

IL GAME DESIGN CHE NON SAPPIAMO DI NON SAPERE



*Una raccolta di esperienze, tecniche, strumenti, ricerche e consigli
di game designer esperti dedicata ai game designer esperti.*

Ringraziamenti

Ce l'abbiamo fatta! Noi, **32 game designer** italiani, abbiamo unito le forze per creare un documento atto a formare e ad aiutare altri game designer - aiutandoci così a vicenda!

Nell'impaginare, leggere e revisionare i vostri preziosi **38 contributi** mi sono permesso di apportare piccole modifiche o aggiunte - alcune anche a vostra insaputa - nel tentativo di consolidare o arricchire il vostro contributo a beneficio di tutti, compresi voi stessi ;-)

Un grazie speciale a tutti voi che ci avete creduto e che avete contribuito con le vostre esperienze, tecniche e conoscenze. Un ringraziamento speciale va a Federico Latini per essere stato il primo a contribuire e a Carlo A. Rossi per la quantità dei suoi contributi.

- Martino Chiacchiera

*Questo documento è confidenziale e strettamente riservato a chi ha contribuito alla sua creazione e scrittura. Nessuna parte di questo documento può essere divulgata, alterata, copiata o utilizzata in nessun modo, neanche parziale o gratuito, **senza il previo consenso scritto** dell'autore originale del contributo, del quale egli detiene il pieno diritto d'autore.*

Prefazione a cura di Federico Latini

PERCHÉ È DIFFICILE FINIRE DI SVILUPPARE UN GIOCO?

Il mondo dei videogiochi ha più esperienza di noi sulla parte dello sviluppo e risolve il "mistero" del perché sia così facile portare a un certo grado di sviluppo il design di un gioco, ma poi risulti molto difficile completarlo fino in fondo. Il motivo principale è che:



LO SVILUPPO DI UN GIOCO È MULTIDIMENSIONALE.

Nella creazione di un gioco molto spesso dobbiamo lavorare su più assi di sforzo: l'esperienza di gioco, il bilanciamento, l'idoneità del gioco al mercato delle case editrici, eccetera. Queste dimensioni vanno sviluppate con sforzi dedicati, perché se è vero che a volte sviluppando una dimensione se ne sviluppa anche l'altra, è altrettanto vero che a volte sviluppando un asse si regredisce su qualcos'altro.

Facciamo un esempio: *il mio gioco dal punto di vista delle meccaniche è sviluppato al 90%, non devo aggiungere elementi nè devo riempire aree sottosviluppate, al massimo devo risolvere una cosetta che non mi preoccupa, "il gioco gira" come spesso si sente dire.*

Lo stesso gioco non scala benissimo in pochi giocatori, il tema è appiccicato e richiede una componentistica troppo costosa per l'esperienza di gioco, sul fronte del prodotto è sviluppato solo al 50%.

Dato che il bilanciamento è l'ultimo pensiero di un designer (con la speranza che se ne occupi la casa editrice) su quel fronte siamo messi malino, il gioco dà un forte vantaggio a chi inizia e termina all'improvviso facendo soffrire nel punteggio chi non ha fatto lo stesso numero di turni degli altri, inoltre, malgrado le fazioni siano matematicamente bilanciate, alcune fazioni sono più facili da capire di altre e danno la sensazione di essere più forti; sul fronte bilanciamento siamo al 60%...

Il nostro gioco è finito al $(90\% \times 50\% \times 60\%) = 27\%$, ovvero siamo ancora in alto mare!

Eppure quando lo valutiamo dal punto di vista delle meccaniche ci sembra quasi finito e non capiamo come mai ci sentiamo che ancora ci sia molto da fare...

Altri migliori di me saranno in grado di risolvere la parte tecnica del come portare tutti gli assi al 90%, io voglio solo risolvere il mistero del: "Cazzo! il gioco gira ma nessuno se lo piglia, come mai?", e la risposta è: "perchè **lo stai analizzando solo su una dimensione e non su tutte**".

Questa prospettiva risolve anche il mistero del **perchè l'ultima parte dello sviluppo di una idea è la più faticosa**; perchè se infondi un 10%+10%+10% in tutte e tre le dimensioni hai speso 30 di fatica ma hai migliorato il tuo prototipo dell'esempio di pochino: $(90+10 = 100\%) \times (50+10 = 60\%) \times (60+10 = 70\%) = 42\%$. **Solo +15% a fronte di uno sforzo di 30.**

Ora che lo sapete non potete far finta di non saperlo e portare comunque giochi non finiti agli editori, la fatica è tanta ma **se svilupperete adeguatamente tutti gli aspetti, i risultati saranno notevolmente diversi da quelli a cui avreste potuto ambire in passato.**

A tal proposito, il documento che state per leggere vi offrirà nuove prospettive e nuovi strumenti per **creare i vostri giochi**.

Buona lettura e buon lavoro.

Questo non è un libro, è una raccolta di contributi.

Utilizza l'**INDICE** per navigare da un articolo all'altro, fatti guidare dalla curiosità.

INDICE (clicca l'articolo che vuoi leggere)

Prefazione

PERCHÉ È DIFFICILE FINIRE DI INVENTARE UN GIOCO - Federico Latini

Strumenti e software utili

WORD, POLIPLAT E LASER CUTTER - Carlo A. Rossi

TABLETOP SIMULATOR, DROPBOX E GOOGLE DRIVE - Mario Sacchi

PROTOTIPARE LE CARTE - Stefano Castelli

UN SISTEMA PER NON SCORDARSI LE IDEE - Marco Pranzo

PROTOTIPI DIGITALI 3D PER SCRIVERE DELLE REGOLE PIÙ CHIARE - Andrea Mainini

Tecniche di game design

LA REGOLA AUREA - Leo Colovini

COME SI INVENTA UN PUZZLE - PRIMA LEZIONE - Silvano Sorrentino

LA MATEMATICA DI UN GIOCO DA TAVOLO - Federico Pierlorenzi

REVERSE ENGINEERING PER IL TUNING DI DURATA E PUNTEGGI - Fabio Lopiano

IL K-VALUE: UN SISTEMA DI BILANCIAMENTO - Pasquale Facchini

IL DESIGN DI GIOCHI COOPERATIVI - Carlo A. Rossi, Martino Chiacchiera

STORYTELLING TRAMITE FASI DIVERSE DI GIOCO - Carlo A. Rossi

STORYTELLING EMERGENTE - CREARE UN MOMENTO MEMORABILE - Francesco Stefanacci

L'ELEGANZA DELLA COMPLESSITÀ NASCOSTA - Andrea Angiolino

PIÙ MAGHI, MENO PROGRAMMATORI - Marco Zamanni

Esperienze personali e consigli vari

CONSIGLI PER IL PLAYTESTING - Virginio Gigli

AMPLIARE IL PROPRIO ORIZZONTE - Dario De Toffoli

SPIEGARE LE REGOLE IN UN MINUTO - Andrea Mainini

LA PIRAMIDE DEI FEEDBACK - Andrea Mezzotero

CREATIVITÀ, GIMMICK, PLAGI E PARANOIE - Carlo A. Rossi

GIOCHI DELLA GDO E L'ETÀ NEI GIOCHI - Francesco Berardi

GUIDA METAFORICA PER OPERAZIONI CHIRURGICHE AI PROTOTIPI - Flaminia Brasini

FIDUCIA E RISPETTO: COME RAPPORTARSI AGLI ALTRI OPERATORI - Luca Borsa, Luca Bellini

COLLABORARE E DELEGARE: CONSIGLI PER COAUTORI - Mario Sacchi, Martino Chiacchiera

RAPPORTO CON GLI EDITORI: PRODOTTIZZAZIONE E ROYALTIES - Carlo A. Rossi

LA SCRITTURA DI UN COPIONE IN UN GIOCO - Alfredo Berni

LA PIGRIZIA NEL GAME DESIGN - Carlo Emanuele Lanzavecchia

VINCERE LA PIGRIZIA: COME FINIRE DI INVENTARE UN GIOCO - Luigi Ferrini

Teorie e nuovi orizzonti di game design

LE CONVENZIONI IMPLICITE - Andrea Mezzotero

MDA FRAMEWORK: UN NUOVO PUNTO DI VISTA - Spartaco Albertarelli

L'ESPERIENZA OTTIMALE - TEORIA DEL FLOW - Remo Conzadori, Martino Chiacchiera

IL PARAGAME - Francesco Rugerfred Sedda

LA COMPRENSIBILITÀ DEI REGOLAMENTI - Diego Cerreti

TRE GRAFICI SULLE REGOLE - Emiliano Sciarra

TIPOLOGIE DI GIOCHI DI RUOLO: VERSO UNA SISTEMATICA CONDIVISA - Mauro Longo

GIOCHI DA TAVOLO PER BAMBINI E RAGAZZI CON AUTISMO - Gabriele Mari

TUTTO CIÒ CHE SAPPIAMO SUL GAME DESIGN È SBAGLIATO - Martino Chiacchiera

STRUMENTI E SOFTWARE UTILI

WORD, POLIPLAT E LASER CUTTER - Carlo A. Rossi

TABLETOP SIMULATOR, DROPBOX E GOOGLE DRIVE - Mario Sacchi

PROTOTIPARE LE CARTE - Stefano Castelli

UN SISTEMA PER NON SCORDARSI LE IDEE - Marco Pranzo

PROTOTIPI DIGITALI 3D PER SCRIVERE DELLE REGOLE PIÙ CHIARE - Andrea Mainini

[INDICE](#)

Carlo A. Rossi

WORD, POLIPLAT E LASER CUTTER

Microsoft Word:

Non sottovalutate la potenza di [Word per prototyping \(in digitale/file\) rapido](#); il modo più efficace di usarlo è settare una [GRID](#) (io uso la [spaziatura 0,25x0,25 cm](#)) assieme alla funzionalità di [snap](#); le shapes combinate con clipart scaricate da internet fanno il resto; questo dovrebbe coprire il 99% dei giochi che farete.

[Poliplat](#) al posto del cartone:

Gimmick/effetti wow/componenti 3D: è fondamentale immaginarsi il gioco così come verrà molto probabilmente *“prodottizzato”*; ad eccezione di pezzi speciali (che si possono fare con stampante 3D e che molto probabilmente dovranno essere realizzati in plastica) tutto il resto va pensato in termini di fustelle di cartone con pezzi che si staccano e incastrano tra loro; e sempre pensando a una fustella di 28cm x 28 cm, per essere compatibili con il 90% dei formati di scatole usate ad oggi (es. Catan); se state usando colla o scotch allora non vi state ponendo questo problema, demandandolo all'editore... che può



anche non avere le competenze/voglia per fare lui questo passo (anzi, recentemente ho visto sempre meno Product Manager capaci su questo versante); il materiale per eccellenza è il **poliplat spessore 3 mm** (questo è l'unico caso in cui, in Word, configuro una GRID di 3mm x 3mm); che è lo spessore "luce" per gli incastri.

Strumenti automatici da taglio:

Sono strumenti che servono per quegli autori che lavorano, come me, molto su progetti 3D realizzati in cartotecnica; ho almeno una decina di progetti nel cassetto da anni solo perché farne il prototipo sarebbe un bagno di sangue (per poi magari scoprire che il gioco non funziona).



Ci sono 2 tipi di strumenti, il plotter da taglio e il laser cutter. Riporto tutte le informazioni emerse nella discussione sul forum, più qualche info che ho raccolto io a latere.

Plotter da taglio

Usa delle lame (vengono con diversi tipi in dotazione) e difficilmente vanno oltre i 3 mm di spessore; le lame vanno poi cambiate spesso, quindi occorre tenere a mente questa spesa in ricambi.

Ci sono modelli a TAGLIO TANGENZIALE e modelli a LAMA AUTOPILOTANTE. Preferibili i primi ma più costosi. Parlando di modelli:

- la serie GS di Roland (auto pilotante)

<https://www.rolanddg.it/prodotti/plotter-da-taglio/plotter-da-taglio-formato-desktop>

e Stika

<https://www.rolanddg.it/prodotti/plotter-da-taglio/stika-plotter-da-taglio-desktop>

- modelli della Summa con cifre dai 1000 €
<https://www.summaitalia.it/summa-serie-summacut/>
- Cameo Silhouette
https://www.silhouetteitaly.com/online-store/Plotter-da-taglio-Silhouette-CAMEO-4-p149784892?gclid=Cj0KCQjwvb75BRD1ARIsAP6LcquK1tMhTZwemyzVI5OgIlo9vrAAMnInTeX8IJNNaR4wp6lIRlhx0_waAm4tEALw_wcB (ma sembra un paciugo)

Ma anche prendendo entry level, sono macchine ingombranti e non silenziose (dipende dal materiale che devono tagliare).

Affrontando invece la questione SPESSORE (3 mm) il discorso cambia ancora perché per la maggior parte servono macchine "industriali" di cui la marca Zund ne è una valida rappresentante.

Laser cutter

È la soluzione **più costosa ma più versatile**; lavora molto bene con il poliplat perché si può regolare la potenza in modo che tagli solo il primo strato di cartoncino, permettendo quindi la sola piegatura (il termine tecnico per il cartone è **cordatura**).

Occorre fare attenzione però al fatto che **è necessario che** il laser sia chiuso in un contenitore con un aspirazione e filtraggio per i fumi di scarico oltre al fatto che l'operatore deve usare sempre degli occhiali protettivi che filtrino la stessa lunghezza d'onda del laser utilizzato; l'aspiratore di fumi serve per 2 motivi: il primo è non respirare sostanze tossiche (i.e. diossine, soprattutto se si lavora su poliplat visto che, di fatto, la parte interna del sandwich è una specie di polistirolo e quindi plastica); il secondo è che si rischia di bruciare quello che sta tagliando; vengono rilasciati dei residui (pulviscolo) che si possono incendiare – **sul poliplat la cosa funziona regolando un'alta velocità di taglio, una bassa potenza del laser, e al contempo aspirando il più possibile.**

Questo comporta anche il trovare un sistema per espellere i fumi (classico tubo + foro sul muro/finestra).

Il laser può essere a diodo o a **CO2**; il primo raggiunge una potenza di pochi watt e quindi è sconsigliato, mentre il secondo **arriva a 50/60W** (nei modelli alla nostra portata) e dà una estrema versatilità.

Modelli:

- Snapmaker fa anche da stampante 3D (ed engraving, per quanto possa servire), costo 1400€;
<https://eu.snapmaker.com/it/collections/snapmaker-2-0/products/snapmaker-2-0-modular-3-in-1-3d-printers>
- Roberto fraga ha comprato <https://glowforge.com/?kid=qHocUJ> (versione Pro, a soli 5995 dollari – ma il base secondo me va bene uguale, 2495 \$) – a cui si deve aggiungere l'aspiratore, 995 \$)
- Martino ha indicato questa:
https://www.conrad.de/de/p/mr-beam-laserschneider-mb-dlcb-003-inkl-luftfiltersystem-integrierte-kamera-wlan-gravieren-1970358.html?fbclid=IwAR2SBinZ5Lvtu2H07n_N1POxug7RsBLHfB4eLI-iUCwopdA8Kvso6zRt8z0 (È stato un KS ma vendono anche post campagna. Maggiori info sulla pagina KS)
- Ravelli Laser: <https://www.ravellilaser.com/categoria-prodotto/macchine-laser-co2/>

Mario Sacchi

TABLETOP SIMULATOR, DROPBOX E GOOGLE DRIVE

Software utilissimi per lavorare e collaborare a distanza:

1. Lo strumento che ha avuto maggiore impatto sul nostro modo di lavorare è stato [Tabletop Simulator](#). Lo usavamo già parecchio prima del lockdown e ovviamente è diventato ancora più fondamentale da marzo in poi. Immagino che molti già lo conoscano, ma se qualcuno avesse ancora dubbi, lo consiglio senza indugio, perché è davvero super versatile e utile.

Videoguida all'utilizzo di TTS: <https://www.youtube.com/watch?v=cNw52Xh4Rwo>

Ci sono [molti autori di giochi](#) che **possono aiutarvi** a muovere i primi passi.

2. Tutti gli aspetti del gioco, sia quelli derivanti dai playtest su TTS, sia quelli inerenti alla grafica, vengono annotati e discussi su [dropbox](#), di cui facciamo uso massiccio. Inizialmente non mi piaceva granché, ma da quando lo hanno integrato con [google drive](#) è diventato decisamente più comodo e versatile perché abbiamo sia i file grafici che i documenti editabili (e commentabili!) nello stesso posto.

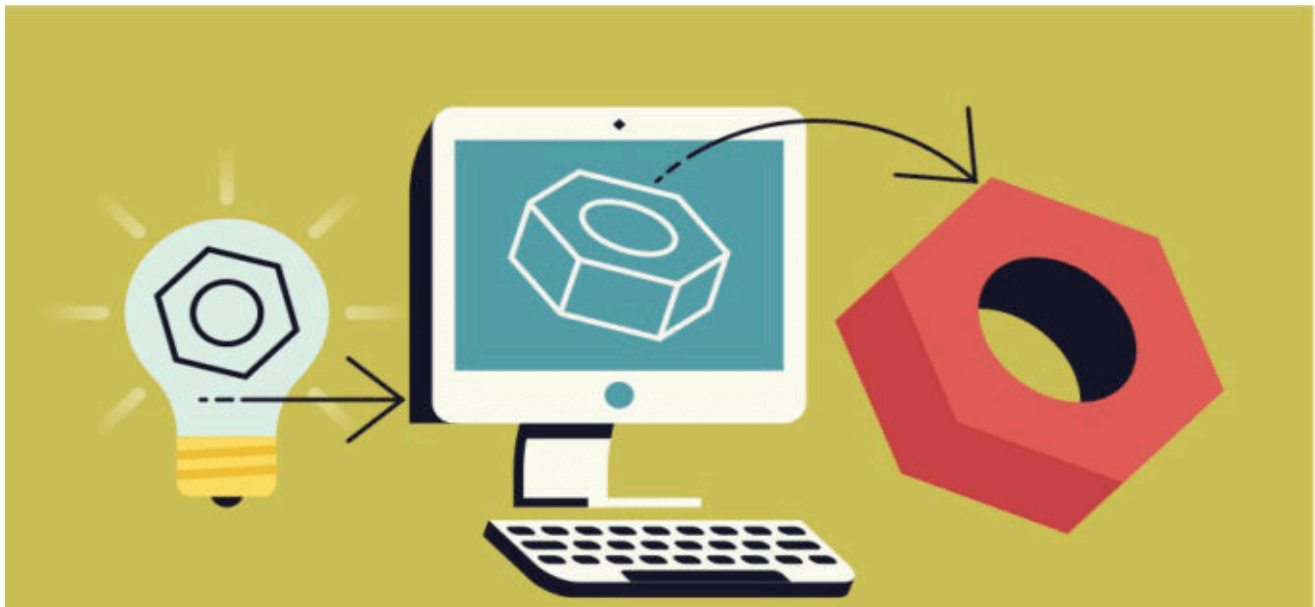
INDICE

PROTOTIPARE LE CARTE

Il tempo è prezioso. Il tempo di game design lo è ancora di più.

Quello che ho imparato dopo anni di game design è che **meno tempo passa tra ideazione e prototipizzazione e meglio è.**

Capire il prima possibile se la nostra nuova fighissima idea si trasforma anche in qualcosa di divertente da giocare aiuta a focalizzare gli sforzi sui progetti davvero meritevoli di sviluppo e cestinare il prima possibile i meno promettenti o allettanti.



Per questo ho dedicato del tempo a studiare gli strumenti che permettono di prototipare i giochi in modo versatile. Se è vero che si possono realizzare carte o plance rapidamente semplicemente usando Paint o addirittura programmi di scrittura come

Word, è altresì vero che andare a modificare carta per carta un mazzo a seguito dei risultati di un playtest può portare via molto tempo. **Ed è spesso proprio nel dover iterare un progetto che ci si blocca, per pigrizia o semplice mancanza di tempo** (che è una scusa per la pigrizia di solito). Uno dei componenti più tipici e time-consuming da prototipare è il mazzo di carte.

Investire del tempo per apprendere l'utilizzo di software che facilitano la prototipizzazione si è rivelata una scelta saggia che mi sento di condividere con tutti voi. Segue una breve lista (il nome del programma è anche un link al rispettivo sito).

[Magic Set Editor V2](#) : un programma gratuito nato per creare carte del più famoso card game collezionabile del mondo e che si è rapidamente evoluto come uno strumento utile per il game design: basta caricare uno delle decine di template già pronti - scaricabili gratuitamente dal sito - per mettere in piedi un mazzo in pochi minuti senza scrivere una riga di codice. Non solo: le carte poi sono facilmente categorizzabili, è possibile applicare rapidamente aggiornamenti "di massa" e, con un po' di studio, si arriva anche a creare template personalizzati con icone e simboli propri (o magari semplicemente modificarne uno pre-esistente per piegarlo alle nostre esigenze di design...). Infine, ci pensa lui a impaginare le carte per prepararle alla stampa.

[Nandeck](#) : software gratuito sviluppato da un gran giocatore ed esperto di boardgame noto come Nand. Si tratta di un vero e proprio ambiente di sviluppo basato su un sistema di "tag" piuttosto facile da apprendere ma che richiede di certo un po' di studio prima di poter essere utilizzato. A fronte di questo sacrificio in termini di tempo - ma preferisco considerarlo come un saggio investimento - si ottiene uno strumento versatilissimo con cui realizzare carte, gettoni e plance di ogni forma e dimensioni. Soprattutto: una volta impostati i vari layout sarà possibile procedere allo sviluppo del gioco e alle relative modifiche semplicemente andando a modificare dei semplici file di testo e degli spreadsheet. Anche Nandeck fornisce inoltre ottimi ausili per l'impaginazione e la stampa dei prototipi, tutti aspetti che fanno risparmiare un sacco di tempo. L'idea stessa di poter modificare lo stesso simbolo in tutti i componenti del gioco

tramite un paio di click è esaltante e questo tipo di ausili hanno l'effetto secondario di spingerci a sperimentare ancora più che con strumenti tradizionali, per questo il game design stesso ne giova. Gratuito, ma l'autore accetta donazioni tramite Paypal.

Tabletop Simulator :

Una volta che avete creato (o modificato) velocemente il vostro mazzo con uno dei software precedenti, basta poco per [crearne la versione virtuale](#) e testarla subito (e a distanza) senza dover stampare e ritagliare (e imbustare) le carte!

