato proporre scelte “inutili”, queste **sono uno strumento indispensabile** per ogni game designer.

L'importante è fare in modo che il giocatore **non le percepisca come tali** ma al contrario cercare di fare in modo che la reperi **interessanti** (perdendo magari parecchio tempo a prendere una decisione!).

- **Decisioni alla cieca:** il giocatore a causa della mancanza di informazioni su elementi del gioco è portato ad effettuare scelte dettate dal caso.
- **Scambi:** gli scambi sono situazioni in cui il giocatore ha a disposizione **più scelte tutte vantaggiose**, ma per qualche motivo non può approfittare di tutte.
- **Dilemmi:** sono scambi in cui tutte le scelte danneggiano il giocatore. Al giocatore sta solo scegliere quale sarà il male minore o il presunto tale.

Passiamo ad analizzare le **sfide che richiedono prontezza di riflessi e abilità** da parte del giocatore.

Anche in questo caso è possibile introdurre diverse meccaniche.

- **Velocità pura:** sono quelle sfide in cui è richiesto di compiere una semplice azione (non complessa di per sé) alla massima velocità possibile.



- **Tempismo:** sono sfide in cui non solo vengono richiesti movimenti rapidi, ma soprattutto precisione nel tempismo.

- **Precisione:** sono sfide in cui è necessario eseguire qualcosa in maniera rapida, e farlo con la massima precisione. Spesso questi giochi vengono chiamati “**giochi di destrezza**”.



- **Evitare ostacoli:** sono sfide in cui è necessario avere buoni riflessi e al tempo stesso compiere scelte e pianificare una strategia nel minor tempo possibile.

- **Tempo limitato:** qualunque sfida diventa più difficile quando viene affrontata con la pressione aggiunta di un tempo limitato. Il limite di tempo può essere esplicito (completare una certa sfida in un tempo fisso) o implicito (effettuare un'azione prima che lo faccia un altro giocatore).



Tanti giocatori, tante misure.

È praticamente impossibile rendere un qualsiasi tipo di sfida interessante per tutti i tipi di giocatori. Una sfida sarà sempre troppo facile per alcuni e troppo difficile per altri.

Quali strumenti abbiamo per risolvere questo problema?

- **Livelli di difficoltà:** sono a volte la soluzione più rapida da implementare. Semplicemente vengono create più versioni del gioco con difficoltà diverse, e poi si lascia decidere al giocatore quale affrontare.
- **Aggiustamento dinamico della difficoltà:** non è il giocatore a scegliere ma è il gioco che decide per lui quale livello di difficoltà proporgli.
- **Curve di difficoltà:** questo genere di giochi inizia lento e facile, e man mano che il giocatore va avanti, le sfide si intensificano mettendolo sempre più a dura prova.



Abbiamo parlato di meccaniche e delle varie tipologie di sfida ora vedremo **come bilanciare la “tensione”** fra esse.

Simmetria ed asimmetria.

Un gioco si dice simmetrico quando i giocatori partono tutti con le stesse risorse, possibilità, poteri, e/o nello stesso momento.

Perché invece si potrebbe voler **creare un gioco asimmetrico di proposito?**

- Si vuole simulare una situazione reale in cui le due parti sono raramente in equilibrio.
- Si potrebbe voler fornire un punto di vista diverso sul gioco, o una sfida per un giocatore esperto.
- Si vuole bilanciare il gioco fra due giocatori di diverso livello di esperienza ed abilità.

Poiché il gioco è una sfida, il giocatore ha piacere nell'essere ricompensato quando ne esce vittorioso.

- **Complimenti:** il gioco può semplicemente complimentarsi con il giocatore con un voto o una frase positiva, con un suono, o un'animazione.
- **Punti:** il superamento di una sfida può dare punti.
- **Tempo extra:** in alcuni casi di giochi a record o di corsa, superare un traguardo regala semplicemente più tempo per giocare.
- **Sblocco di livelli:** a volte vincere una sfida apre *nuove strade*.
- **Poteri speciali:** un gioco potrebbe donare poteri speciali al giocatore che gioca bene.

Attenzione: una ricompensa che il giocatore non percepisce come tale è come se non fosse mai stata erogata.



Opposte alle ricompense ci sono le **punizioni**. In generale, potremmo ripetere l'elenco al contrario: presa in giro del giocatore, perdita di punti, sottrazione di tempo, etc.

Le punizioni non sono tuttavia un semplice inverso delle ricompense.

È dimostrato che un individuo è più portato ad impegnarsi se viene minacciato di una punizione in caso di fallimento, piuttosto che se gli venga proposta una ricompensa in caso di successo.

In giochi che basano il loro successo sulla continuità di gioco (come giochi F2P, online, o con pubblicità), bisogna dosare le punizioni.

Altra cosa da tenere a mente è il **ritmo** con cui vengono distribuite ricompense e punizioni: parte dell'eccitazione di riceverne una sta nel fatto che il giocatore non sa se e quando la riceverà, o non ne conosce l'entità a priori.

A volte un gioco può essere pubblicizzato per essere **complesso** o **semplice** a seconda del caso.

Tipi di complessità.

- **Complessità innata:** il gioco presenta un gran numero di meccaniche e regole che rendono il gioco di difficile fruizione. In generale, è **meglio evitare tutta questa complessità innata** riducendo le regole all'osso e semplificando il sistema di gioco, oppure automatizzando alcuni task.



- **Complessità emergente:** si tratta di un gioco che ha pochi e semplici regole che il giocatore deve tenere a mente, ma che una volta messe in moto generano un gameplay complesso e sfaccettato. Questi tipi di gioco vengono definiti «eleganti».

Per creare questo tipo di giochi, la domanda da farsi non è “cosa posso aggiungere?“, ma “cosa posso rimuovere?“