ALTRI CONSIGLI PER UNA RAPIDA PROTOTIPAZIONE

Per il primo prototipo di solito basta carta e penna. Niente forbici, niente colla, niente pedine, e anche se si tratta di carte, niente carte! Disegnate semplicemente una scena di mid-game con carta e penna. Muovete gli elementi tracciando linee o cancellando/disegnando la posizione sul foglio. Disegnare e provare a fare un paio di turni tramite carta e penna consente di rendersi subito conto di cose importanti, con conseguente risparmio di tempo sul primo prototipo.

Bustine: invece di spendere soldi in bustine, stampate (o fate stampare in copisteria) **le carte fronte/retro su grammatura 200g o superiore (es. 300g)**. Molte copisterie tagliano anche le carte gratuitamente o per una modica cifra, se ci sono delle linee di taglio sul foglio. Il retro non si vede, le carte si mischiano perfettamente, fate molto prima a modificarle a penna o a buttarle nel cestino.

Conservate uno storico: se prevedete di fare molte piccole modifiche alle carte (es. in fase di bilanciamento finale), può far comodo stamparle e imbustarle e poi, ogni volta che realizzate una versione nuova della carta, imbustatela sopra a quella vecchia (così da conservare una sorta di storico sempre consultabile, ma nascosto al giocatore).

INDICE

UN SISTEMA PER NON SCORDARSI LE IDEE

Introduzione

Se siete come me, pensate ai giochi molte volte al giorno e a volte fate fatica a ricordarvi quell'idea geniale che avete avuto cinque minuti fa.

Che poi molto spesso ad un'analisi più attenta l'idea geniale non si riveli tale è un altro discorso...

Se siete come me, leggete spesso articoli sulla teoria del game design, recensioni di giochi, commenti sulle nuove uscite e via dicendo... Ma dopo anni dedicati al game design **riuscite a ricordarvi di quella idea che** vi aveva colpito qualche anno fa o di quel elemento interessante di quel gioco testato vari mesi fa?

Se siete come me fate fatica a ricordare cosa avete mangiato ieri sera.

Però se siete come me potreste adottare un sistema per prendere appunti e ricordarvi quelle meccaniche che in quel gioco mediocre non funzionavano bene, ma in cui voi avete visto una scintilla...

Magari non lo chiamate Spark File come introdotto da Steven Johnson (<https://medium.com/the-writers-room/the-spark-file-8d6e7df7ae58>), o Ideas Bank.



Cosa è? Un luogo dove poter **conservare tutte le proprie idee o appunti**. Un sistema che permetta la raccolta e il recupero degli appunti.

Riguardo l'inserimento di nuove idee, la cosa più importante è la minimizzazione dell'attrito che ci potrebbe fare perdere l'ispirazione e l'idea. **Il sistema deve essere sempre disponibile e l'inserimento deve richiedere il minor sforzo possibile e impiegando il minor tempo possibile.**

Le idee raccolte vanno poi utilizzate in qualche modo altrimenti sono inutili. Come utilizzare gli appunti presi? Ovviamente bisognerà essere in grado di ritrovare gli appunti, e dovrà essere possibile, una volta ogni tanto, rileggere tutti gli appunti immessi. Infatti quelle che erano mezze idee qualche anno fa forse ora sotto una nuova luce sono diventate buone idee, oppure combinando tra loro due appunti di mezze idee può nascere una buona idea.

Infine, ultimo ma non ultimo, **il sistema deve essere sostenibile. Deve essere utilizzato e deve mantenere la sua utilità nel tempo.** Altrimenti è solo un inutile esercizio di catalogazione.

Implementazione

Come implementare un sistema con tutte queste caratteristiche? Il sistema può essere un software o un quaderno di appunti, ma l'importante è che sia in grado di svolgere efficacemente i suoi due compiti (raccolta e recupero degli appunti).

Questo implica che, nel caso in cui sia un'agenda fisica bisognerebbe averla sempre con sé insieme ad una penna o matita. Nel caso in cui invece si sia optato per un sistema digitale, il software scelto deve essere sempre disponibile quindi la cosa migliore è che sia multiplatforma (e disponibile sia sul cellulare che sul computer) con dati sul cloud ma che funzioni anche offline e possibilmente facile e veloce da usare. Molti usano [Google Drive](https://drive.google.com/), che ha anche il notevole vantaggio di poter condividere file con altri (es. coautori o editori).

Come abbiamo visto, il recupero delle idee può a sua volta essere di due tipi: cercare i dettagli di una idea precisa (qualcosa che ricordo di aver inserito ma che non ricordo esattamente dove/quando/come), oppure per cercare ispirazione (da qui il nome spark, scintilla appunto).

Nel primo caso il sistema digitale ha un vantaggio evidente, cercare un appunto preciso è molto più facile in un computer che sfogliare una agenda cartacea a mano. Mentre per la ricerca di un'ispirazione, leggere lo schermo o leggere su carta non è una differenza enorme, anche se normalmente io preferisco leggere su carta.

Esistono diversi software possibili; quelli che mi sento di consigliare sono [Google keep](#) e [simplenote](#), entrambi gratuiti e multiplatforma (*tablet, cellulare, computer, etc*). Dopo vari anni sono passato da simplenote a Google keep ma non so se ci sono grosse differenze. Attenzione però, i documenti di keep hanno una lunghezza massima facilmente raggiungibile.

Dopo varie sperimentazioni ho iniziato a usare entrambi i sistemi, sia il digitale che il cartaceo. **Raccolgo digitalmente idee e appunti, mentre uso una piccola agendina che porto con me e che uso per i commenti dei playtest.**

Visto che spesso per le letture uso [Pocket](#) sul telefonino, ho notato come sia abbastanza scomodo evidenziare del testo, copiarlo, cambiare app e incollarlo su Keep. Trovo dunque utile utilizzare un programma di clipboard manager che permette almeno di salvare più frasi e incollarle in un secondo momento tutte insieme. (Es. [Clipboard actions](#)).

Organizzazione

Johnson suggerisce di **mantenere un unico elenco di appunti**: *"a single document where I keep all my hunches ... There's no organizing principle to it, no taxonomy—just a chronological list of semi-random ideas that I've managed to capture before I forgot them" ...* **Ma personalmente preferisco una soluzione più organizzata.** Perché, anche utilizzando un sistema software, anni di idee e appunti richiederanno uno sforzo non indifferente di ricerca dell'informazione desiderata. Un po' come cercare un ago in un pagliaio. Quindi **serve una organizzazione che possa facilitare il recupero di informazioni specifiche senza però allo stesso tempo appesantire o frammentare troppo il sistema.**

L'idea è semplicemente quella di **organizzare gli appunti digitali per progetto** (giochi, lavoro, ricette...). Ogni progetto è un "contenitore" di tutte le idee e gli appunti ad esso correlati.

Avere una organizzazione per progetti è un buon compromesso che permette di concentrare il processo di revisione sull'argomento di interesse e non richieda di leggere decine di pagine per riuscire a trovare l'idea che si stava cercando.

Volendo, ci si può spingere oltre e strutturare la classificazione mantenendo una inbox e diversi fogli uno per argomento. **La inbox serve per raccogliere tutti gli appunti non catalogati ed è dove normalmente vengono inserite i nuovi appunti.** Così facendo, il processo di inserimento resta snello e accessibile, perché non dobbiamo preoccuparci di rintracciare il foglio in cui vogliamo inserire l'appunto. Ci ricordare in un secondo momento di spostare gli appunti dalla inbox al foglio più appropriato.

Per catalogare le note, oltre a metterle su fogli separati, è possibile assegnare anche delle **etichette** e sotto-etichette (per i giochi si può pensare a meccaniche, ambientazioni, teoria, idee di giochi, etc). Inserire le etichette può facilitare sia l'operazione di ricerca di una specifica informazione sia il brainstorming se vogliamo restringerlo ad una certa area specifica del gioco. D'altra parte, inserire troppe etichette rischia di risultare in una frammentazione eccessiva delle informazioni e di spendere tanto tempo nel processo di inserimento e catalogazione.

Due piccoli trucchi

- 1) Per **organizzare il blocco degli appunti e trovare facilmente tutti i playtest fatti:**
Marcate a matita il bordo di 5/10 pagine sempre nella stessa posizione in modo che [guardando il bordo del blocco vedrete le zone colorate dedicate ad ogni gioco](#). Usate quelle pagine per prendere appunti solo relativi ad uno dei vostri prototipi. Mettendo nella prima o nell'ultima pagina un indice dei giochi sarà immediato aprire il blocco direttamente al prototipo desiderato. Volendo potete usare anche colori diversi.
- 2) La possibilità - tramite software come Gmail o Keep che prevedono la funzione ["posticipa"](#) - di fare riemergere in maniera ciclica (ma più o meno random) vecchie idee, così da essere spinti a rileggerle e/o modificarle di tanto in tanto, favorendo connessioni tra idee diverse avute in momenti completamente diversi nel tempo e nello spazio.

INDICE

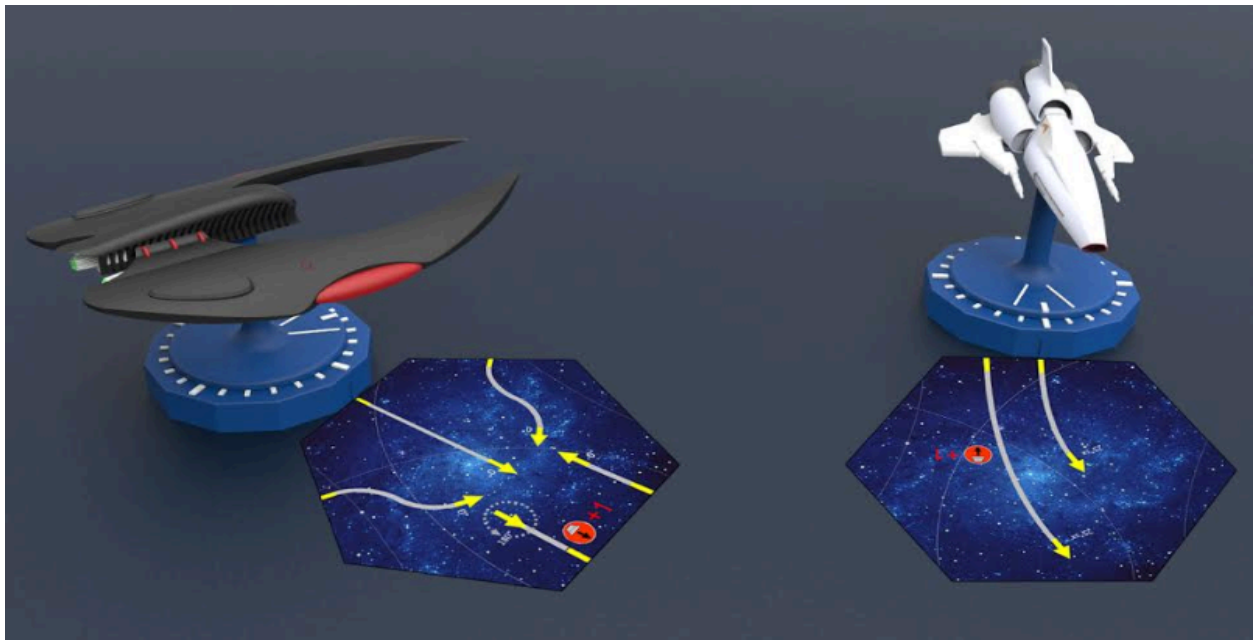
PROTOTIPI DIGITALI 3D PER SCRIVERE DELLE REGOLE PIÙ' CHIARE

Sono stato apprezzato molto spesso per la qualità e l'estetica dei miei prototipi (fisici); ma questo, che all'inizio consideravo un pregio, ho capito essere anche un forte limite in quanto dedicavo troppo tempo ed energia alla costruzione ed al miglioramento del prototipo e delle grafiche invece che all'affinamento delle meccaniche e delle regole. Nel far questo, oltretutto, creavo un'aspettativa enorme quando mostravo i componenti di gioco e, quando quell'aspettativa non era seguita da un gioco all'altezza, ottenevo il risultato opposto.....e talvolta ancora mi succede! Sto quindi imparando a tenere a bada questa mia pulsione (sempre presente per formazione e passione per il design) e nel farlo ho cercato metodi più veloci per ottenere comunque dei buoni risultati estetici utili per sollecitare la "voglia di sedersi al tavolo" ed avere un prototipo ad alta giocabilità/comprensibilità;



Il primo passo è stato quello di passare **dalla costruzione manuale alla prototipazione rapida** (ove utile); il secondo passo, spostando l'attenzione dai prototipi alle regole (ed è il senso del mio contributo), è stato quello di utilizzare la "componentistica digitale" per realizzare le immagini delle regole...un po' come se ci si trovasse già in fase di pubblicazione; non vi racconto di questa possibilità per ricadere nel mio errore precedente (dedicare troppo tempo ed energie nella ricerca dell'estetica ad ogni costo), ma proprio per il motivo opposto, cioè ottimizzare il tempo speso nella scrittura di regole chiare e comprensibili; è una metodica ho cominciato ad applicare solo di recente e la sto mettendo a punto su 2 giochi molto 3D che sto sviluppando; è una metodica che può essere utile in particolare in una fase in cui il gioco è ormai abbastanza stabile ed i motivi sono i seguenti:

1. Tanto più le immagini sono chiare, tanto più le regole sono comprensibili senza fatica o equivoci;
2. Tanta più libertà ho nel costruire un'immagine esattamente come l'ho immaginata, tanto più efficace posso essere nel "trasmettere tanto con poco";
3. Gestire dei cambiamenti in un'immagine costruita in digitale (per evoluzioni nelle regole) è spesso molto più veloce;
4. L'elevata qualità del risultato finale va a beneficio nostro e del gioco.

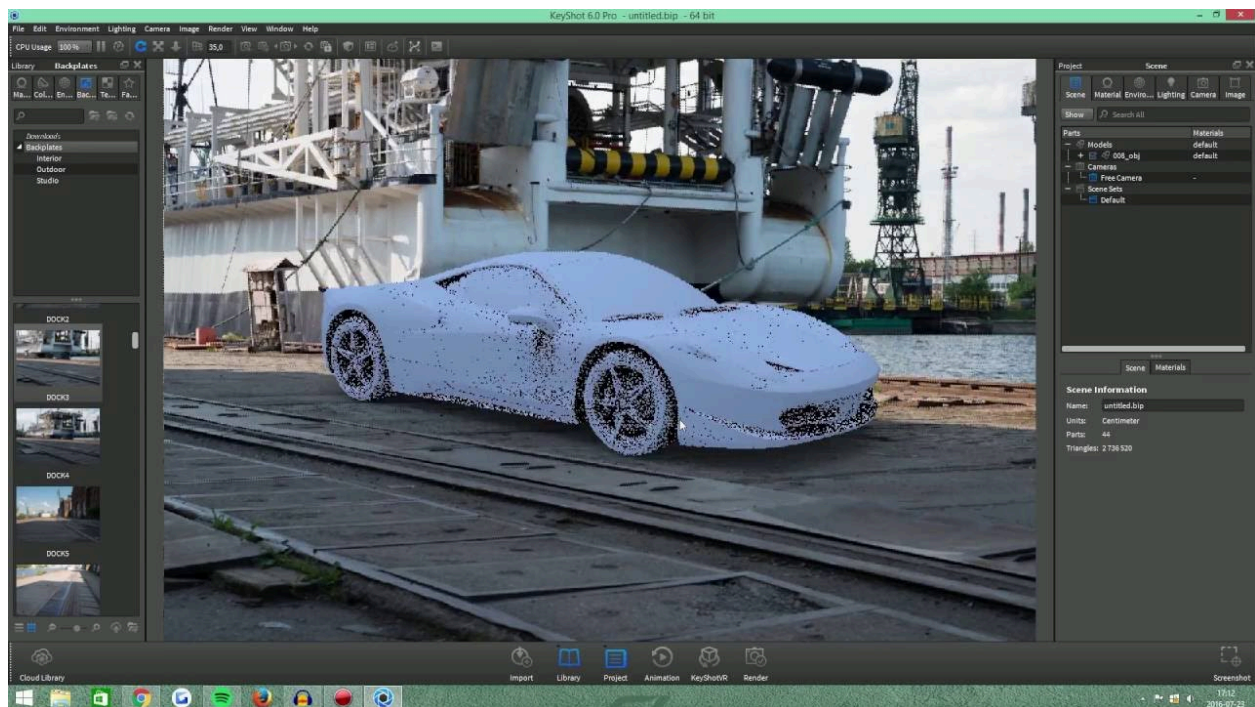


Una volta che hai i "pezzi" puoi metterli dove e come vuoi, modificarli, ingrandirli, ricolorarli, ecc. molto velocemente, per ottenere esattamente l'immagine che vuoi.

Per gestire il "digitale" con velocità ed efficacia è ovviamente necessario un pò di studio e di pratica, altrimenti è meglio procedere tradizionalmente; dal momento però che si è acquisita la dovuta padronanza mi sembra che il bilancio complessivo si sposti a favore del digitale. Niente di quanto ho raccontato è indispensabile; si tratta semplicemente del mio approccio..

I software che utilizzo (ce ne sono tanti altri paragonabili):

- Rhino o [Rhinoceros 3D](#) (in particolare per la modellazione CAD tradizionale, ma anche per i renderings volendo)
- [Zbrush](#) (in particolare per la modellazione CAD poligonale....sono agli inizi e vorrei imparare per piacere personale)
- [KeyShot](#) (per i renderings)



Rendering in KeyShot

INDICE

TECNICHE DI GAME DESIGN

LA REGOLA AUREA - Leo Colovini

LA MATEMATICA DI UN GIOCO DA TAVOLO - Federico Pierlorenzi

COME SI INVENTA UN PUZZLE - PRIMA LEZIONE - Silvano Sorrentino

REVERSE ENGINEERING PER IL TUNING DI DURATA E PUNTEGGI - Fabio Lopiano

IL K-VALUE: UN SISTEMA DI BILANCIAMENTO - Pasquale Facchini

IL DESIGN DI GIOCHI COOPERATIVI - Carlo A. Rossi, Martino Chiacchiera

STORYTELLING TRAMITE FASI DIVERSE DI GIOCO - Carlo A. Rossi

STORYTELLING EMERGENTE - CREARE UN MOMENTO MEMORABILE - Francesco Stefanacci

L'ELEGANZA DELLA COMPLESSITÀ NASCOSTA - Andrea Angiolino

PIÙ MAGHI, MENO PROGRAMMATORI - Marco Zamanni

INDICE

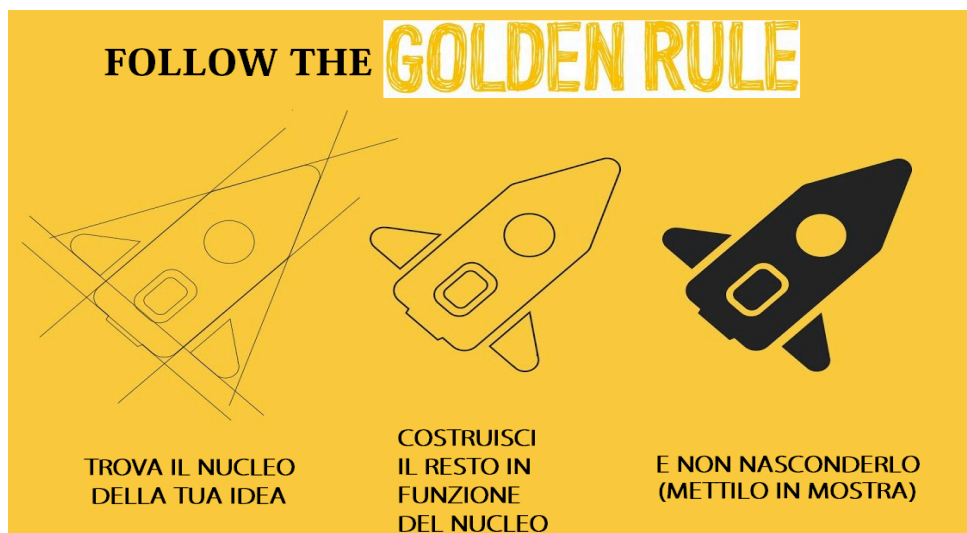
Leo Colovini

LA REGOLA AUREA

La mia regola aurea è sempre la stessa e la coltivo fin dagli inizi, anche perché, in fondo, è la stessa regola che mi ha insegnato o meglio inculcato il mio grande maestro Alex Randolph:

“Trova il nucleo, scoprirlo e non nascondarlo”

Ovvero, **non aggiungere mai regole se non sono strettamente necessarie, costruisci tutto il gioco attorno all'idea principale e mettila in mostra**, evitando tutto ciò che potrebbe oscurare il meccanismo principale.



Come fare? Prova a descrivere il tuo gioco in meno di 10 parole. Sforzati fino a che non ci riesci. Chiedi ai playtesters se sono d'accordo con la descrizione. Modifica il gioco e/o la descrizione, fino a che non sarai soddisfatto (e soprattutto, avrai compreso davvero quale è il nucleo attorno a cui ruota il resto del tuo gioco).

[INDICE](#)

Federico Pierlorenzi

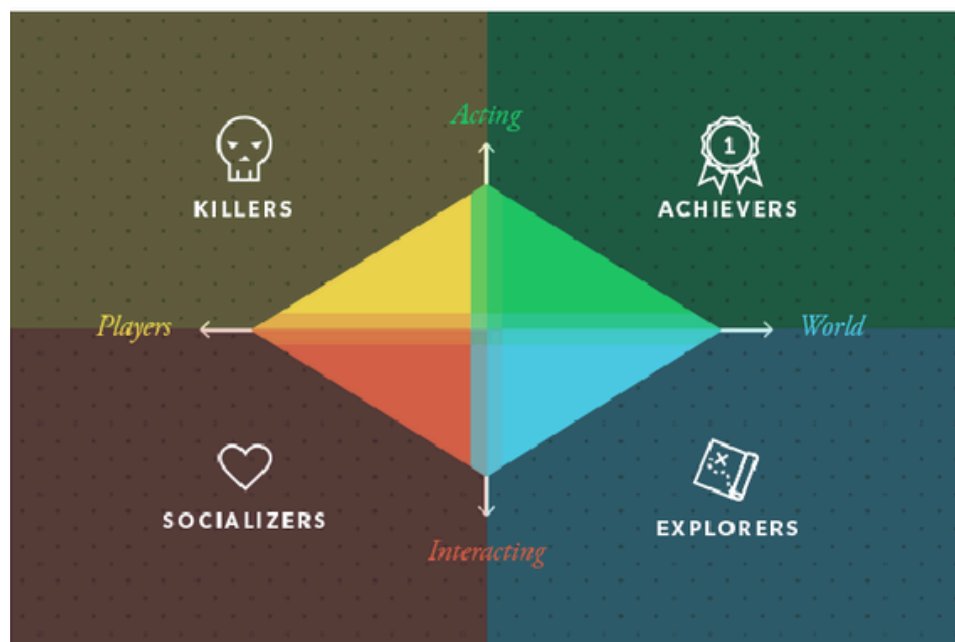
LA MATEMATICA DI UN GIOCO DA TAVOLO

*Dal bilanciamento in generale al bilanciamento matematico dei giochi gestionali
- croce e delizia di ogni autore e sviluppatore...*

Ma andiamo con ordine:
secondo [Bartle](#), ci sono
quattro ruoli ...ehm...
categorie di giocatori.

Se prendiamo ad esempio
l'area degli **Achievers** il
bilanciamento matematico
assume un'importanza
rilevante (ad esempio Alta
tensione), se invece siamo
nell'area opposta, quella dei
Socializers, il bilanciamento
matematico è poco meno che
superfluo (ad esempio
Bang!). Riguardo a Bang!
possiamo portare l'esempio

di Samurai Sword che è l'edizione bilanciata e ritematizzata di Bang!. Il mercato che ha premiato di anno in anno ogni possibile espansione di Bang! ha di fatto non premiato allo stesso modo Samurai Sword che viene prevalentemente giocato da quei pochi Achievers che tollerano alcuni giochi per Socializer solo per amor di compagnia, o per "ricatto morale" (ma di solito gli Achievers sono come i vampiri che si riuniscono di notte in piccoli gruppi ben bilanciati anche a livello di tolleranza umana!). Ma in che modo Samurai Sword è un Bang! più bilanciato? Inserendo la risorsa dei punti onore e la meccanica del non poter essere colpito se non ho carte in mano si bilancia lo spiacevole effetto, statisticamente più probabile in partite con molti giocatori, di essere uccisi ed eliminati dal gioco prima ancora di aver avuto la possibilità di



giocare un turno attivo (passivamente si cerca di sopravvivere agli attacchi altrui ma se le carte non ci vengono randomicamente in aiuto è impossibile). Quindi, avendo inserito maggiore controllo attraverso il bilanciamento delle opportunità di gioco, in Samurai Sword si è persa la componente di eccitazione che deriva dall'alto rischio di essere uccisi, che dà un'enorme gratificazione quando si riesce a sopravvivere. Questo aumento di controllo piace di certo agli Achievers ma non piace sicuramente ai Killers e ha un impatto meno eccitante anche per i Socializer. Se a questo aggiungiamo che bilanciando il gioco le opportunità di vittoria vengono ridistribuite e, di conseguenza, la partita si allunga notevolmente, la soluzione di un ipotetico problema di bilanciamento ha creato due problemi: quello oggettivo della durata di gioco e quello soggettivo del target dei giocatori. Se a questo si aggiunge la componente incalcolabile, perché legata a fattori emotivi umani e non razionali, della ritematizzazione comprendiamo perché Samurai Sword non abbia riscosso il successo di Bang!.

Per quanto riguarda l'area degli Explorers e dei Killers il bilanciamento matematico ha il suo peso ma non è vincolante e l'eccitazione massima viene raggiunta non quando si finisce la partita ottimizzando al massimo le risorse e facendo un punto in più rispetto alla propria partita precedente, ma scoprendo una tessera o pescando dalla cima del mazzo una carta che permette di compiere un'azione nettamente sbilanciata rispetto alle altre; oppure **realizzando un'azione spropositata e DEFINITIVA, e quindi sbilanciata**, sia stata essa pianificata e costruita nell'arco di più turni o meno (ad esempio Exploding Kitten). Molto si potrebbe discutere sul bilanciamento dello storico gioco della categoria dei Killers: Risiko! (è un caso che sia Bang! sia Risiko! abbiano il punto esclamativo nel titolo? Mentre Terra Mystica non ce l'hai? Forse no.), ma ci perderemmo in dettagli tecnici inutili sper determinare il valore effettivo dell'esperienza di gioco dei giocatori. Basta pensare al fatto che ogni nazione ha le sue regole di bilanciamento differenti (che sono al servizio del gusto specifico di quella cultura) e che ogni gioco che sfonda la barriera del long selling è altamente soggetto al fenomeno del House Ruling. Cioè l'inserimento di tutte quelle piccole regole di bilanciamento non ufficiali che rende l'esperienza di gioco più godibile per quello specifico gruppo di giocatori. Io stesso sono nato come autore quando ho cominciato a ri-bilanciare i vari giochi che entravano in associazione ludica.

Tutto questo per dire che **il bilanciamento matematico (e percepito come equo) è lontano dall'essere la base di un qualsiasi gioco**. Ha però un peso importante nell'area specifica dei giochi per gli Achievers.

Non affronterò qui la questione di quanto queste fette di mercato siano grandi e quanto si sovrappongano tra loro perché non ne ho assolutamente le conoscenze e le competenze per parlarne, però, a occhio, sembra evidente che un gestionale dedicato agli Achievers abbia molta meno utenza di un party game per i Socializers.

Osservando quindi l'area degli Achievers possiamo analizzare come nasce un gioco gestionale.

Anche qui ci sono miriadi di teorie su quale parte sia più importante e su quale sia l'iter da seguire. Di fatto però emerge che ogni autore ha la propria ed individuale visione del mondo, quindi ci sono autori che partono dalla meccanica e appiccicano sopra un'ambientazione tanto per, con la convinzione che non piegheranno mai una meccanica interessante per motivi di ambientazione (da notare che chi fa giochi per Socializers tende a pensare in maniera diametralmente opposta). Ed altri che invece si fissano sulla dinamica, quindi sul famoso flusso di gioco.

Se pensiamo ad un gioco come ad una piramide a base triangolare (caro vecchio d4) ai tre vertici alla base abbiamo appunto [meccanica, dinamica e armonia](#).

Mentre il vertice superiore è l'immersione. Un gioco astratto a zero ambientazione sarà una piramide bassissima, quasi piatta (ad esempio gli scacchi evocano vagamente la cultura medievale e l'etica cavalleresca). Un gioco ad alto livello di ambientazione sarà invece più simile ad un gioco di ruolo dove l'immersione e l'immedesimazione creeranno una piramide altissima. Osservare, o meglio ancora lanciare, questo dado-piramide è l'esperienza di gioco. Il santo Graal di ogni autore, e che ogni autore, e sviluppatore, ed editore, e produttore, e localizzatore, e negoziante al dettaglio, ed espositore in fiera, e giocatore definisce in maniera del tutto personale!

Giocare a qualcosa che mi diverte, diverte me. E magari non diverte te. Tornando quindi alla tassonomia di Bartle se trovo in un gioco un'esperienza diversa da ciò che faccio tutti i giorni allora mi diverto. Se invece l'esperienza di gioco ripropone qualcosa che già conosco e che già faccio tutti i santi giorni nella vita extra ludica allora mi annoio.

“La vita non è strategica, ma è tattica.” (cit.) se prendiamo per buona questa affermazione comprendiamo quanto sia esaltante per un giocatore pianificare un certo obiettivo a inizio partita e riuscire a realizzarlo prima della fine. E questo vale per tutti i giochi. Perché quello che mi esalta non è il gesto in sé, ma la presa di consapevolezza di avere le abilità utili per raggiungere l'obiettivo, quindi scoprire la mia capacità, il mio senso di autoefficacia, il mio valore intrinseco. Quando la mano si perfeziona in un lavoro scelto spontaneamente, e nasce la volontà di riuscire, di superare un ostacolo, la coscienza si arricchisce di qualcosa di ben diverso da una semplice cognizione: è la coscienza del proprio valore. Maria Tecla Montessori

Ma tornando alla matematica dei giochi per Achievers, la mia esperienza personale è la seguente: ho voluto riassumere due delle mie passioni personali, lo studio dell'alchimia spirituale e il gioco. Da questo mix è nato Trismegistus (ed è stato comico per me leggere alcuni

commenti su BGG dove l'ambientazione era stata percepita come appiccicata sopra quando invece è stato il punto di partenza e la causa di non pochi imprevisti di bilanciamento). Poi dopo un anno e mezzo di sviluppo ho avuto la fortuna e il piacere di trovare un esperto del settore che ha voluto scommettere su Trismegistus e, di conseguenza, sulle mie potenzialità come autore di giochi. Ed è stato lì che ho appreso tanti trucchi del mestiere attraverso una gavetta di un anno abbondante (Grazie Daniele). Infine il tempo di lavorazione finale svolto in collaborazione con la casa editrice è stato di altri 8 mesi. Tre anni di parto per Trismegistus! Che in realtà sono stati tre anni di parto per il suo autore. Quindi il gioco è stato strumento di nascita e trasformazione del suo autore. Così come l'esperienza di gioco di un giocatore agisce sul giocatore stesso e, in qualche modo, lo trasforma.

E adesso parliamo davvero del bilanciamento matematico, promesso.

A differenza di tanti autori che hanno talento, intuito ed esperienza, il bilanciamento per me è stato un lavoro costante. Una volta avuti in mente gli elementi di gioco sono subito partito bilanciandone il peso.

Ho creato grazie ad un foglio di lavoro su excel, la relazione esistente tra ogni elemento del gioco così che all'inserimento di nuovi elementi e al variare di ogni importanza è stato possibile cambiare un paio di numerini nella formula generale per mantenere sempre bilanciato ogni elemento del gioco.

So che all'inizio porta via tempo ed energia, ma per progettare un gestionale è necessario avere sempre chiare le relazioni di ogni singolo elemento. Sapendo che poi la scelta dei giocatori durante la partita bilancerà il gioco in funzione del flusso creato dal quel gruppo di gioco specifico. Ma un autore di gestionali che ha sempre chiaro il bilanciamento creerà un gioco dove il giocatore avrà sempre chiaro l'ordine di importanza degli elementi e il suo gioco sarà basato sullo scoprire quando e di quanto varia la relazione di importanza di tali elementi e come ottimizzarne lo sfruttamento durante ogni singola partita. Quindi il consiglio, come

[illegible]

anche per la stesura del regolamento, è la COSTANZA. **Investire un po' di tempo all'inizio per pianificare bene, e schiarirsi le idee, e modificare passo passo le variabili** per raggiungere ad un certo punto la percezione che il bilanciamento si è fatto da solo e che il regolamento si è scritto da solo. Perché modificare 2 righe ad ogni iterazione è ben più semplice e leggero che trovarsi di punto in bianco a dover scrivere tutto il regolamento di 13 pagine in un colpo solo. O, peggio ancora, trovarsi con tutta la struttura matematica del gioco che non funziona ed andare a tentativi cambiando numeri più o meno a caso per bilanciare una componente del gioco che andrà poi, di conseguenza, a sbilanciare la relazione che ha con un'altra o, a cascata, tra tutte le componenti in maniera sia orizzontale sia verticale.

Entrando nella parte noiosa dell'articolo (ma se avete letto fino a qui allora è quella che forse vi interessa davvero) in "Trismi" il bilanciamento iniziale delle risorse era il seguente: il Piombo pesava 0,5 (perché veniva speso senza essere trasmutato), gli altri elementi pesavano tutti 1, ad eccezione del Mercurio (1,5 per la doppia valenza come elemento e come essenza), dell'Argento (1,5 perché non prendibile con azione base su plancia) e dell'Oro (2 perché non prendibile con azione su plancia come l'Argento e perché era necessaria una doppia trasmutazione per ottenerlo, inoltre l'Oro

[illegible]

era sin da subito un elemento jolly che poteva sostituire ogni altro per acquisire le carte esperimento – obiettivi base del gioco che sviluppano circa 1/3 dei punti vittoria totali). Mentre le altre essenze (Zolfo, Sale ed Etere) pesavano tutte 0,5. Con questi numeri nel file excel sono state bilanciate tutte le carte esperimento e le carte pubblicazione (circa 1/6 dei punti vittoria totali) sapendo poi che nel flusso di gioco la presenza delle 3 ere imponeva che le carte della prima era dessero meno punti e più bonus per la giocabilità mentre quelle della terza erano all'opposto, con uno sbilanciamento in “peso” (circa $\frac{1}{2}$) verso le carte della prima era - quindi le carte della seconda era pesavano x moltiplicato per 2, mentre quelle della prima era $x + \frac{1}{2}$ e quelle della terza era $x - \frac{1}{2}$ moltiplicato per 3,). Per gli artefatti invece, essendo tecnologie attivabili dal giocatore nel corso della partita, lo sbilanciamento di “peso” doveva essere a favore degli artefatti di terza era perché statisticamente sarebbero stati attivati meno volte rispetto a quelli di prima e di seconda era. Poi, per motivi di dinamica, è stata inserita una componente di gioco in più: il token reazione (che crea maggiore interazione e maggiore interesse da parte del giocatore in ciò che fanno gli avversari nel loro turno) ed è stata inserita una zona di gioco ulteriore: la Pietra Filosofale (circa 1/3 dei punti vittoria totali). Inoltre dai playtest emerse che il piombo che era sembrato più debole e quindi gli era stato assegnato un “peso” inferiore, era invece più potente perché poteva essere utilizzato direttamente senza dover passare attraverso l'azione di trasmutazione, quindi i numeri cambiarono. Sia per bilanciare ciò che già c'era, sia per inserire elementi nuovi come il token reazione o il token dado virtuale o altro. Ora il Rame pesava 1, Stagno e Ferro 2 (perché soggetti ad un numero di azioni trasmutazione statisticamente maggiore per essere ottenuti), il Piombo 3, il Mercurio 4, l'Argento 5 (che nel frattempo aveva acquisito anche la funzione di sconto temporaneo per il vincolo delle track elementali), e l'Oro 6 in virtù del suo essere jolly ma anche come co-elemento chiave per la costruzione della Pietra Filosofale (1/3 circa dei punti vittoria finali). **Il cambio di peso è stato aggiustato circa 4 o 5 volte e ricalcolare ogni volta ogni valore delle carte esperimento, delle carte pubblicazione e degli artefatti senza l'utilizzo del calcolo automatico del foglio excel sarebbe stato un inferno.** Poi posso confermare che una persona di grande talento ed esperienza come il mio co-autore di Trismegistus ha azzeccato i nuovi valori con un buon 70% di esattezza senza usare il foglio di calcolo, ma c'è anche da dire che la matematica dietro Trismegistus ha molti livelli di subordinazione mista, quindi ho visto Daniele bilanciare altri suoi giochi meno matematicamente pesanti con un'esattezza intorno al 95%!

Quindi, per tutti quelli che come me non hanno un talento naturale o esperienziale nel bilanciamento matematico, buon file excel a tutti!

COME SI INVENTA UN PUZZLE – PRIMA LEZIONE

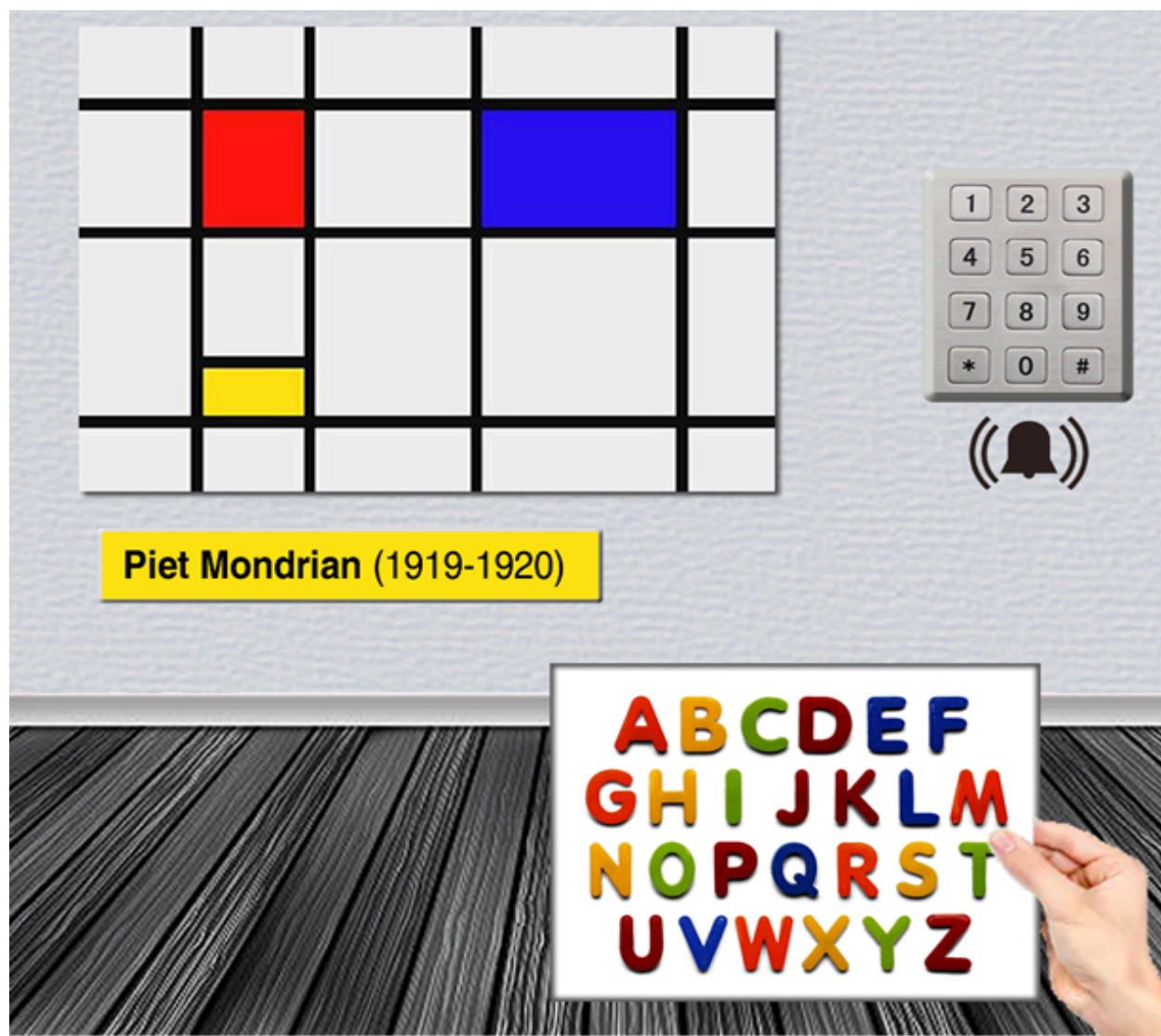
Forse non tutti sanno che (giusto per citare una rubrica de *la Settimana Enigmistica*) da vent'anni lavoro come autore di enigmi e giochi logici per diverse riviste (Focus, Wired, Sole 24 Ore, Brain Trainer...), e da un conteggio fatto recentemente ho già ideato più di 1500 enigmi diversi. Grazie al successo di videogiochi basati sugli enigmi (come le avventure grafiche o la serie del Professor Layton) e delle escape room sia fisiche che in scatola, questa esperienza negli ultimi anni mi è stata molto utile per procurarmi sempre qualche lavoro extra – oltre che per scrivere una decina di avventure di Deckscape insieme a Martino; ma mi sto per dare la zappa sul piede rivelando un segreto incredibile: **bastano dieci minuti per diventare un autore o un'autrice di puzzle.**

Per “puzzle” non intendo quelli che gli inglesi chiamano “jigsaw”, con i pezzi di cartone da incastrare per formare un'immagine ma quelli che chiamiamo a volte “enigmi logici”, a volte “rompicapo”, proprio quelli che trovi quando ti avventuri in una escape room fisica o cartacea (i vari Exit, Unlock, Escape Room the Game, Mystery House, Escape the Room, 50 Clues, e così via – giusto per citare la distinta concorrenza). Il puzzle è un gioco che si fa in due o più (uno o più autori o autrici, e uno o più solutori), e che ha una sola soluzione alla quale si deve arrivare seguendo un ragionamento logico. Per capire se siamo allineati sul tipo di gioco di cui si parla, prova a risolvere il puzzle nella pagina successiva.



Ceci n'est pas un puzzle

L'ALLARME DEL MUSEO



**Decifra il messaggio per trovare
il codice di tre cifre che disattiva l'allarme.**
Se ti blocchi, leggi gli aiuti rovesciati nella prossima pagina.
Quando hai finito o ti arrendi, leggi la prossima pagina.

LEGGI UNO DEGLI AIUTI SE NE HAI BISOGNO....
 Il quadro ha 21 caselle, come l'alfabeto italiano....
 L'anno indicato è importante.
 Usa solo le lettere di tre colori.

Continua a leggere solo se hai risolto il puzzle, o se ti arrendi e vuoi leggere la soluzione.

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

...

Non ti arrendere subito! Fai qualche altro tentativo prima di desistere, è importante!

Hai trovato la soluzione? Molto bene!

Sarei molto curioso di conoscerla, visto che io non ne ho in mente nessuna. A un certo punto avrai realizzato che questo puzzle non sembra avere una soluzione univoca, e che tutte le strade che hai tentato per risolverlo si sono rivelate errate. Questo è normale, visto che non si tratta di un vero puzzle, ma solo un quadro di Piet Mondrian ("Grande composizione A"), un biglietto con l'alfabeto e una pulsantiera.

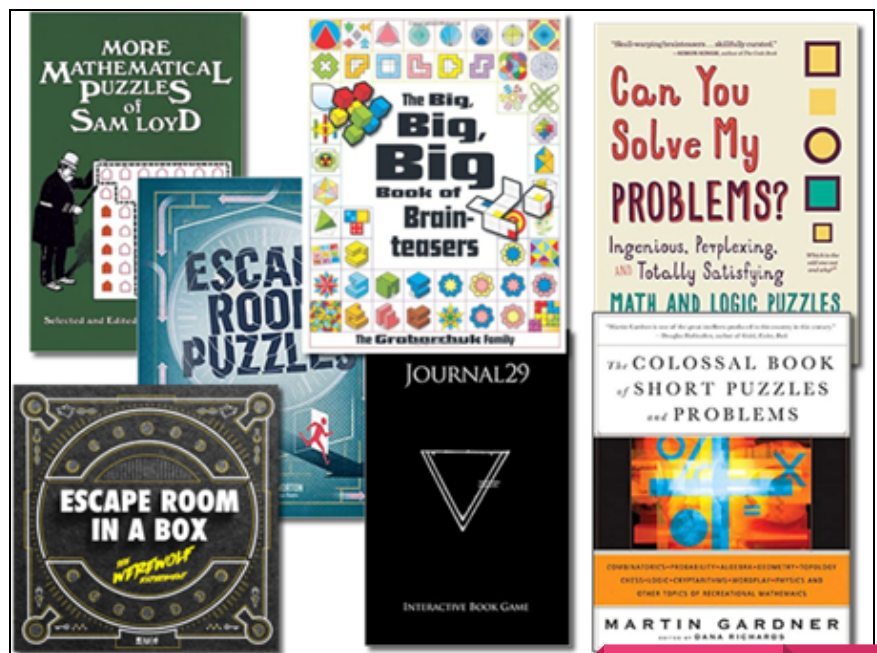
Ma non l'ho fatto per prenderti in giro o farti perdere qualche minuto!

Fermati un secondo a riflettere e a ripensare alle varie strade che hai tentato di percorrere, cercando pattern inesistenti (*immaginando di inserire le lettere nella griglia, anagrammando la targhetta, ragionando sulle due date fornite, notando che il dito poggia a metà tra la "M" e la "T", cercando una corrispondenza tra la griglia del quadro e quella del tastierino numerico, etc...*). Ecco, ora **torna su uno di questi percorsi sbagliati e prova a percorrerlo fino in fondo** costruendoci intorno **quello che manca per arrivare a una unica soluzione logica e soddisfacente**.

Non devo dirti altro, non è il momento della teoria, ti basta questo: il puzzle è sbagliato, non ha una soluzione, ma **tu** forse hai trovato il modo di tirarne fuori un puzzle più piccolo ma funzionante, che nasconde davvero un messaggio, o un numero di tre cifre.

Ora sai inventare un puzzle!

Più in generale: se vuoi diventare un autore o autrice di puzzle professionista, **per prima cosa devi procurartene qualche centinaio**. Compra dei libri, cerca dei puzzle in rete, gioca alle escape room in scatola. Quando pensi di aver trovato la soluzione a un enigma, o poco prima di arrenderti, fermati un attimo a



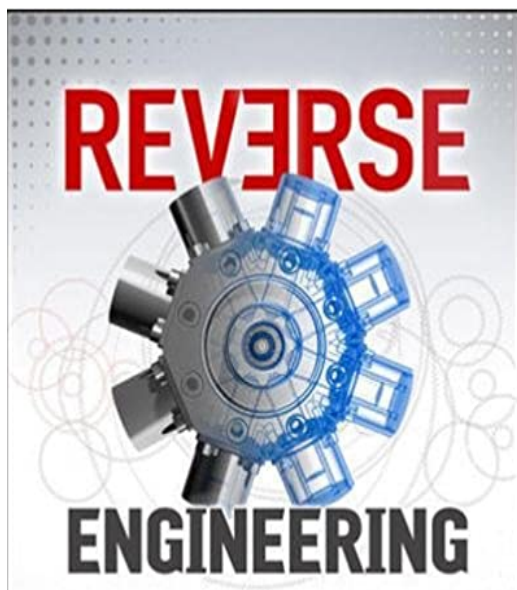
riflettere su quali soluzioni alternative hai iniziato a formulare e poi hai scartato. Se sono diverse dalla effettiva soluzione indicata, allora sono dei semi validi da piantare per costruire i tuoi primi puzzle. Per farti venire l'ispirazione **non serve nemmeno che siano davvero dei puzzle: prendi degli oggetti interessanti** (la copertina di un album e una griglia con dei buchi, oppure una scatola di cereali e un cifrario morse, oppure un cruciverba sul quale colorerai delle caselle a caso prima di iniziare), **e inizia a ragionarci su.**

Lezione bonus: i puzzle sono come i giochi da tavolo; è relativamente facile e divertente inventarne uno (anzi, è più facile e più divertente), ma il tuo lavoro non si limita all'invenzione, perché poi arriva il game design, che anche qui è la parte frustrante del lavoro che richiede tempo e fatica. Parafrasando uno dei primi esempi di "trolling" della storia, scritto da Fermat nel 1637 dopo aver enunciato il suo famoso teorema: *"dispongo di una meravigliosa dimostrazione di come si possano costruire degli enigmi sfruttando diverse tecniche, che non può essere contenuta nel margine troppo stretto della pagina."*

INDICE

REVERSE ENGINEERING PER IL TUNING DI DURATA E PUNTEGGI

Vi racconto una tecnica che ho adottato nello sviluppo e tuning dei miei giochi (principalmente giochi German di peso medio).



Risalire la cascata

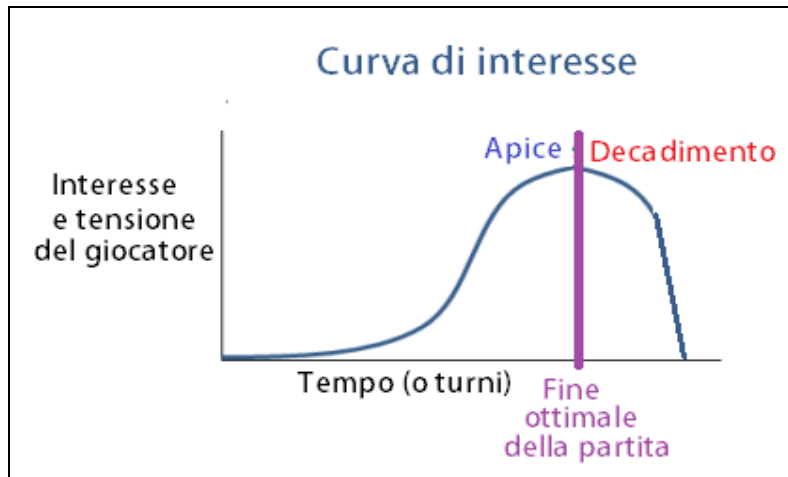
Cerco sempre di limitare la durata dei miei giochi a circa un'ora, quindi **una volta definite le meccaniche principali, le varie azioni possibili e la struttura del turno, determino di conseguenza i valori e il bilanciamento del gioco procedendo a ritroso.**

1. Inizio con il **determinare quanto dura un turno in termini di tempo.**

Es. Se un turno di un singolo giocatore dura circa 45 secondi, e un round (per es. con 4 giocatori) dura circa 4 minuti, e voglio che il gioco rientri in un' ora, so che la partita sarà composta di circa 12-14 round (inclusi

setup e calcolo dei punteggi finali).

2. Una volta determinato il numero di turni (e quindi, mediamente, il numero di azioni per giocatore per partita) faccio in modo che **quel numero di azioni sia matematicamente "appena" sufficiente a completare i vari obiettivi del gioco** (es. costruzione di strutture, raccolta degli elementi necessari per set collection, etc.) **in modo che la partita finisca con la tensione all'apice** (vedi figura).



Per un approfondimento del concetto "Curva di Interesse", leggere il capitolo 14 (pag. 245) di [The Art of Game Design: A book of Lenses \(Jesse Schell\)](#)

3. A questo punto **stabilisco un target di punti vittoria.**

Esempio: "Si vince con circa 50 VP". Allora, calcolo che con 12 turni a disposizione in media, devo dare circa 4 punti a turno.

4. Ricavo il resto della matematica e dei valori del gioco procedendo a ritroso dallo stato che raggiunge il mio sistema a fine partita.

I punti che si fanno a turno determinano il costo o il valore degli elementi di gioco in termini di azioni e/o risorse.

Nel mio esempio, se servono 4 turni per 1-raccogliere delle risorse base e 2- trasformarle in risorse avanzate da 3-spendere per 4-conseguire un qualche obiettivo, questo investimento di 4 turni dovrebbe ripagare con circa 16 punti (tra punti immediati e punti di fine partita, quindi tenendo anche conto di effetti collaterali di queste azioni).

Anche il costo di varie azioni può essere calcolato nello stesso modo (per es. se una certa struttura vale 8 punti, servirà un turno per prendere le risorse e uno per costruirla; se ne vale 6, allora costruirla dovrebbe richiedere circa metà delle risorse che si raccolgono in un turno etc.)

5. Se mi serve più granularità nei punti, posso raddoppiare tutto

Nel mio esempio, circa 100 punti a fine partita e 8 punti a turno.

6. Bilanciamento direttamente proporzionale sì, ma con dei margini di variabilità

Bilanciare è importante ma bisogna prevedere un po' di variabilità o si rischia di raggiungere sempre lo stesso numero di punti indipendentemente dalle scelte del giocatore.

I valori individuati nei passaggi precedenti devono essere considerati come medie, devono dunque poter variare in base all'abilità del giocatore.

Per es. una sequenza ottimale e perfetta di 4 mosse potrebbe valere anche 18-20 punti, mentre facendo qualche errore o scelte sub-ottimali si ottengono solo 10-12 punti. Nel caso medio, invece, se ne ottengono 14-16.

7. Bilanciare i punti di breve e lungo termine (fine partita)

In maniera analoga si può anche valutare la distribuzione dei punti tra immediati e di fine partita, tenendo conto che se una certa azione può avere più effetti, sia a breve che a lungo termine, il suo contributo al valore dell'obiettivo immediato sarà minore rispetto al contributo di un'azione che invece serve solo al conseguimento di quell'obiettivo.

Per esempio, una carta obiettivo che richieda circa 4 azioni varrà un certo numero di punti vittoria a seconda di quanto specifiche sono le azioni richieste per raggiungere l'obiettivo.

Questo approccio aiuta a bilanciare strategie molto diverse nonché ad evitare effetti di runaway leader, senza però appiattire troppo i punteggi di fine partita.

Conclusioni

Naturalmente tutto questo va sempre raffinato con numerosi playtest, ma è un buon punto di inizio per decidere come assegnare valori ad azioni e risorse non sempre facilmente comparabili tra di loro, e resta un buon punto di riferimento quando si fanno cambiamenti alle azioni o alle risorse.

[INDICE](#)

IL K-VALUE: UN SISTEMA DI BILANCIAMENTO

Un metodo che uso molto di frequente per bilanciare le risorse fornite in un turno e/o i punti vittoria da assegnare è quello che ho chiamato **metodo K-Value**, o “**valore chiave**”. L’idea mi è venuta partendo dal concetto di normalizzazione e di atomizzazione delle variabili e sul principio scacchistico di **assegnare un valore ai pezzi per determinare lo stato di vantaggio di un giocatore rispetto ad un altro** durante una partita.

Banalmente si tratta di **identificare la “risorsa atomica” del proprio gioco**, normalmente **quella di valore più basso o usata più di frequente** (*ad esempio possiamo identificare risorsa atomica per Magic the Gathering il mana incolore, per Coloni di Catan una qualsiasi carta risorsa, per Stone Age la risorsa “simbolo sulla carta”*) e assegnargli $Kval = 1$.

L’obiettivo quindi è quello di far sì che ad ogni risorsa di gioco venga assegnato un kval corrispondente al “tasso di cambio” della risorsa. Come fare ad assegnare questo valore? Semplice, basta **capire quante risorse si ottengono in un turno, e paragonarle al numero di risorse ottenibili in un turno della risorsa atomica**.

Ovviamente più risorse nello stesso gioco possono avere lo stesso Kval. *Un esempio sono le carte risorsa in Coloni di Catan che di base hanno tutte lo stesso valore teorico.*

Che me ne faccio di questa informazione ? Mi serve a rispondere a domande del tipo: “Offrire 1 legno al costo di 1 moneta è bilanciato rispetto ad offrire 1 metallo al costo di 3 monete ?”

La domanda in realtà è : “ quanto vantaggio sto dando ad un giocatore con una carta bonus “

Proviamo a calcolare la forza dell’azione che offre 1 legno per 1 moneta.

$Kval(\text{legno}) / Kval(\text{moneta}) = 2/1 = 2$ [Ovvero per ogni risorsa spesa ne ottengo 2. sto migliorando l'azione base del 100%]

Vediamo il valore dell'azione che offre 1 metallo per 3 monete.

$1x \text{ metallo} / 3 \text{ monete} = 4/3 = 1,25$ [Ovvero per ogni risorsa spesa ne ottengo 1,25. sto migliorando l'azione base del 25%]

Le due carte pur offrendo lo stesso sconto di 1 moneta sono assolutamente sbilanciate! Proviamo a vedere quale azione potrebbe essere offerta al giocatore al posto dello sconto di una moneta per il legno affinché il vantaggio ottenuto sia uguale a quello per lo sconto sulla risorsa metallo. Proviamo a calcolare la forza dell'azione che offre 2 legno per 3 monete.

$2 * Kval(\text{legno}) / 3 \text{ monete} = 2x2 / 3 = 1,25$ [Ovvero per ogni risorsa spesa ne ottengo 1,25. sto migliorando l'azione base del 50%]

Questo semplice utilizzo mi ha permesso di usare la matematica per bilanciare un'azione prima di sprecare un playtesting per capire che l'azione 1 legno per 1 moneta è troppo debole rispetto alle altre.

Conoscere il Kvalue di una carta (o di un effetto) permette di capire una serie di cose : quanto vantaggio ha il giocatore, quanto è elevato il costo di una carta, quanti turni in condizioni base (quindi senza aiuto di bonus e acceleratori) sono necessari per ottenerla, ed eventualmente quanti punti vittoria può fruttare al giocatore.

Come si ottengono tutte queste informazioni? Conoscendo il Kval(turno), e assegnandogli durante il primo design arbitrariamente - poi in modo più conscio in base ai risultati dei playtest - **un valore K ad 1 punto vittoria.**

Manteniamo l'esempio del sistema Monete/legno/metallo e decidiamo arbitrariamente che il kvalue di un punto vittoria sarà 3.

Una struttura acquistata per un legno e un metallo (kval totale = 6) varrà esattamente 2 punti.

Una struttura acquistata per 2 metallo varrà $Kval (2 \text{ metallo}) / Kval (vp) = 8/3 = 2,66$.

Quanto ottengo numeri con la virgola posso optare per 3 strade per ottenere un risultato il più possibile vicino alla cifra tonda.

- 1) Aumentare/ridurre il costo in risorse della carta per ottenere un kvalue desiderato
- 2) Aggiungere un potere bonus alla carta e sottrarre il KValue dell'effetto al punteggio.
- 3) Arrotondare per eccesso o difetto il valore all'intero più vicino.

Sia la seconda che la terza opzione sono molto interessanti da applicare, sia perché effetti bonus da associare alle carte generano un effetto “progresso” del giocatore e permettono di essere più efficienti durante il resto della partita. Facendo sì che il giocatore più attento a sfruttare al meglio i propri bonus finisca poi per vincere.

La terza opzione invece aggiunge un leggero sbilanciamento nelle carte, e i giocatori più smaliziati o con la mente rapida al calcolo potranno notare quali acquisti siano economicamente più favorevoli degli altri.

Quando posso, cerco di **inserire entrambi i fattori nel design di un gioco**, e dai feedback dei giocatori si sono rivelati molto spesso assai graditi.

La parte difficile nell'applicare questo metodo viene quando bisogna fare una di queste due cose:

- Valutare il Kvalue di bonus che non riguarda direttamente le risorse;
- Calcolare un moltiplicatore che premia i giocatori per investimenti a medio e lungo termine.

Il Kvalue di un bonus non sempre è immediato da calcolare, ma spesso cercare di individuare quanti turni ci metteresti ad ottenere quel bonus “comprandolo normalmente” e/o capire quanto

vantaggio in turni ci sta offrendo è un buon metodo per definirne il valore (in questo caso esperienza e playtest aiutano molto).

Il moltiplicatore per gli investimenti a medio e lungo termine va applicato nel caso in cui ci voglia più di un turno per ottenere un premio in punti vittoria (che sia una carta una tessera o un passo su un tracciato poco importa). Spesso moltiplicare i punti vittoria ottenuti per il numero di turni necessari ad ottenere le risorse necessarie per l'acquisto è **poco efficace** (i valori salgono troppo velocemente) quindi bisogna ingegnarsi a trovare soluzioni diverse (per esempio aumentare per ogni turno di $1/3$ o $1/4$ il punteggio totale del premio oppure arbitrariamente aggiungere X punti vittoria per ogni turno dopo il primo necessario ad ottenere il premio ecc.) fidandosi del proprio Istinto di designer, e cercando di **guardare il progresso dei punteggi per capire se “cresce” con proporzioni corrette**. Troppo, o troppo poco.



Stone Age è un esempio di utilizzo semplicissimo del kvalue. Addirittura, il Kvalue delle risorse è scritto sulla plancia giocatore . Usa una conversione Kvalue= punti per le tessere capanna acquistabili.

Analogamente, moltiplica il punteggio ottenuto da ciascun simbolo posseduto (kvalue = 1) per il numero di turni stimato per ottenerlo (ovvero 1 simbolo a turno) in questo modo ogni nuovo simbolo ottenuto alza il valore dei precedenti e premia “l’investimento” del giocatore nella strategia in maniera esponenziale.

INDICE

IL DESIGN DI GIOCHI COOPERATIVI

Quando ho sviluppato Arkham Horror Final Hour mi sono messo ad analizzare i predecessori della Fantasy Flight, cercando di destrutturarli; nel farlo ho capito **il meccanismo che sta alla base di molti di questi, vale a dire la forbice che si allarga**: all'inizio ci sono pochi pericoli ma la strada per la vittoria è lunga; poi, man mano che si prosegue ci si avvicina alla vittoria ma le cose si complicano sempre di più. Finché non si arriva alla fase finale, altamente emozionale, dove gli investigatori sono sull'orlo dell'abisso ma al tempo stesso a un passo dalla vittoria; in poche parole, un finale epico. Da tenere a mente perché ho visto pochi cooperativi usare questa tecnica nel modo brillante in cui lo fa Fantasy Flight.

In realtà, **l'effetto più difficile da creare ma a mio avviso il più efficace e quello della fisarmonica** (che ero riuscito ad ottenere nel mio prototipo originale di arkham, poi perso a seguito dello sviluppo FF): vale a dire creare momenti in cui tutto va bene, poi improvvisamente va tutto male, ma poi con un guizzo si riesce a sistemare tutto per poi (ri)precipitare nel baratro uno o due turni dopo – creare questo effetto può essere una sfida interessante.

Un tema ricorrente è **quanto deve essere facile/difficile vincere ad un cooperativo**; su base empirica sono arrivato a stabilire un 30% di successo, che può salire fino a un massimo di 50% dopo innumerevoli partite; se è troppo difficile (10% di successo) capita che i giocatori si incaponiscano a giocarci fino alla vittoria; ma una volta raggiunta si ritiene il gioco "risolto" e lo si abbandona (troppo frustrante ri-giocarci sapendo che la sconfitta è molto probabile); se troppo facile invece (anche un 50%), si rischia di vincere alla prima partita; e se capita alla prima partita, lo si battezza come un gioco facile e lo si abbandona perché l'impressione è che non darà più stimoli. Prevedere vari livelli di difficoltà può essere una soluzione (anche se solo parziale) al problema.



Il problema dell'alpha player, come è noto può essere gestito generalmente in 3 modi:

- 1) **Complessità**: hai talmente tanti poteri/oggetti da gestire che a fatica riesci a tenere traccia dei tuoi, figuriamoci quelli degli altri; ma rischia di diventare un multisolitario, dove si passa più tempo a guardare la propria roba che altro.
- 2) **Limitare la conversazione**: o non permetterla affatto. Di solito fa il paio con le cosiddette "informazioni parziali" (vale a dire ognuno sa cose che gli altri non sanno). In genere, attraverso delle regole specifiche può essere possibile condividere le proprie informazioni con gli altri (Hanabi) oppure no, bisogna andare di intuizione e basta (The Mind), oppure entrambe le cose (The Game).
- 3) Il mio preferito è il **time pressure** (tutto deve essere fatto entro una clessidra che scorre): tuttavia ritengo un errore implementarlo solo col timer; perché l'esperienza diventa molto, troppo intensa e stancante al punto che raramente si vorrà fare una seconda partita poco dopo. La tecnica che uso io è di spezzare il turno in 2 fasi: una real time e una non real-time; in Red Peak la seconda fase permette ai giocatori di ragionare sul prossimo turno, ma con informazioni parziali perché non sanno che carte/tessere avranno e quindi dovranno prepararsi un piano A e un piano B (ma capita sovente che si debbano inventare un piano C sul momento); questo si aggancia al discorso di creare storytelling mediante fasi distinte in cui si fanno cose diverse.

Martino Chiacchiera - Per approfondire: [11 consigli pratici per il design di giochi cooperativi](#)

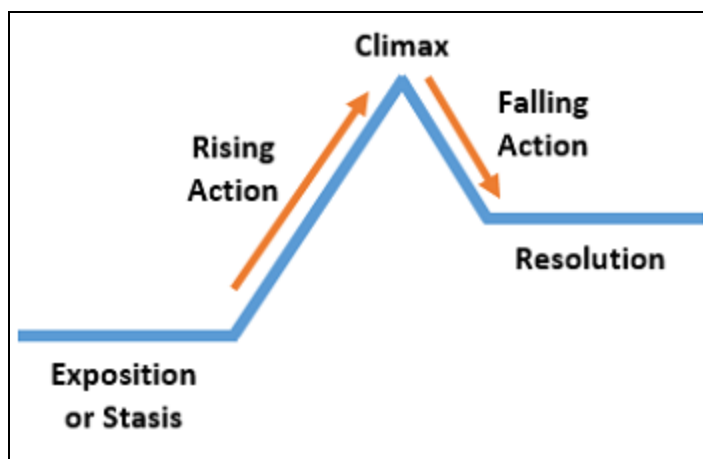
INDICE

STORYTELLING TRAMITE FASI DIVERSE DI GIOCO

Andando oltre i confini canonici del gioco, ma con del senno...

Il mantra delle “meaningful choices” non è più attuale, soprattutto ora che la base di casual gamers si sta allargando tantissimo; **quello che conta sono le emozioni che un gioco restituisce**, al punto che ad un certo tipo di giocatori interessa più di tutto “vedere cosa succede”, purché comunque il tutto racconti una storia (story arc).

Esempio illuminante è Il Frutteto, gioco della Haba: lo scopo è raccogliere frutta di diversi colori prima che arrivi il corvo (scomposto in 9 pezzi); non ci sono decisioni, si tira un dado e si esegue l'azione mostrata dal dado: o si raccoglie il frutto del colore indicato o si aggiunge un pezzo di corvo; ricordo lo stupore nel vedere la nipotina di 5 anni che, aggiunto il 6° pezzo di corvo ha cominciato terrorizzata ed agitata a prendere i token frutta a manciate.



L'aspetto emozionale vale anche per family games e persino nei giochi per gamers; perché se un gioco restituisce emozioni gli si perdonano tutti i difetti, persino quelli gravi (penso a Scythe, che ho giocato 80 volte nonostante dal punto di vista del puro game design abbia notevoli mancanze); di contro, il gioco perfettamente bilanciato e sviluppato con tutti i crismi del game design risulta asettico, più da contemplare che da giocare (e vedrà il tavolo poche volte).

Altri esempi sono legati alle allargare il concetto di gioco stesso; tralasciando l'ovvio The Mind, penso ai [Rory's Story cubes](#), o a [My Memories](#) della Noris: un centinaio di tessere con immagini (foto), tra le più disparate; al proprio turno si pesca una tessera a caso e, da quello, occorre raccontare agli altri giocatori un ricordo (della propria vita) legata a quell'immagine; solo per il gusto di farlo, non ci sono punti vittoria e non ci sono vincitori; è un gioco? Per me sì, tanto e come lo è The Mind

L'emozione viene creata anche tramite lo storytelling; c'è un modo artificioso per farlo (flavour text sulle carte, che verrà letto, se va bene, solo la prima volta – quindi per nulla efficace) e uno più strutturale, **ad esempio creando 2 o 3 diverse fasi nel gioco in cui si fanno cose diverse l'una dall'altra;** alcuni esempi (personali):

Nella foresta misteriosa, gioco si badi bene, per 6+, ce ne sono ben 3: la clairvoyance (in cui si vedono le sfide da affrontare e gli oggetti che servono in anticipo), la preparazione (in cui si riempie lo zaino tirando dei dadi e scegliendo, ricordandoseli, gli oggetti da mettere), e il viaggio (in cui si affrontano le varie sfide una a una, scartando dallo zaino gli oggetti richiesti – da notare che più si va avanti e più si depaupera lo zaino, creando un effetto emozionale comparabile a quello de Il Frutteto); in sintesi, zero innovazione dal punto di vista dei meccanismi, ma molta narrazione ed emozione. Da notare che la terza fase è molto sul “vediamo che succede” con pochissime decisioni da prendere. Un po' come Galaxy Trucker.

In Dungeon Time, cooperativo, ci sono 2 fasi, una real time (dove si giocano oggetti e missioni che indicano gli oggetti richiesti uno sopra l'altro a-la “Mamma Mia” - gioco di Uwe Rosenberg) e una seconda fase dove, ancora, si vede semplicemente cosa è successo: poche decisioni da prendere (stesso concetto di Space Alert, a cui mi sono ispirato). Sulla stessa falsariga, dei miei, potete andare a vedere (sempre elaborati su 2 fasi): “Alles an Bord”, e “Drachenturm”.

INDICE

Francesco Stefanacci

STORYTELLING EMERGENTE: CREARE UN MOMENTO MEMORABILE

Il tanto odiato *Misantropia* (non poteva essere altrimenti) nasconde dietro una sagoma di game design discutibilmente sottile uno studio piuttosto accurato e *accorato* dietro ogni singola carta, in special modo le carte Fobie.

Le Fobie si pescano in seguito a eventi di gioco particolarmente spiacevoli, e quando il contatore della Misantropia supera soglie critiche.

Tali carte obbligano il giocatore talvolta a malus immediati, talvolta a penitenze semi-permanenti come giocare in piedi, senza guardare, senza parlare, eccetera, a seconda della relativa fobia.

Prendiamo in esame questa carta.

Nel regolamento di gioco è specificata una piccola componente mutuata dai giochi di ruolo, ovvero che *"un giocatore che sviluppa una Fobia deve comportarsi come se l'avesse fatto nella vita reale, reagendo con paura e/o disgusto all'elemento specifico della fobia"*. Se non lo fa, prende una penalità (1 segnalino Misantropia).

La regola di gioco appresa, combinata con l'effetto di questa fobia, crea immediatamente una **sensazione di suspense in tutto il gruppo di gioco**.

Il giocatore che l'ha pescata da quel momento in poi sarà teso come una corda di violino, spaventato dal fatto che qualche amico nella sala di gioco lo venga a salutare con una pacca sulla spalla, o che sua madre o la sua fidanzata gli dia la buona notte con un bacio.



Ma anche gli altri giocatori saranno interessati da questa *dinamica*, perché cercheranno di innescare la situazione che obbliga il giocatore fobico a interpretare la sua fobia (o a prendere un malus se non ci riesce). **Queste sono considerazioni di metagioco che rendono l'esperienza più personale, peculiare e memorabile.** Sono stati innumerevoli i playtest in cui ho visto persone andare a chiedere a perfetti sconosciuti di andare a toccare il loro avversario "fobico".

Ma è tutto qua? Il dubbio più lecito che può sorgere dalla lettura di questa carta è: "*vabè, ma quante volte capiterà che si giochi in un ambiente dove ci sono altre persone che non stanno giocando?*"

Una prima, superficiale risposta può essere che Misanthropia è un party game. *Party game*. Solitamente si gioca dunque in un ambiente affollato dove ci sono tante persone... magari sei o sette stanno giocando a Misanthropia mentre altre non interessate ai giochi stanno sempre lì ma intenti a fare altro. Poi ci sono i gruppi ludici, i ludo-pub e le situazioni casalinghe citate prima...

Però, sì, è vero: non sarebbe abbastanza; **non c'è la certezza che la carta faccia il suo dovere, che stimoli la dinamica desiderata dal game designer.**

Ecco perché questa carta, in realtà, ha un secondo effetto. E qui veniamo al cuore della mia teoria.

Durante lo sviluppo di questa carta mi sono chiesto: "se un giocatore pescasse questa carta, come reagirebbero *d'istinto* gli altri giocatori sentendola leggere?" (*e le carte di Misanthropia devono essere lette ad alta voce, da regolamento*).

Pensate alla risposta prima di passare alla prossima pagina...

...



Esatto. Sentendo che un giocatore può essere penalizzato semplicemente toccandolo, gli altri giocatori si avventano su di lui!

Sviluppi la paura di essere toccato.

Finché hai questa fobia, ogni volta che qualcuno che non è un giocatore ti tocca, pesca una carta Psicosi&Fobie.

Ecco perché io, prevedendo la loro reazione... li punisco a sorpresa. Il risultato?

Euforia paradossa incontrollabile. Ho visto decine di persone piangere alle lacrime, con questa carta.

Analizziamo più nel dettaglio *come* il testo di questa carta è costruito.

Prima di tutto, come tutte le fobie, è indicato cosa la fobia riguarda: la paura di essere toccato.

I giocatori più "furbi" già alla lettura di questa riga partono per toccare il giocatore fobico.

Però, prima di spiegare la punizione che li aspetta, io inserisco un paragrafo "neutro", che ha non solo lo scopo di introdurre una penalità secondaria, ma anche e soprattutto quello di *temporeggiare*. Durante la lettura di questo paragrafo, si rende ancora più chiaro il fatto che il giocatore fobico è appena diventato PARTICOLARMENTE SENSIBILE all'essere toccato. È come se questo paragrafo strillasse: "HEY VOI! AVETE CAPITO?! DOVETE TOCCARE QUESTO GIOCATORE! TOCCATELO, COSÌ GLI SUCCEDERÀ QUALCOSA DI BUFFO!"

Se il lettore della fobia è particolarmente abile, può anche lasciare un paio di ulteriori secondi di attesa... per leggere l'ultimo paragrafo *DOPO* che tutti i giocatori si sono avventati su di lui.

Ecco quindi un semplice esempio di come mi sono approcciato alla scrittura di Misanthropia: dalla regola "rigida" o "pura" legata alle meccaniche di gioco, all'osservazione della dinamica che questa crea in una specifica carta, all'effetto che desideravo ricreare... "Effetto" o, usando un'altra parola, "Esperienza". Quindi Design --> Dinamica --> Esperienza. Senza volere - perché all'epoca ignoravo totalmente ogni tipo di teoria del game design - ho applicato il modello DDE ([link](#)) che oggi è considerato la versione più avanzata del MDA ([link](#)).

Dubbio lecito: "ma come si fa a prevedere ogni singola reazione di ogni singolo giocatore? È assurdo e inutile progettare ogni componente di gioco su questo presupposto!"

Verissimo, ma:

1. Non è assolutamente necessario prevedere ogni singola reazione. È sufficiente concentrarsi sui momenti di *climax* che si creano.

Il **climax** è il momento topico che precede l'epilogo... Non può quindi essere la condizione di fine partita e/o vittoria, ma deve essere un momento epico precedente.

In un gestionale può essere il momento in cui si raccolgono i frutti della strategia che abbiamo provato ad applicare nei turni precedenti. In un Dungeon Crawler può essere quando il gruppo riesce a sconfiggere il boss di fine livello, in un gioco narrativo è il colpo di scena, e così via.

I momenti salienti sono quelli dei quali è più facile prevedere le reazioni dei giocatori.

2. Non è necessario prevedere il comportamento di ogni giocatore. Ogni GDT ha un proprio target, e spesso il game designer appartiene proprio a quel target, o comunque ci si sente vicino. Non è quindi così fantascientifica l'idea che un game designer che conosce bene i party game e il loro pubblico possa immedesimarsi e quindi anche prevedere - entro certi termini - il comportamento generale di *quel* pubblico in *quel* contesto. **È sufficiente che un giocatore inneschi l'effetto.** *La carta in esame ha funzionato circa nel 70-80% dei playtest - e ne ho fatti decine e decine, in ogni ambito e contesto.*

Ricapitolando: inserisci una dinamica epica nei momenti di climax del gioco. Immagina come il tuo target di riferimento reagirà a una meccanica, così potrai spingerli verso una dinamica ben specifica. In questo modo genererai un effetto (e un momento di gioco) particolare, e quindi un'esperienza di gioco memorabile.

INDICE

Andrea Angiolino

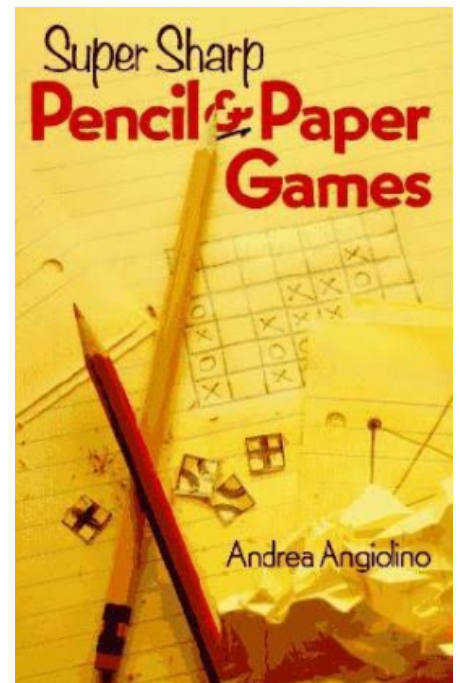
L'ELEGANZA DELLA COMPLESSITÀ NASCOSTA

Una delle caratteristiche che ho sempre apprezzato nei giochi è l'eleganza, un pregio che con il passare del tempo mi sembra risultare sempre più attuale e prezioso. **Un gioco è elegante quando è semplice, efficace e contemporaneamente originale.** Con poche regole asciutte ma ben concatenate, che lo fanno scorrere agevolmente costruendo situazioni tattiche e strategiche ricche di sfumature. Massimo esempio di eleganza sono i giochi con carta e matita, semplicissimi da spiegare ma ardui da analizzare per trovarne le strategie corrette e magari anche risolverli: per alcuni sono occorsi decenni. Hanno il fascino di grandi classici come *Othello*, che ben sintetizza questo principio nel proprio slogan pubblicitario: *“Un minuto per imparare, una vita per diventare maestri”*.

Se il gioco è ambientato, e magari è una simulazione in cui si cerca di riprodurre dettagliatamente situazioni tratte dalla vita reale, **l'eleganza è anche la capacità di ottenere un adeguato livello di realismo e di dettaglio senza minare la giocabilità.**

Alla fine degli anni '70, con l'arrivo dei primi videogiochi a moneta in bar e sale giochi, cambia il modo di imparare a giocare. Fino ad allora occorreva innanzi tutto studiare un manuale di regole o farselo raccontare, per poi sedersi attorno a tabelloni e mazzi di carte iniziando finalmente il gioco. Con il videogame si inserisce una moneta in un cabinet e si gioca, sperimentando e imparando attraverso il fare. Ogni partita dura un po' più della precedente, grazie all'esperienza man mano acquisita: non solo si allena la manualità, come già avveniva con i flipper disponibili negli stessi locali, ma si impara anche a interpretare le situazioni di gioco e a elaborare tattiche in risposta. Una moneta dopo l'altra, il giocatore paga per imparare il gioco ed è premiato da durate sempre maggiori delle sue partite.

Con l'avvento dei personal computer e delle console, l'approccio sperimentale dell'apprendimento rimane lo stesso. E diventa prevalente, nello stesso periodo, anche per tante altre cose. Prima di utilizzare un videoregistratore se ne studiava la procedura di

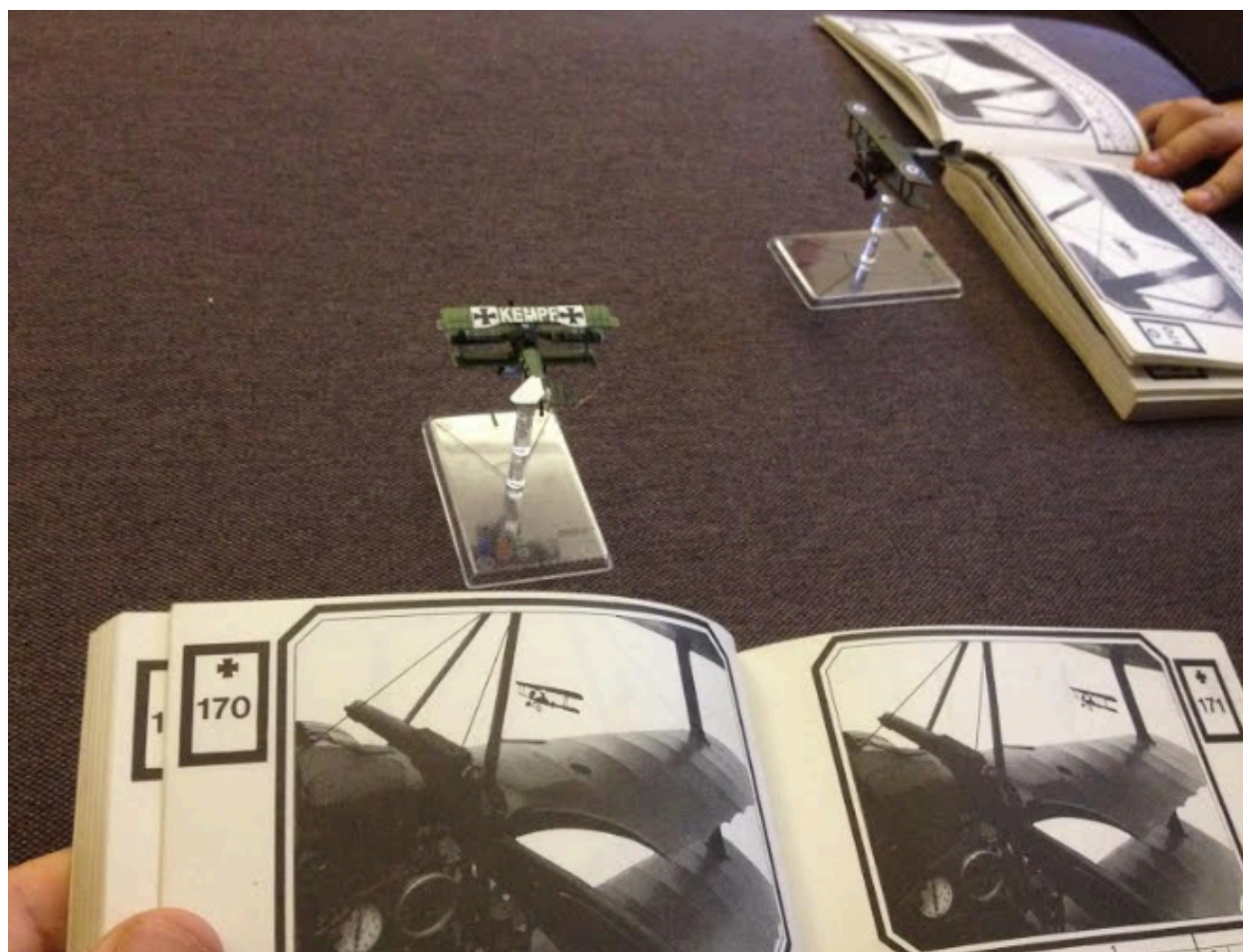


installazione e il funzionamento su un manuale di istruzioni; ai tempi di lettori DVD e telefonini non si legge più nulla, ma si prova per tentativi. La lettura di istruzioni esce dalle abitudini delle persone e anche leggere il regolamento di un gioco diventa un gesto insolito. Non è un caso che nei primi anni '80 cominci l'era dei *party games* con mezza pagina di regolette, a partire da *Trivial pursuit* (1981) per seguire con *Pictionary*, *Taboo*, *Indomimando* e tanti altri. Perfino affrontare le poche pagine di *Monopoly* o *Risiko!*, come hanno fatto intere generazioni di bambini, per l'adulto medio di oggi è impegnativo.

Sicuramente non mancano giochi molto più complessi di questi classici, sia nella nicchia degli appassionati che presso un pubblico più ampio. Il gioco di carte collezionabili *Magic – L'Adunanza* (1993) ha ad esempio un regolamento di lunghezza tutt'altro che banale, ma si diffonde molto al di fuori dei cultori di giochi di ruolo e simulazione anche grazie alla trasmissione orale delle regole, peraltro alleggerite dall'iniziativa di riportare le regole speciali di ogni carta su di essa.

In ogni caso, già all'inizio degli anni '80 alcuni autori di simulazioni più attenti si pongono il problema di **alleggerire il carico di lavoro dei giocatori**. Ad esempio *Blue Max* di Phil Hall (1983), gioco sui duelli aerei nella Grande Guerra, propone diagrammi tra cui scegliere il proprio movimento per il turno sulla mappa esagonata, diversi per ogni tipo di apparecchio, anziché richiedere come nelle simulazioni precedenti di comporre la mossa gestendo regole, punteggi, eccezioni. Resta in ogni caso un gioco alquanto complesso, con il turno suddiviso in 10 fasi differenti regolate ciascuna a proprio modo. Tra le simulazioni aeree, la palma dell'eleganza va piuttosto ad *Ace of Aces* (1980) di Alfred Leonardi, basato su due libretti con le immagini di tutte le possibili posizioni relative dell'aereo nemico rispetto al proprio, visto in soggettiva. L'incrocio delle due manovre scelte in contemporanea dai giocatori determina il passaggio all'immagine successiva, e se in essa un aereo è nel mirino dell'altro gli si assegna un danno proporzionale alla distanza. Tutta la gestione di movimenti, gittate e inquadramento dell'avversario è gestita dal libretto, mentre il giocatore si limita a immaginare le manovre nello spazio e a scegliere

quella che preferisce.



Anche i libri-gioco, racconti a bivi che si affermano nello stesso periodo, sono una forma di gioco analogico in cui le regole da studiare prima di cominciare sono brevi ed essenziali: i meccanismi del gioco sono solitamente assai di più, ma gestiti dall'autore con un uso accorto dei rimandi. Spesso il lettore non è nemmeno in grado di rendersene conto: il libro-gioco è efficace quando lui ragiona in termini di immedesimazione nel personaggio e le conseguenze delle scelte sono in buona parte determinate dall'autore in maniera nascosta, senza rompere l'illusione riportando il lettore nel ruolo di giocatore.

Il mio *Wings of War* (2004), oggi *Wings of Glory*, nasce dall'ammirazione per *Ace of Aces* e dal desiderio di realizzare qualcosa di altrettanto elegante e semplice da gestire, anche se più

flessibile nel numero dei giocatori e nella varietà dei modelli di aeroplani. E quindi l'ho realizzato applicando una filosofia che successivamente, razionalizzando, ho battezzato “**complessità nascosta**”. Il movimento dell'apparecchio si programma scegliendo tre carte dal relativo mazzo-manovra: sono la gamma, la forma e la lunghezza delle frecce a determinare le differenze di velocità manovrabilità di ciascun apparecchio, sulla base delle caratteristiche dell'aereo vero, senza dover studiare regole e gestire punteggi come nelle simulazioni tradizionali. Per combattere si pescano una o due carte, a seconda della distanza, e con questo gesto **semplice e immediato** si determina se il bersaglio è colpito, quanti danni riceve, se vi sono danni particolari, se chi spara inceppa le mitragliatrici. Per ottenere tutto ciò, il pur semplificato *Blue Max* richiede di lanciare un dado, applicare modificatori, consultare tabelle, pescare segnalini, trascriverne il risultato su una scheda, lanciare nuovamente dadi e altro ancora. Il passo ulteriore sulla strada della semplificazione è evidente.

Nelle simulazioni del passato, l'autore ragionava secondo un binomio giocabilità/realismo. Le sue scelte di design andavano nel senso di aumentare i particolari dell'ambientazione a scapito della giocabilità, oppure viceversa. Gli appassionati misuravano il grado di ricchezza e dettaglio dalla lunghezza del regolamento.

Ragionare in termini di complessità nascosta consente di superare questa antiquata dicotomia: l'autore non rinuncia ai particolari della situazione simulata, ma li incorpora nei materiali perché siano questi ultimi a gestire il tutto, senza appesantire l'esperienza di gioco e senza richiedere grandi sforzi di apprendimento all'aspirante giocatore.

Ma i **dettagli restano**. Anche in *Wings of Glory*, come nelle simulazioni più complesse, il Sopwith Camel gira meglio a destra che a sinistra a causa delle caratteristiche del suo motore rotativo, mentre il triplano Fokker del Barone Rosso ha lo stesso effetto ma leggermente attenuato dalla forma della coda. Questi aerei si comportano così **anche se i giocatori non se ne accorgono**, mentre in un gioco degli anni '70 si sarebbe ottenuto lo stesso effetto solo grazie a punteggi da gestire e a diagrammi da applicare ogni volta che occorreva ruotare di uno o più lati di esagono.

Ovviamente la complessità nascosta non è applicabile solo alle simulazioni. Anche chi progetta un gioco di altro genere può **calibrare regole e materiali in modo da affidare a questi ultimi una serie di effetti di gioco che non pesano sulla difficoltà percepita dai giocatori**. L'effetto è quello di aumentare l'eleganza e lo spessore del gioco senza renderlo più gravoso. Si rendono i giochi più abordabili e agili a parità di ricchezza, o più ricchi e pieni di sfumature a parità di complessità. E nell'era digitale credo che sia una strada vincente, se si desidera raggiungere un pubblico più vasto. O per lo meno, visto il riscontro di *Wings of Glory* con giocatori ambolessi di tutte le età anche al di fuori della nicchia di appassionati, io posso dire di essermici trovato assai bene.



[INDICE](#)

[Marco Zamanni](#)

PIÙ MAGHI, MENO PROGRAMMATORI

Il mio contributo si riferisce allo sviluppo di libri interattivi ma può essere esteso anche ai giochi da tavolo cooperativi e in solitario (coop-solo d'ora in poi). Spesso chi si approccia alla realizzazione di questo tipo di prodotti porta con sé quanto appreso nella creazione di giochi da tavolo di gruppo, ponendo quindi al centro dello sviluppo un sistema di regole che possa dirimere ogni conflitto tra i giocatori, fornendo loro i mezzi per sfidarsi ad armi pari ed emergere vincitori.

Questo però non è perfettamente applicabile ai librogame, né a tutti i giochi coop-solo. Qualora il gioco si basi su una sfida senza avversari umani, e l'esperienza di gioco risieda nel superare tale sfida, è certamente importante che vi sia una solida base di regole che possa rendere ogni partita completabile e allo stesso tempo avvincente.

Anche in questi casi tuttavia il secondo elemento è più importante del primo, come dimostrato da esercizi in frustrazione quali: "[The Lost Expedition](#)", "[Hostage Negotiator](#)" o "[This War of Mine](#)", che funzionano come **esperienze di gioco per ciò che trasmettono al giocatore durante la partita**, più che per (e a volte nonostante!) l'impianto regolistico alla base.

Qualora il gioco invece si basi su una sfida pre-preparata dall'autore e sottoposta ai lettori / giocatori, come accade in tutti i librogame (salvo esperimenti ibridi quali "[Four Against Darkness](#)"), **l'importanza delle regole quasi scompare se affiancata all'importanza dell'impianto narrativo e del senso di meraviglia che spinge il lettore a continuare a leggere/giocare**, affrontando la sequenza tipica di una storia (dall'introduzione all'epilogo, passando per conflitto, climax e risoluzione).

In un librogame **le regole sono utili ma allo stesso tempo un pericolo per il senso di meraviglia**.

Ogni volta che viene chiesto di tenere traccia di un appunto, di cambiare un punteggio o memorizzare qualcosa, si rende palese e visibile l'impianto regolistico riducendo il fascino dell'esperienza - salvo che il dover ricordare sia giustificabile *in game* come accade in "[Fortezza Europa – Londra](#)".



Si allontana, salvo fermarsi sulla porta per chiederti se hai voglia di uscire dopo cena per parlare della questione. La sua fama mal si concilia con l'espressione "caso spinosissimo": di solito gli affibbiano solo rogne di scarsa importanza. Tuttavia è un po' che non trascorrete una serata tra soli uomini a parlar male dei suoi suoceri, per cui l'idea potrebbe essere allettante. Decidi cosa rispondere (se del caso ricorda che stasera hai un appuntamento con Larry).

Poi rimettiti al lavoro sul rapporto, andando al **365**.

Se è anche il personaggio in game a dover ricordare una cosa e non solo il giocatore - e se è prevista una variabile qualora il personaggio/giocatore dimentichi l'evento - ecco che l'uso della memoria contribuisce a creare un senso di meraviglia, oltre che a sorreggere l'impianto di gioco.

Un gioco da tavolo coop-solo, così come un librogame, ha una struttura del tutto assimilabile a quella di un videogioco, essendo basata su una sequenza di "se X è vero allora accade Y". La differenza è data esclusivamente da: 1) la minore quantità di variabili, per ovvie esigenze di spazio e 2) il fatto che tale struttura nei videogiochi sia **nascosta**, mentre nei giochi coop-solo sia **visibile**.

La prima differenza è difficilmente superabile, visto che l'aumento delle variabili in un librogame comporta anche un aumento del **bookkeeping**, altro grande nemico del senso di meraviglia. La seconda è più facilmente affrontabile, tuttavia spesso gli autori **non si pongono neppure tale problema**, optando semplicemente per la riduzione delle variabili qualora l'esperienza di gioco si faccia troppo complessa o macchinosa da gestire.

Esempio: il giocatore tira una leva, attivando una trappola. Subisce 3 punti ferita e deve segnare un "interruttore" come li chiamiamo noi in gergo, ossia la parola-chiave "Leva" sulla Scheda di Gioco. Così facendo è chiaramente percepibile per il lettore un minimo esperto che l'azione eseguita avrà anche altre conseguenze oltre alla perdita di punti ferita inflitta: più avanti il libro chiederà se l'interruttore è attivo (ossia se il giocatore possiede la parola-chiave "Leva") e a seconda della risposta accadranno cose diverse.

Per risolvere tale problema c'è chi fa scrivere al lettore parole-chiave e appunti inutili così da confondere le acque. Andrea Angiolino già negli anni '80 procedeva spesso in questo modo, nascondendo gli interruttori reali insieme ad altri privi di un reale utilizzo.

Nel racconto-gioco "Una storia di campagna" di Andrea Angiolino è impossibile prevedere quali azioni avranno effettive conseguenze, perché molti "interruttori" servono solo a mascherare quelli reali.



Esiste tuttavia un'altra strada, che consiste nell'**occultare le variabili del gioco** in modo che siano **palesi ma non visibili**. Il principio è simile a quello di un gioco di prestigio: le regole ci sono, ma il giocatore non non le nota o non le riconosce come tali.

Nel mio ultimo librogame "Cupe vampe (e altre biblioteche)" ho deciso di sublimare l'intero impianto di regole nel dover tracciare di **un unico parametro**. Essendo gli aumenti e le diminuzioni nel gioco fissi e predeterminati, li ho utilizzati per tenere traccia delle azioni del giocatore rendendo molto meno palese lo **scheletro** del libro (nel nostro settore si parla di **complessità nascosta** contrapposta al bookkeeping a carico del giocatore).

Applicando questo principio all'esempio della pagina precedente: quando il giocatore tira una leva e attiva la trappola subisce 3 punti ferita.. e BASTA! Così facendo, **nell'immediatezza il lettore percepisce unicamente** di aver subito un danno, cioè **un'informazione giustificata in game**. Tuttavia, essendo il punteggio di Energia iniziale pari, ed essendo tutte le riduzioni precedenti a questa di un numero pari di punti, il fatto che l'Energia attuale sia dispari è già un'informazione sufficiente per sapere che il giocatore ha tirato la leva in questione. In altre parole, **c'è una seconda funzione, nascosta, di cui solo il gioco è a conoscenza**.



librogame che hai in biblioteca risalgono agli anni '80 e sono quindi evidentemente obsoleti. Il ragazzo per fortuna è trasparente: non è *così* magro, a dire il vero, però chiede subito un investimento di 5 punti di *budget* per comprare i giochi e i libri necessari.

Per dargli fiducia, **riduci il bilancio di 5 punti** e vai al D39.

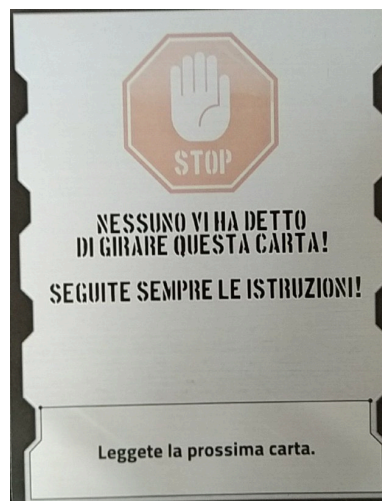
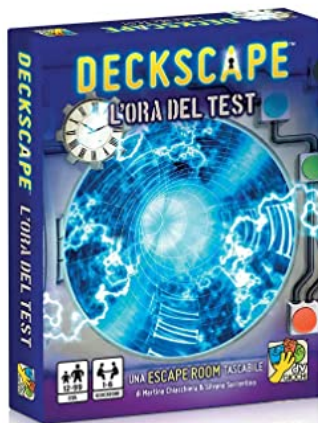
Se ti sembra un investimento troppo rischioso vai al D67.

Tale riduzione di 5 punti non è solo un malus, ma anche l'attivazione di un "interruttore".

Il check successivo pertanto non chiederà al lettore se possiede la parola-chiave "Leva", bensì se il suo punteggio di Energia attuale corrisponde a un numero pari o dispari. Si tratta a tutti gli effetti di un interruttore, ma il giocatore non può anticipare il suo check, salvo che sia familiare con questo tipo di struttura – a oggi utilizzata solo nel citato "Cupe vampe".

Esistono ovviamente modi per rendere ancora più occulta l'attivazione di un interruttore e il suo seguente check; **più lo scheletro del libro è nascosto, più aumenta il senso di meraviglia del lettore, che rimane letteralmente a bocca aperta chiedendosi "come avrà fatto il libro a ricordarsi che...?"** Esattamente come dopo avere assistito a un gioco di prestigio.

In conclusione: ragionare più come un mago che deve stupire il pubblico e meno come un programmatore che deve programmare un meccanismo perfetto aiuterà ad aumentare il senso di meraviglia e la fruibilità di un'esperienza di gioco in solitaria.



Anticipare le mosse del giocatore è il modo migliore per rimarcare una regola aumentando al contempo il senso di meraviglia del giocatore.

Sempre a tal proposito, **non dimenticate mai di curare con grandissima attenzione il climax finale.**

Nei giochi da tavolo competitivi esso è dato dagli ultimi round e dal conteggio finale dei punti, ma se lo scopo dell'esperienza è un altro il rischio di avere un finale anticlimatico è sempre dietro l'angolo (cito [Pandemic Legacy Season 1](#) e [The 7th Continent](#) come esempi di questo fatto, che però è un problema comune a quasi tutte le esperienze di gioco narrative coop-solo che ho provato).

INDICE

ESPERIENZE PERSONALI E CONSIGLI VARI

CONSIGLI PER IL PLAYTESTING - Virginio Gigli

AMPLIARE IL PROPRIO ORIZZONTE - Dario De Toffoli

SPIEGARE LE REGOLE IN UN MINUTO - Andrea Mainini

LA PIRAMIDE DEI FEEDBACK - Andrea Mezzotero

CREATIVITÀ, GIMMICK, PLAGI E PARANOIE - Carlo A. Rossi

GIOCHI DELLA GDO, E L'ETÀ NEI GIOCHI - Francesco Berardi

L'ELEGANZA DELLA COMPLESSITÀ NASCOSTA - Andrea Angiolino

GUIDA METAFORICA PER OPERAZIONI CHIRURGICHE AI PROTOTIPI - Flaminia Brasini

FIDUCIA E RISPETTO: COME RAPPORTARSI AGLI ALTRI OPERATORI - Luca Borsa, Luca Bellini

COLLABORARE E DELEGARE: CONSIGLI PER COAUTORI - Mario Sacchi, Martino Chiacchiera

RAPPORTO CON GLI EDITORI: PRODOTTIZZAZIONE E ROYALTIES - Carlo A. Rossi

LA SCRITTURA DI UN COPIONE IN UN GIOCO - Alfredo Berni

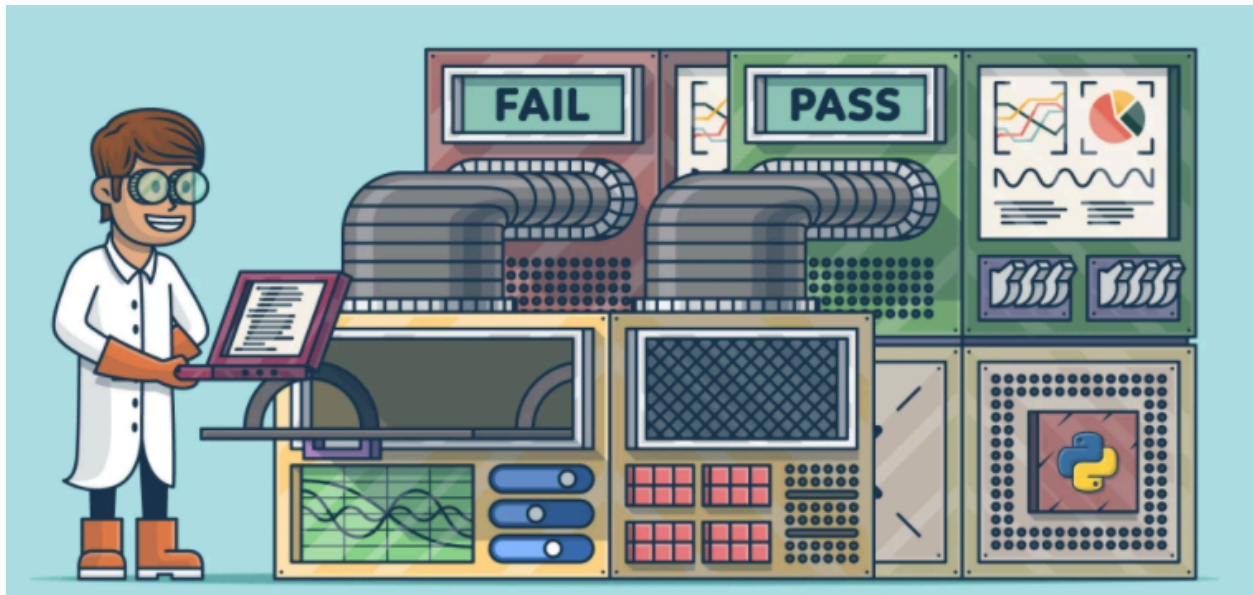
LA PIGRIZIA NEL GAME DESIGN - Carlo Emanuele Lanzavecchia

VINCERE LA PIGRIZIA: COME FINIRE DI INVENTARE UN GIOCO - Luigi Ferrini

INDICE

CONSIGLI PER IL PLAYTEST

Probabilmente questo titolo, in un contesto di autori abbastanza esperti, può risultare banale, ma spero che queste righe possano essere d'aiuto per **evitare errori che molti fanno** (anche i più esperti). Probabilmente possiamo concordare su una definizione di playtest tipo questa: **il playtest è un momento di verifica di un gioco, nel quale si cerca di capire se sia abbastanza divertente e originale da valere la pena di continuare a lavorarci e di evidenziarne i problemi che, con un'analisi successiva, possono essere affrontati e, si spera, risolti.**



Tuttavia, non sempre l'atteggiamento dell'autore durante un playtest rispecchia queste finalità... Secondo me, per ottenere il meglio da un playtest bisogna **curare bene anche i dettagli nelle varie fasi** che potremmo definire: **Preparazione → Svolgimento → Analisi**

Nella **preparazione** è importante la scelta dei playtester cercando di **mettere insieme giocatori che abbiano gusti ludici il più possibile vicini a quelli del pubblico a cui il gioco si riferisce**; se si propone un gioco complesso da due ore a un giocatore occasionale questo avrà (e probabilmente creerà) dei problemi durante la partita.

È poi consigliabile che il **prototipo sia chiaro, anche se non necessariamente bello**, con materiali sufficientemente maneggevoli e la spiegazione sia precisa e senza incertezze.

Nello **svolgimento** penso che sia meglio che l'autore giochi nelle prime partite, per avere direttamente la sensazione di gioco, ma, se ci sono abbastanza playtester in una fase più avanzata dello sviluppo è utile che si metta con carta e penna ad **osservare la partita, cercando di non interferire e prendendo appunti sulle criticità e sulle sensazioni dei giocatori**, anche semplicemente osservandone la postura (se vedete, a fine partita, alcuni giocatori che si alzano tenendo gli occhi sul tavolo, per esempio, è un ottimo segno, mentre se li vedete appoggiati allo schienale della sedia che si guardano intorno non è per niente buono...). Un'altra cosa da dire è che, soprattutto nei primi test di un gioco, **si deve essere pronti a interrompere la partita** nel momento in cui questo manifesti abbastanza problemi da poter già essere discusso, senza necessariamente torturare i playtester, che sono figure essenziali per qualsiasi autore e vanno trattate con cura e rispetto massimi.

Fin qui, probabilmente, nulla di veramente interessante. Infatti è **nella fase di analisi finale che si annida il rischio di fare errori** grossolani, anche dopo decenni di esperienza.

A mio avviso l'atteggiamento corretto da tenere è quello di **mettersi in ascolto attento di ciò che hanno da dire i playtester**, quindi, sempre carta e penna sottomano per **prendere appunti** sui problemi che questi vi dicono di aver avuto durante la partita. **I problemi sono sempre veri, almeno per chi li esprime!** Se un giocatore ha trovato delle difficoltà o non si è divertito



per qualche motivo, **cercate di capire cosa non ha funzionato**, magari fategli qualche domanda e **scrivete tutto**, anche se non siete d'accordo con quello che vi sta dicendo. Avrete magari tempo, a mente fredda, di stabilire se quel playtester vi ha detto qualcosa di utile o semplicemente il gioco non era adatto ai suoi gusti; comunque, **anche questa può essere un'informazione utile, cioè che un certo tipo di giocatori che pensavate avrebbe apprezzato il vostro gioco, in effetti potrebbe non apprezzarlo per qualche ragione.**

Piccolo tip: chiedere cosa è piaciuto di più e cosa è piaciuto di meno.

In questo modo si riescono a capire meglio due cose:

- 1) punti di pregio e debolezza del gioco** (il cuore o nucleo del gioco, e cosa invece lo ostacola)
- 2) i gusti, le aspettative - e dunque anche il tipo - di tester.** Questo aiuta moltissimo a comprendere meglio il resto dei feedback forniti dai vari tester, perché si ha modo di "contestualizzarli" alla persona, ai suoi gusti e alla sua esperienza.

In questa fase non state cercando di raccogliere complimenti e approvazione! Se vedete i giocatori divertirsi a un vostro gioco siate, giustamente, orgogliosi, ma non è questo lo scopo dei playtest. Troppo spesso si vedono autori, anche affermati, togliere la parola ai playtester per ribattere ai problemi che questi stanno evidenziando, cercando di convincerli (inutilmente ovvio) della bontà del gioco e delle meccaniche, insinuando magari che sono stati proprio i playtester a non essere entrati nello spirito del gioco e a non averne capito le potenzialità. **Questo è un errore devastante**, sia perché, inevitabilmente, parlare impedisce di ascoltare, sia perché il playtester che dopo aver dedicato il suo tempo a giocare un vostro prototipo, con tutti i limiti che un prototipo può avere, vorrebbe almeno essere gratificato con l'ascolto e non tacitato con tentativi di persuaderlo che il gioco va bene così. Infine, suggerisco di **ascoltare e scrivere anche le soluzioni proposte dai playtester**, ma queste, a differenza dei problemi, non sono quasi mai giuste. Trovare le giuste soluzioni ai problemi reali che il gioco ha è il vostro lavoro e lo dovrete fare con calma, successivamente, sulla base dei feedback raccolti.

INDICE

AMPLIARE IL PROPRIO ORIZZONTE

Premetto che io mi occupo di giochi da oltre 30 anni, ma solo incidentalmente ho fatto l'autore di giochi in scatola.

Dunque il mio contributo parte proprio dal mio particolare punto di vista, che è multiplo: sono infatti un po' scrittore, un po' giornalista, un po' redattore, un po' organizzatore, un po' autore, un po' matematico, un po' no slot, un po' interessato agli aspetti storico-filosofici dei giochi... insomma un po' di tutto e un po' di niente. L'unica cosa che sono veramente è **GIOCATORE**.

E da qui voglio partire per il mio consiglio. Ci sono scacchisti

che giocano solo a scacchi, pokeristi che giocano solo a poker, backgammonisti che giocano solo a backgammon, enigmisti che fanno solo enigmistica e anche board-gamers che giocano solo boardgames... è un peccato!



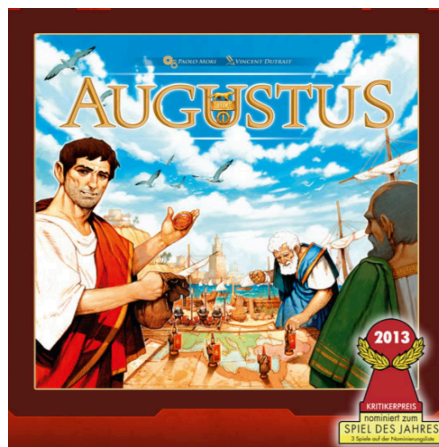
"To widen your Horizon you must first broaden your Mind"

Se uno intende fare l'autore, credo gli tornerebbe utile **una conoscenza quanto più possibile vasta e approfondita dell'intero mondo del gioco**: la "cultura" fa sempre bene e alla lunga offre suggestioni, fa scattare nuove idee e contaminazioni, rende flessibili, fa valutare meglio il proprio lavoro e offre nuove possibilità.

Quindi giocate a poker, cari autori, risolvete enigmi matematici, diletatevi con l'enigmistica ecc. ecc. ecc. e non trascurate nemmeno i "classici" giochi da tavolo, intendo per esempio quelli di Sid Sackson e di Alex Randolph, che contengono un sacco di perle che brillano ancora oggi.

Come fare? **Alcuni spunti da cui partire:**

- Prova una escape room fisica nella tua città, o una "cena con delitto".
- Stessa cosa con Laser Tag, Paintball, parchi divertimento o attività simili.
- Scarica e gioca i migliori dieci (?) giochi per cellulare
https://play.google.com/store/apps/top/category/GAME?hl=en_US
- Se non hai una console, leggi e ricerca periodicamente informazioni sui nuovi videogiochi.
- Cerca un gruppo o una occasione per partecipare a un LARP o a una sessione one-shot di un Gioco di Ruolo.
- Vai (e partecipa) a manifestazioni o eventi legati a giochi organizzati (Magic, Poker, Scacchi, torneo di Bridge, Warhammer, Asta di beneficenza, Tombola, etc..).



[INDICE](#)

SPIEGARE IL GIOCO IN UN MINUTO

Quando si ha a che fare con un editore essere sintetici e saper andare al "dunque" è un'abilità molto utile e sono sicuro che tutti noi la coltiviamo in modo più o meno efficace; ma ciò che io intendo con: "saper spiegare il gioco in 1 minuto", è qualcosa di più "scientifico" e riguarda 2 aspetti:

1) in preparazione dell'incontro con l'editore **"allenarsi" a introdurre e raccontare il gioco** (principali caratteristiche, ambientazione, regole e componenti) in un tempo molto molto breve; l'approccio è quello della "[regola dell'ascensore](#)", essere cioè capaci, estremizzando, di spiegare un'idea nel "tempo di un ascensore" (famosa unità di misura!); il termine di 1 minuto o di un ascensore è ovviamente relativo e per riuscire non vale parlare più veloci! Per riuscire è **importante individuare gli elementi veramente distintivi del proprio gioco** e saper introdurre innanzitutto il "quadro generale" cosicché, quando si passa ad introdurre i "dettagli" del gioco, sia più facile e meno faticoso capire dove/come collocarli; fare questo **non serve tanto per "vendere" il gioco** quanto, secondo me, per **creare/costruire un buon rapporto con l'editore** che in futuro sarà più disponibile all'ascolto sapendo di avere a che fare con un autore che è meno "faticoso" da capire; anche gli editori sono umani e stare a sentire 15-20 autori e 20-40 giochi in un giorno è abbastanza impegnativo! Quanto detto è si applica anche a quando si introduce il gioco a dei tester o a dei normali giocatori...

2) **inserire all'inizio delle regole una "scheda" di una sola pagina in cui è sintetizzato il gioco**; una sorta di: SAPER SCRIVERE LE REGOLE IN UNA PAGINA; si tratta di un riguardo verso chi legge, ma è utile anche per noi in quanto siamo forzati alla sintesi e all'individuazione degli elementi chiave del gioco. Infine, è più probabile che l'editore sia subito interessato e stimolato a leggere il resto- o disinteressato al concept generale- velocizzando l'attesa di un feedback da parte sua.



INDICE

Andrea Mezzotero

LA PIRAMIDE DEI FEEDBACK

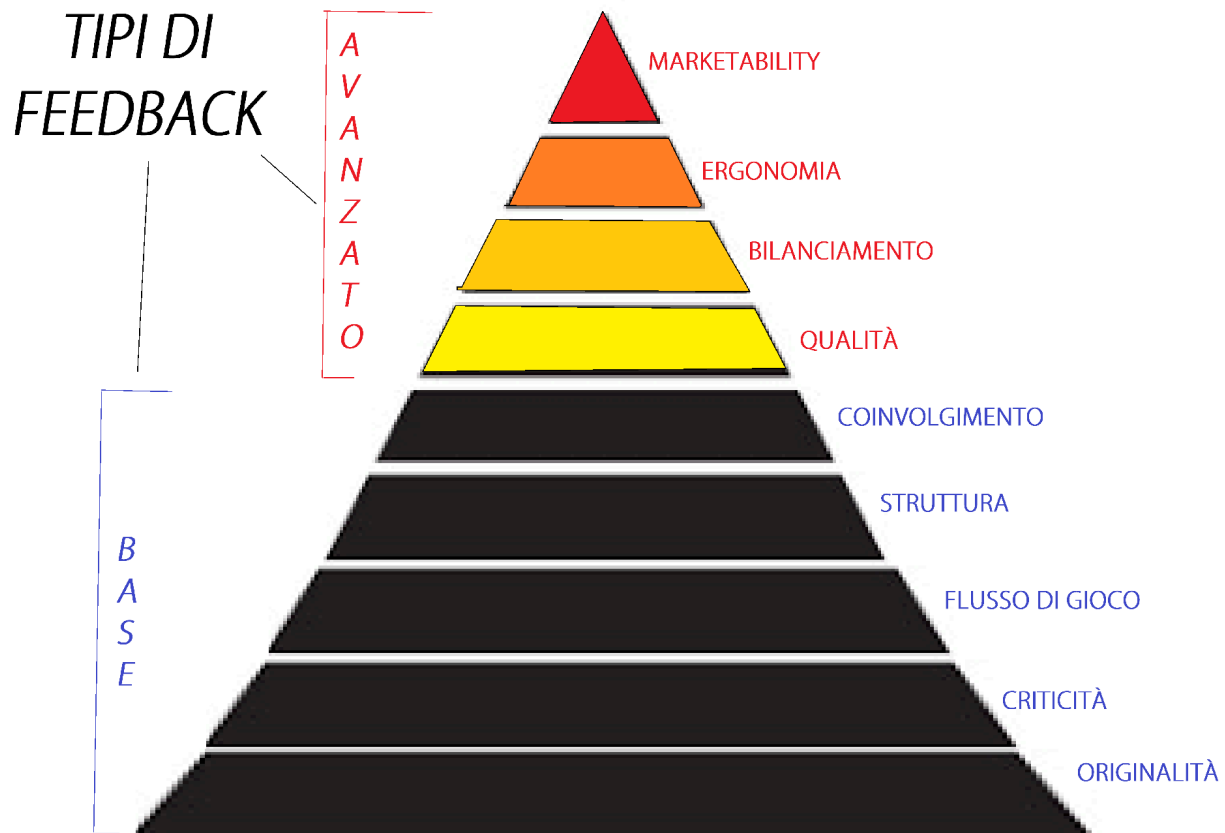
Ci ritroviamo spesso a testare tra autori e non, con sconosciuti o all'interno di un team di sviluppo, e inevitabilmente (e sperabilmente) escono sempre molti **feedback**. Personalmente suddivido il tipo di feedback (sia dato che ricevuto) in **due tipologie**: da giocatore e da autore.

Il feedback da giocatore, come playtester, riguarda l'esperienza di gioco: se mi sono divertito, se le scelte erano interessanti, se ho provato confusione, etc. Come playtester, cerco di descrivere in maniera più completa e sincera la mia esperienza.

Come autore del prototipo, accolgo sempre il feedback di questo tipo e lo reputo sempre legittimo, per quel tipo di giocatore. Un feedback di questo tipo rappresenta sempre l'opinione che una fetta di giocatori avrà provando il gioco – **trascurarlo è un pericolo!** **Può tuttavia essere fuorviante** quando il giocatore è molto fuori dal target del gioco, e il feedback probabilmente porterebbe il prototipo verso il tipo di giochi preferito dal giocatore stesso.

Diverso è **il feedback da autore**, quando cioè chi prova il gioco cerca di individuare debolezze o potenzialità, e dà consigli su come migliorare il gioco. In questo caso diventa un feedback più difficile da dare, che inevitabilmente porta il gioco verso una sensibilità propria e rischia di inficiare il senso autoriale del gioco. È anche **un feedback complesso** da ricevere: non sempre chi ha playtestato il prototipo, per quanto autore a sua volta, ha competenze maggiori nella specifica categoria di giochi del prototipo rispetto all'autore stesso. Inoltre, tanto più l'autore del prototipo è esperto e il gioco è in uno stato di sviluppo avanzato, quanto minore è il numero di persone in grado di individuare correttamente debolezze del gioco e proporre soluzioni di valore.

Proprio perché il feedback da autore è un feedback difficile da dare e complesso, ho provato a strutturarlo, ipotizzando una specie di [Piramide dei bisogni di Maslow](#) del gioco, dove ai primi livelli è facile dare feedback utili mentre diventa sempre più difficile man mano che si sale.



Se un gioco ha problemi seri a un livello basilare, questi vanno risolti prima di analizzare il gioco a livelli più avanzati. I **livelli**, dal più basilare al più avanzato, sono:

ORIGINALITÀ (BASE): esiste già in commercio un gioco identico o quasi, di cui l'autore non è a conoscenza?

CRITICITÀ: non si raggiunge la condizione di fine partita, due regole sono in conflitto tra di loro, si creano loop infiniti, etc.

FLUSSO DI GIOCO: esistono turni morti, l'esito della partita non dipende sufficientemente dalle scelte fatte dai giocatori ma da altri elementi (pesca di certe carte, ordine di gioco, etc.)

STRUTTURA: il gioco funziona, è giocabile ma dura troppo o troppo poco, ci sono poche scelte interessanti, i giocatori devono memorizzare troppe informazioni o tenere troppe carte in mano, il primo o l'ultimo giocatore hanno un vantaggio non sufficientemente compensato, etc.

COINVOLGIMENTO: il gioco è interessante? C'è tensione? Il gioco suscita emozioni? Se la risposta è negativa, perché?

QUALITÀ (AVANZATO): arrivati a questo punto abbiamo un prototipo abbastanza originale, che funziona e che coinvolge i giocatori. Ma è sufficientemente distinto da quanto offre il mercato da avere un suo spazio ed essere desiderabile dai giocatori? Cosa lo rende più interessante e/o migliore della concorrenza? Questi sono gli elementi su cui il gameplay dovrebbe concentrarsi.

BILANCIAMENTO: le scelte offerte al giocatore sono tutte interessanti, almeno in determinate situazioni? Per giochi strategici, esistono più strade che possono portare alla vittoria?

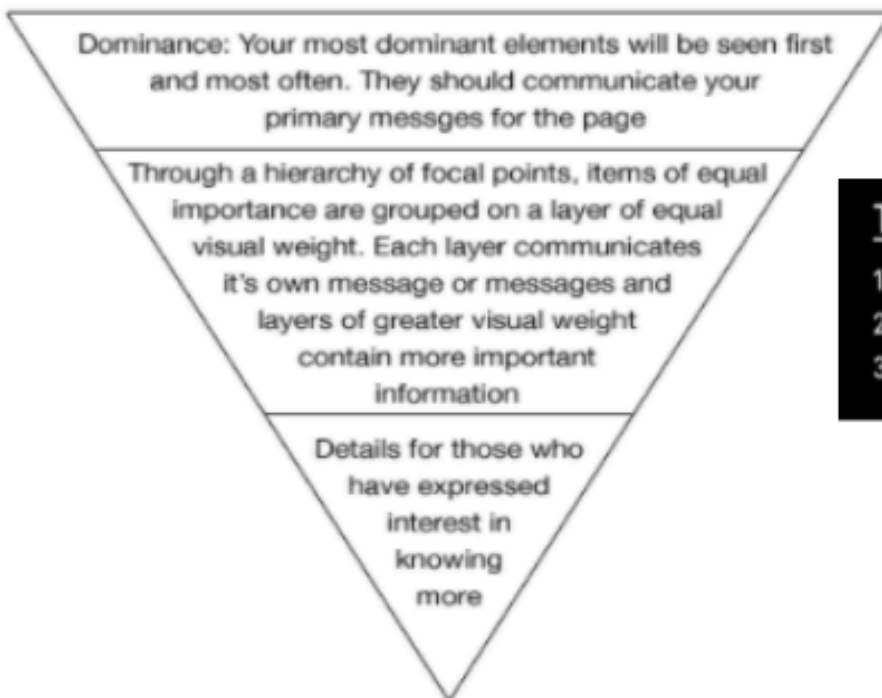
ERGONOMIA: le informazioni necessarie ai giocatori sono chiaramente visibili giocatori stessi? Le informazioni sono presentate con una gerarchia di visibilità corretta? (le informazioni più rilevanti e che devono essere consultate più spesso sono più visibili) Le parti del gioco che più attirano l'attenzione sono anche quelle più importanti in termini di gameplay? L'ambientazione e le componenti aiutano a ricordare le regole?

MARKETABILITY: il gioco ha un **gancio** che gli può dare una chance di affermarsi sul mercato? Il gancio può essere una meccanica o una componente unica, oppure un tema particolare che possa aiutare il gioco a emergere. Il gioco ha una quantità di componenti consone al "peso", al costo e alla durata del gioco? Esagerando: un gioco semplice da 15 minuti non si sposa bene con una scatola strapiena di miniature che richiede 30 minuti di setup.

Personalmente come playtester do feedback molto tranquillamente sui primi livelli, ma via via che si sale inizio a dubitare dei miei stessi consigli, e mi chiedo se sono davvero in grado di comprendere il gioco e il pubblico di riferimento e se non sto solamente portando il gioco verso la mia estetica.

I feedback dei giocatori si basano anche sulle aspettative. Magari il gioco funziona alla grande ma loro dalla copertina e dai componenti, o dal mix di meccaniche previste, si aspettavano un altro tipo di esperienza. **Ogni elemento del vostro gioco contribuisce a creare nel giocatore delle aspettative** - e non sempre queste sono chiare a voi (o al giocatore!). Dunque è importante creare il gioco con questa piramide rovesciata in mente:

Inverted Pyramid of Design



The Three Reads

- | | |
|---------------------------|--------------------------|
| 1. What pulls you in | -> The core of your game |
| 2. The key details | -> Big unintuitive rules |
| 3. Contextual information | -> Contextual rules |

[INDICE](#)

Carlo A. Rossi

CREATIVITÀ, GIMMICK, PLAGI E PARANOIE

Creatività

Perché continuate a fare giochi che non hanno un Unique Selling Point?

Qualcosa che lasci a bocca aperta l'editore nei 3 minuti di pitch? Me lo chiedo perché io vedo giochi tecnicamente molto ben fatti, e anche molto "engaging"/divertenti; ma se dovessi fare da agente, nel 99% dei casi sarei molto in difficoltà; perché non avrei nessuno appiglio per stupire l'editore che ho di fronte – e quindi **il vostro pensiero costante non deve essere il fare un gioco che funzioni, piuttosto lavorare su un'idea che lasci a bocca aperta** (il gioco poi si aggiusta, se serve, anche con l'aiuto dell'editore).

Trovo bellissima questa frase di uno scrittore di cui non ricordo il nome: *"è vero che tutte le storie sono già state scritte, ma non da te!"*; che significa che a volte per discostarsi dal **Just Another Game** (giochi senza niente di speciale) serve solo trovare una propria voce distintiva, un timbro; qualcosa di particolare in cui si riesce bene. Ad esempio io trovo affascinante fare la riduzione in chiave family di giochi per gamers che mi sono piaciuti (*Final Hour nasce da Arkham Horror*, *Dungeon Time nasce da Space Alert*, *Alles am Bord nasce da Galaxy Trucker*).

Innovazione spinta e gimmick

Può essere un ottimo biglietto da visita per presentarsi agli editori (è una cifra di quello che siete in grado di fare), ma è comunque **un falso mito**. Sono tanti gli editori che mi chiedono cose particolari dall'effetto wow, ma quando gliele presento poi vedo storcere il naso; non sottovalutate mai che **occorre sempre un elemento di familiarità per non spiazzare quelli che poi il gioco lo dovranno comprare** (e giocare). C'è il mito di trovare un gimmick da "wow effect" e costruirci un gioco attorno; io trovo **molto più semplice ed efficace fare un buon gioco e poi trovargli un gimmick da cucirgli addosso**.

gimmick

noan gim-mick /jɪ-ˈmɪk/

Simple Definition of *gimmick*

- : a method or trick that is used to get people's attention or to sell something

Source: Merriam-Webster's Learners Dictionary

Il blocco creativo

Ci sono e ci saranno costantemente **blocchi creativi** e bisogna conviverci. Nel lockdown ne ho avuto uno pesantissimo; mi sono confrontato con Mario Pasqualotto (scrittore di professione), secondo il quale **tutto serve a ricaricarsi, spurgarsi dalle scorie e tutto ritorna con gli interessi**; profezia avverata: ho ricominciato a scrivere nuove idee ai primi di giugno e ora ho 20 progetti avviati – morale, **quando capitano occorre pensare ad altro e non incaponirsi**.

Segnare gli appunti per nuove idee

Di solito si scrivono in fretta sul primo pezzo di carta o post-it capitato tra le mani; ho trovato molto efficace, per sviluppare un'idea embrionale e darle una prima forma, ricopiarli in bella in un foglio; scrivendo quindi a mano, con bella calligrafia; questo atto, molto lento e faticoso rispetto a una scrittura su PC, di solito mi fa avere diverse altre idee a corredo e un post-it si trasforma in 2 facciate di A4.

Plagio e paranoia

C'è un ottimo articolo di Faidutti sul tema del plagio: <http://faidutti.com/blog/?p=11181>; la sintesi è che è perfino auspicabile che sia (entro certi limiti) consentito perché **permette l'evoluzione del game design** (portando ad esempio Dominion, che ha permesso la nascita del nuovo filone del deck building che ha portato giochi migliori o anche solo molto diversi. E questo è un punto cruciale da tenere a mente quando si ha un'idea molto forte e groundbreaking: il gioco che se ne ricava deve essere al pari dell'idea; **una pessima esecuzione legittima altri autori a riprenderla per farne una cosa migliore**; un'ottima esecuzione mette in difficoltà quelli che seguono, che partono già con l'asticella molto alzata – **questa deve essere una sana paranoia per i game designer**.

Un modo a volte alternativo, a volte complementare **per gestire un'idea forte** consiste nel **declinarla in molteplici forme**; la versione family, kinder, di carte, per gamer etc (una sorta di auto-plagio). *Io tendo a farlo anche e soprattutto per aumentare le chance di pubblicazione (la versione family e la versione kinder semplicemente raddoppiano il numero di editori a cui presentarla); un side effect (positivo) è che porta a esplorare diverse strade che portano (in teoria) all'implementazione eccellente e quindi difficilmente riprendibile da altri.*

Sono usciti recentemente degli ottimi party game che io stesso avevo già inventato e proposto senza successo; il motivo per cui loro sono riusciti ad arrivare alla pubblicazione e io no sta nel fatto che questi erano in chiave cooperativa (mentre i miei erano concepiti come competitivi); quindi, sempre nell'ottica di declinare un'idea nelle sue possibili forme, ci deve anche essere il possibile ribaltamento da competitivo a cooperativo (o viceversa, anche se lo vedo meno facile).

INDICE

GIOCHI DELLA GDO

I giochi della grande distribuzione (GDO) non sono tutti brutti.

Oltre ai grandi classici intramontabili tra di essi si possono nascondere delle **piccole perle da cui trarre ispirazione**. Il mio consiglio è dunque di studiare a fondo anche i giochi mainstream, non solo da un punto di vista autoriale (regole) ma anche editoriale (materiali, linguaggio, packaging, istruzioni, tipo di gioco, etc).



E L'ETÀ NEI GIOCHI



Il bambino medio italiano è diverso dai figli dei giocatori e dal bambino medio tedesco. **Quando sviluppi un gioco per bambini, non basarti (solo) sui figli dei giocatori.** Questo vale sia per i playtest che per stabilire l'età minima richiesta per giocare.

Quando fai un gioco per bambini e sei indeciso tra due diverse fasce d'età (Es. questo gioco è 4+ o 6+?) scegli sempre di indicare l'età più alta.

È vero che così rischi di restringere troppo il target del tuo gioco ma tanto sarà comunque l'editore a scegliere l'età da scrivere sulla scatola alla fine, e questo rischio lui lo conosce e lo sa valutare meglio di te. Inoltre, **se nel pitch o nel regolamento sbagli a scrivere l'età, è un punto a sfavore per te per almeno due motivi:**

1) Se indichi un'età troppo bassa, fai capire all'editore che ritieni che un bambino abbia delle competenze che in realtà non ha (quindi non hai testato il gioco a sufficienza o non conosci abbastanza il mondo dei bambini per fare un gioco indirizzato a loro).

2) Chi compra un gioco per bambini pensa che l'utilizzatore sia intelligente, quindi glielo prende prima del tempo, o tratta il gioco come un vestito ("glielo prendo con una taglia più grande così potrà utilizzarlo più a lungo"). Di conseguenza, una volta aperta la scatola c'è il rischio che il gioco risulterà troppo difficile per il bambino e che venga messo da parte, per non essere utilizzato quando il bambino avrà l'età e le competenze adatte perché ormai vecchio e dimenticato - o peggio, associato a una brutta prima esperienza (*"era troppo complicato!"*).

Come si applica la cosa al contrario, cioè per giochi con tematiche e/o meccaniche o altro tipo di contenuti indirizzato agli adulti?

Giochi strategici lunghi e complessi rivolti a giocatori appassionati ed esperti

Molti editori (e autori)

recentemente usano indicare un'età minima medio-alta (10+ o 12+) accompagnata da un "-99", a indicare che il gioco è rivolto anche a persone più grandi.

(Es.: *Età 12-99*)



Giochi con disegni e/o tematiche cupi, macabri, scabrosi, drammatici o seri.

Meglio indicare l'età più alta possibile con cui si è sicuri che il messaggio passi forte e chiaro ed evitare confusione nell'utente finale. Giochi come [Coco Rido](#) hanno recensioni negative date da persone che non avevano compreso dalla scatola il tipo di gioco in esso contenuto. Viceversa, sul retro della scatola di [Squillo](#) c'è scritto esplicitamente: "DESTINATO A UN PUBBLICO DI SOLI ADULTI".

INDICE

GUIDA METAFORICA PER OPERAZIONI CHIRURGICHE AI PROTOTIPI

Mi sono accorta che mi vengono spesso strani pensieri quando provo un gioco “in crescita”. Scrivo quindi questa cosa per ricordarmi alcuni pensieri: è una fantasia, un’immagine, una metafora e non un manuale di istruzioni, quindi prendetela con leggerezza. Per me un gioco è un organismo. Vivente. Quando osservo un prototipo su un tavolo mi sento un po’ come un dottore con un paziente sul lettino: cerco di capire se sta bene e può svilupparsi felicemente o se va curato. Come un dottore osservo se quell’organismo funziona o se, da qualche parte, è bloccato/malato. Quindi provo a guardare questa creatura un organo per volta.



Un cuore che pompa. La prima domanda che mi viene da farmi quando provo un gioco è: “qual è il cuore di questo gioco”. Il cuore di un gioco è il suo nucleo centrale, quel che lo rende unico e riconoscibile. Spesso è l’idea da cui il suo creatore è partito, ma non è per forza così (a volte un gioco nasce senza cuore e poi ne trova uno per strada). Di sicuro è quel che ci viene da dire come prima cosa quando lo descriviamo (ammesso che siamo capaci di descrivere un gioco). Il cuore di un gioco può essere una meccanica innovativa e/o forte, ma anche la storia che il gioco racconta; può essere una dinamica che il gioco genera o un desiderio che soddisfa. Basta che ci sia e sia riconoscibile. Se un gioco non ha un cuore, non è vivo: può anche essere fatto di regole e materiali “sensati”, ma non ha motivo di esistere. Pare un’affermazione un po’ drastica? Però secondo me è proprio così. Ma c’è di più. Il cuore di un gioco deve pompare: deve irradiare sangue a tutto il gioco. Il suo battito si deve sentire forte e chiaro. Capita spesso di vedere giochi il cui cuore (parliamo di giochi che un cuore ce l’hanno) è debole: l’idea c’è, la storia viene narrata, la meccanica centrale funziona, ma ci sono altre cose che fanno talmente tanto rumore di fondo, che il battito del cuore non si sente quasi. Oppure capita che semplicemente il cuore del gioco sia stato piazzato in un piede: relegato in un angolo dell’organismo da cui non è in grado di pompare sangue ovunque, magari perché l’autore stesso non l’ha identificato come cuore! Come si fa a verificare se il cuore c’è? Descrivete il gioco in due frasi e vedete se emerge un elemento che vi pare irrinunciabile. Se non c’è (o se vi vengono solo elementi di descrizione non specifici – è un piazzamento lavoratori, è un gioco fantasy...), allora ricominciate da capo: se il gioco non ha un cuore vuol dire che quel gioco non è necessario (non è necessario per il mondo, ma nemmeno per voi, perché non avete nulla di particolare “da dire” con quello specifico gioco). Come vedere se il cuore funziona? Chiedete a chi lo testa di descrivere il gioco: se nella sua descrizione non viene fuori il vostro cuore, vuol dire che non si sente abbastanza. Se questo accade, provate a rimettere il cuore al suo posto (toglietelo dal piede) e ad eliminare i rumori di fondo.

Scheletro, muscoli e ciccia nelle giuste proporzioni. A volte quando osservo un gioco mi viene da pensare a quelle persone alte alte e secche secche, che pare sempre che se le possa portare via il vento: persone che inciampino a ogni passo, perché proprio non riescono a tenersi in equilibrio! Ecco, spesso capita che i giochi siano fuori equilibrio: troppo lunghi per la scarsa profondità che offrono; con troppi elementi casuali, in un insieme che invece si vorrebbe molto

strategico; troppo ricchi di opzioni e scelte in rapporto alla scarsità di strade reali che propongono. La questione è semplicemente capire se gli elementi strutturali del gioco sono coerenti. Ma la valutazione è tutt'altro che semplice (ed è difficile da descrivere). Per mia fortuna non sto scrivendo un manuale, ma una metafora e posso cavarmela così: se i difetti e gli errori tenderanno a farvi innervosire quando provate il gioco (vi potrebbe venire da dire: "vabbè, smettiamo, non funziona") la mancanza di equilibrio e proporzioni di solito vi stuccherà, vi annoierà, vi darà la sensazione di mangiare una cosa troppo dolce. Spesso la mancanza di proporzioni ha a che fare con i tempi di gioco, con il numero di giocatori, col rapporto tra informazioni, scelte e controllo reale. A un livello più sottile può avere a che fare con la scelta di meccaniche coerenti fra loro e con il sistema di regole. E anche con una buona relazione fra tema e meccaniche.

Un cervello che evita le buche. Ci sono prototipi (e anche giochi pubblicati, a dire il vero) che dopo due minuti che giochi hai già chiaro che stai per inciampare o che comunque non arriverai da nessuna parte. Ecco questi li possiamo lasciar perdere: come nei ragionamenti e nelle discussioni, se ci sono errori logici vanno semplicemente scovati e corretti (operazione non sempre banale, ma evidente). Ma il nostro gioco potrebbe avere sufficiente "intelligenza" da evitare i burroni, senza però riuscire a schivare tutte le buche. Perché le buche a volte sono nascoste, o sembrano piccole buchette e poi quando ci caschi ci rimani incastrato dentro. Le buche da schivare sono tantissime! Errori o difetti, o semplicemente elementi che non fanno fino in fondo il loro dovere: ultimamente mi capita spesso di giocare a giochi che "funzionano", ma non si capisce cosa ci sto a fare io al tavolo, perché tanto loro giocano indipendentemente da me. Ma possono esserci giochi in cui mi vengono proposte scelte inutili, o ovvie, o sbilanciate; giochi che sembrano avere più strade e invece ne hanno una sola, giochi che a momenti calano di tono o si interrompono per automatismi troppo lenti. Tante buche, piccole o grandi, che bisogna riconoscere ed evitare. Elencarle sarebbe davvero lungo e noioso e lo ha sicuramente già fatto qualcuno più analitico di me.

Una bocca che canta e racconta. Poi c'è una questione davvero centrale. Ed è se il gioco è capace di convincerci, di sedurci, di irretirci. In effetti è la prima questione. D'altra parte è proprio come quando incontriamo qualcuno e dopo la prima chiacchierata abbiamo capito se questo

qualcuno ci va di conoscerlo meglio o se proprio non ci ispira nulla. Abbiamo capito se ha cose interessanti da dire, se è divertente, stimolante, coinvolgente. Insomma, il nostro gioco-organismo potrebbe avere difetti di comunicazione. Magari avrebbe pure delle buone storie da raccontare, ma quando le racconta aggiunge sempre troppi particolari e diventa noioso. Oppure parla sempre con la stessa voce, senza modulare, senza alti e bassi. E così non riesce proprio a trasmettere nessuna emozione. Dobbiamo quindi provare ad ascoltarlo e vedere se rimaniamo avvinti dall'inizio alla fine; valutare se i momenti di gioco variano, si sviluppano, offrono emozioni differenti. Se così non fosse dobbiamo chiederci innanzitutto se racconta davvero una storia interessante. E poi possiamo provare ad identificare (o inventare di sana pianta) quali dovrebbero essere "gli acuti" del suo canto, i colpi di scena del suo racconto.

Occhi che vedono dove andare. Un altro tipo ricorrente sono i giochi miopi. Giochi che proprio non hanno la capacità di mettere a fuoco: non sanno dove ti vogliono portare e tu non riesci minimamente ad orientarti. Inizi a giocare un po' a casaccio, sperando che via via qualcosa illumini la strada; ma di solito non accade (perché se la direzione non è chiara fin dall'inizio spesso vuol dire che non è stata tracciata). Ed è estremamente frustrante giocare senza sapere dove si va. Frustrante e poco interessante. A livello atomico, il problema della miopia può tornare sulle singole scelte che il gioco propone ai giocatori. Capisco sempre a che mi serve scegliere A o B? E dove mi porterà? Esistono diversi occhiali che si possono fornire ai giochi miopi (obiettivi, sistemi di punteggio forti, che illuminino almeno l'arrivo), ma è preferibile una bella operazione che consenta di vederci sempre!

Orecchie che ascoltano le voci. Visto che stiamo parlando fra noi (e noi siamo gente che di giochi ne ha giocati almeno qualche centinaio) diciamo che non dovrebbe accadere che il gioco che stiamo testando è proprio uguale a giochi già esistenti (o almeno ai più noti fra questi); ma ormai non è più proprio così, vista la quantità di giochi editi ogni anno. È davvero fondamentale che il nostro gioco sappia tenere le orecchie ben aperte e confrontarsi con i suoi simili. Tra l'altro in questa fase l'originalità è una dote primaria, richiestissima (forse pure sopravvalutata!). Con le orecchie ben aperte, potremo scoprire che il nostro gioco non è uguale ad altri, ma magari ha qualche somiglianza proprio negli elementi che per noi sono quelli più interessanti/caratterizzanti. Tenere le orecchie aperte significa che non bastano i giochi che

conosciamo noi: dobbiamo ascoltare più persone possibili, perché magari il gioco “gemello” noi non lo conosciamo, ma qualche altro giocatore/autore sì.

Mani per mangiare e vestirsi. È arrivato il momento di dire qualcosa anche sulle potenzialità, oltre che sui problemi. Ammesso che il nostro gioco sia in salute, potrebbe addirittura mostrare caratteristiche che ci inducono a credere che sarà capace di crescere e “durare”. Sono le sue mani, che possono essere abili a costruire. La prima cosa che deve saper fare è rinnovarsi, di partita in partita. Se giocando mi rendo conto che la prossima partita non aggiungerà nulla di nuovo alla partita appena fatta, il gioco non ha futuro (come se non fosse capace nemmeno di nutrirsi). Ma il nostro gioco potrebbe saper fare di meglio: potrebbe mostrare una predisposizione a crescere, ad accogliere in sé nuovi elementi (espandendosi). A volte giocando a un prototipo ci viene subito da pensare al suo futuro e alle strade che potrà prendere: quando questo accade è davvero un ottimo segno. Altra cosa che io considero minore (ma altri no!) è se il nostro gioco sa vestirsi bene. È indispensabile, infatti, che sappia almeno usare vestiti adeguati (caldi, coprenti, senza buchi, senza fronzoli inutili) che lo rendano presentabile e non confondano chi ha a che fare con lui (ultimamente ho incontrato giochi agghindati come un albero di Natale, che non si riusciva nemmeno a toccarli). Ma nei casi migliori un gioco può addirittura aggiungere alla funzionalità e all’eleganza del suo abbigliamento, anche qualcosa che attiri l’attenzione in maniera efficace e non appiccaticcia (può essere qualunque cosa, da un componente fisico a una meccanica, a un dettaglio originale nell’ambientazione).

Organi interni:

Stomaco – Giochi predigeriti. Per non affaticare lo stomaco dei giocatori. Vanno molto, negli ultimi anni. E guardate, se a prima vista si potrebbe pensare che nascano da scarsa fantasia dei loro autori, in realtà si basano su un principio ben più saggio. Si tratta di giochi che riprendono (spesso in maniera sfacciata) elementi di vecchi giochi o comunque di giochi molto noti e li ripropongono, con modifiche più o meno interessanti. Tutti li amano, vincono premi importanti e noi rosichiamo. Ma sbagliamo, hanno ragione loro: sono facili da imparare, sappiamo già come affrontarli, ci danno sicurezza. E in più ci regalano qualche piccola sorpresa, la variazione sul

tema. Come ogni nuova puntata della signora Fletcher. Personalmente spesso non mi ci diverto, ma mica si può avere tutto!

Intestino – Giochi stitici. La domanda che viene spontanea quando ci troviamo a giocare a un gioco stitico è: ma perché non mi vuoi dare quel che mi serve? Ora, capisco che per divertirmi un po' di fatica la devo fare. Capisco pure che alcuni giocatori (quelli che giocano il tipo di giochi che facciamo Virginio ed io!) quando giocano (e ancora di più quando parlano di giochi) devono dimostrare al pubblico di essere capaci di combattere anche a mani nude e sotto una bufera. Ma io non riesco proprio a vederla così. Quando gioco non voglio sguazzare nell'abbondanza, ma voglio essere in condizione di fare le cose, senza soffrire. E i giochi che devono dimostrarmi di essere tosti, affinché io possa mostrare la mia tostaggine, me li risparmio volentieri.

Polmoni – Giochi asmatici. La domanda che viene spontanea quando ci troviamo a giocare a un gioco asmatico è: ma che ti ho fatto di male? Quando giochiamo questi giochi abbiamo la sensazione che l'autore ce l'abbia con noi e ci voglia punire. La differenza con i giochi stitici è sottile. Qui la fatica e la sofferenza non derivano dalla scarsità di risorse o dalla difficoltà a reperire quel che serve per procedere, ma da elementi più profondi. In alcuni casi si tratta di giochi in cui, per riuscire a fare una cosa devo prima farne altre dieci, minime, lente, noiose. In altri casi si tratta proprio del fatto che vengo costantemente punito (o frustrato) per le mie azioni e scelte. Anche qui: personalmente quando gioco non voglio soffrire. So che alcuni lo desiderano, ma io ne faccio a meno volentieri.

Aggiungo una categoria che non può essere collegata specificamente a nessun organo. **I giochi Frankenstein.**

Una delle domande tipiche agli autori di giochi è "quando inventi un giochi parti da una meccanica o da un ambientazione?". Per molti di noi non è facile rispondere a questa domanda: le due strade sono spesso intrecciate e comunque sono ugualmente legittime. Ma a volte si vede che un gioco è nato da una meccanica per una triste caratteristica. L'autore pensa



una meccanica che gli pare interessante e innovativa, quindi costruisce intorno a quella meccanica una serie di elementi che servono semplicemente ad usare la meccanica centrale per trasformare le azioni (e le risorse) in punti vittoria. Frequentemente quel che viene fuori è un gioco con diverse azioni (e/o diverse zone), che hanno in comune SOLO la meccanica centrale, restando nel profondo scollegate e incoerenti. Magari la meccanica è anche carina, magari (se l'autore ha un po' di mestiere) gli elementi aggiunti sono anche sensati, ma il gioco che viene fuori non riesce a coinvolgerci. In un certo senso Frankenstein è un po' il contraltare dei giochi senza cuore: qui un cuore c'è, ma è ipertrofico e soprattutto intorno non c'è un vero corpo. E così, tornando all'inizio, posso chiudere.

INDICE

Luca Borsa, Luca Bellini

FIDUCIA E RISPETTO: COME RAPPORTARSI AGLI ALTRI OPERATORI

Il mondo del gioco da tavolo non è diverso dagli altri settori, è un mondo fatto sì di idee e di prodotti ma soprattutto di **relazioni**.

L'autore si trova a relazionarsi con altre figure che possono essere un altro autore, un editore, un illustratore, un commerciale, un addetto del marketing, i giocatori finali...

Ogni relazione comporta approcci diversi, comportamenti diversi, azioni diverse ma due parole non dovrebbero mai mancare: "fiducia & rispetto"



"Creare rapporti duraturi. Costruirsi una reputazione. La correttezza paga"

Rapporto Autore/Autore

Sembra il più facile ma potrebbe anche rivelarsi disastroso, un po' come i matrimoni. Quando inizi a collaborare con qualcuno devi capire chi hai di fronte e come il tuo io - o meglio il tuo "ego", visto che parliamo di creatività - si relaziona con l'io o l'"ego" dell'altro.

Le persone creative tendono ad essere solitarie, innamorate delle proprie idee.

"Senza una grande solitudine nessun serio lavoro è possibile" per citare Pablo Picasso, quindi condividere idee spesso non è facile, **bisogna aprirsi, bisogna saper rinunciare, bisogna essere emotivamente preparati.**

Rapporto Autore/Editore

Qui la fiducia è tutto. Proporsi come partner di un progetto il cui risultato finale non dipende solo dalla bellezza del tuo meraviglioso gioco è fondamentale.. sì perché **la tua idea è solo una parte**, è importante ma non è tutto, bisogna lavorare “con l’editore” e non “per l’editore”. Sappiamo che non sempre è possibile ma così dovrebbe essere.

Rapporto Autore/Commerciale-negoziante

Promuovere un gioco non è solo promuovere il gioco e se stessi ma è trasmettere emozioni è raccontare storie. Vuol dire **essere aperti a comportamenti che magari non ci sono consoni**.

Rapporto Autore/Giocatore

Saper accettare un voto “3” su Bgg o essere sorpresi per un “10” ma...

Il rapporto con i giocatori è anche un’altra cosa. I giocatori sono troppo differenti per catalogarli ma può essere un piacere **osservarli giocare con chi non ha mai provato il tuo gioco e vedere le loro reazioni**, questa è una palestra importante, **chiamatelo post-test** ma è fondamentale come i play-test.

Forse sono tutte cose che sapete scontate banali ma sappiamo che possono fare la differenza tra un autore e un “Autore”.

INDICE

Mario Sacchi

COLLABORARE E DELEGARE: CONSIGLI PER COAUTORI

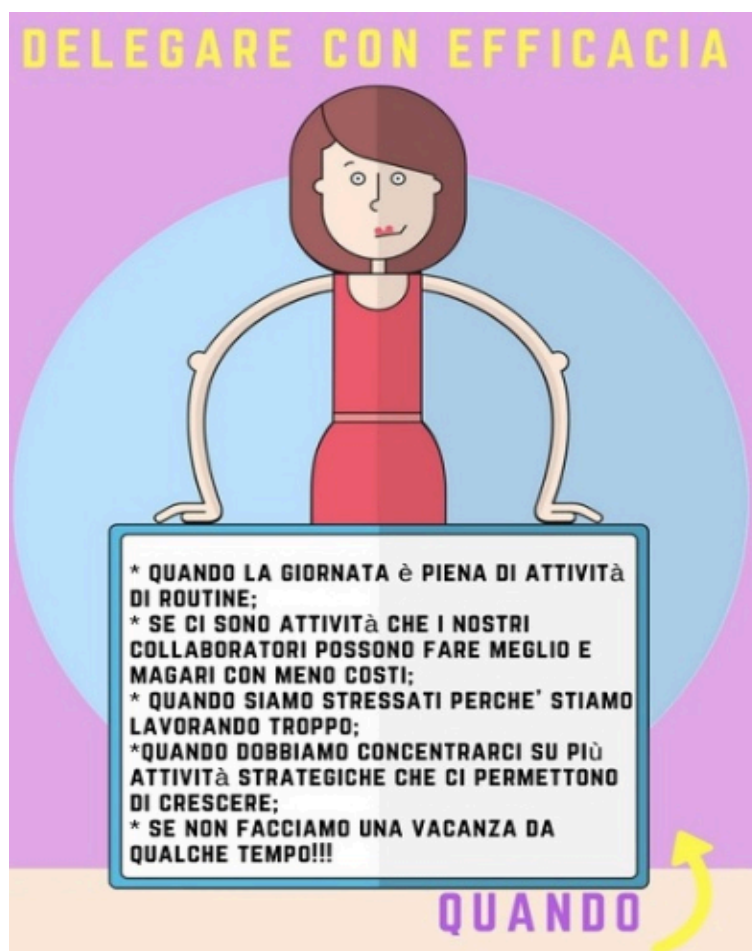
Il mio consiglio è saper DELEGARE. Quando testo un gioco sono molto severo nel giudicarne le regole, e spesso propongo in prima persona come sistemarle, tirando fuori parecchie idee ma non per forza sono io a svilupparle. Ognuno del mio team è più bravo degli altri a fare qualcosa e se penso che una mia idea rientri nel campo di un'altra persona, gliela lascio con completa fiducia e la testo insieme a lei quando è pronta. Vi invito a fare lo stesso tra coautori o nel rapporto editore-autore.

Martino Chiacchiera

Per approfondire:

[Linee guida per inventare giochi insieme](#)

[La mossa "Kansas City"](#)



INDICE

RAPPORTO CON GLI EDITORI: PRODOTTIZZAZIONE E ROYALTIES

Rapporto con gli editori e prodottizzazione

Fino ad oggi ho lasciato carta bianca agli editori per quanto concerne la prodottizzazione del gioco (materiali, grafica, illustrazioni, etc); questo perché per me era un segno di professionalità il non interferire con chi, mettendoci i soldi da investire, dovrebbe avere l'ultima parola; ho purtroppo sperimentato che questo approccio non sempre paga e per le prossime occasioni mi impunterò sugli aspetti che non mi convincono, anche facendo leva sulla mia esperienza; questo perché il successo (o fallimento) di un gioco dipende, nel breve termine, anche dalla sua implementazione e presentazione al pubblico.

*Un esempio concreto: Mino & Tauri viene pubblicato dall' Amigo, con una cover raccapricciante (nonostante avessi espresso, in un paio di mail, le mie forti perplessità, dicendo esplicitamente che a me quei 2 alini facendo anche un po' paura, non bello per un gioco per bambini); risultato: poche migliaia di copie vendute; fortunatamente sono riuscito a piazzare poi lo stesso gioco a un editore americano che ha semplicemente fatto una cover "onesta" e rilanciato il gioco come Gnomes at Night; risultato ad oggi: 30.000 copie vendute (e i numeri sembrano costanti); morale, **se siete professionisti e avete un decennio di esperienza dovete sentirvi legittimati a rompere il cazzo ;-)***

Submissions

Sono solito tenere un file xls in cui tengo traccia di tutte le submission fatte agli editori; tra le informazioni che metto c'è anche l'editor (product manager) in questione; questo perché molte volte i rifiuti sono dati al volo, senza spedizione di prototipo; ergo la submission nasce e muore con quella persona. Capita diverse volte però che gli editor in charge cambino col tempo, e quindi non ho esitazione alcuna a riproporre lo stesso gioco ai nuovi arrivati (se lo fate con la Haba però abbiate la premura di cambiare il titolo, che loro tengono traccia di tutto in un loro database interno).

Royalties e contratti

Ho imparato che non verte tutto attorno alla percentuale delle royalties; **quello che conta maggiormente è la potenza distributiva e il mercato di riferimento** (i.e. bacino di utenza) dell'editore, nonché dei suoi principali canali diretti di vendita; questo perché di solito a distributori esteri si applica uno sconto del 66% (e noi prendiamo royalties sul restante 34%); vendere i diritti a un editore italiano ed essere distribuiti in germania è nettamente diverso dal viceversa; alcuno editori poi hanno filiali in tutto il mondo e le vendite sono dirette ed interne; un esempio è la HABA che, indipendentemente dal paese, vende sempre al 50% di sconto; meglio un 5% dalla Haba che un 7% da un editore italiano.

In passato si firmavano contratti cedendo diritti worldwide con leggerezza: oggi è bene **mettere un limite**, dando una scadenza a un editore per le localizzazioni all'estero come clausola in un contratto; per la quale i diritti dei territori non coperti entro 2 o 3 anni dovrebbero tornare all'autore. *Il celebre Reiner Knizia adotta questa clausola come uno standard nei suoi contratti, e in questo modo riesce a sopperire a eventuali insuccessi di questo o quell' editore (o mercato), avendo lo stesso gioco in pubblicazione in più paesi (e più forme, es. cover, titolo, ambientazione e altro) contemporaneamente. Questo si ricollega al discorso affrontato in ["plagi e paranoie"](#).*

INDICE

Alfredo Berni

LA SCRITTURA DI UN COPIONE IN UN GIOCO

Il Labirinto Elettronico di Ravensburger, gioco nato in tedesco, ha avuto bisogno di una messa a punto specifica al di fuori delle competenze interne all'azienda e alla sua filiale italiana per la necessità di costruire frasi modulari.

Per chi non lo conoscesse, le meccaniche di base sono quelle del labirinto magico, che combina l'inserimento di una tessera sulla plancia per modificarla e il movimento del pedone del giocatore fino al raggiungimento di un nodo in cui effettuare una azione.

Nel labirinto elettronico, oltre all'interazione con gli oggetti sulla plancia da raccogliere per completare le missioni, ci sono i personaggi rappresentati dal libro parlante, componente peculiare di questa versione del gioco.

Ravensburger Italia all'epoca aveva preso la sceneggiatura tedesca e l'aveva semplicemente tradotta, costruendo frasi italiane di senso compiuto, e spendendo molte risorse nelle voci registrate da doppiatori professionisti. Il problema è che nella scrittura del copione nessuno aveva pensato al fatto che le frasi fossero da interpretare come particelle da raccordare!

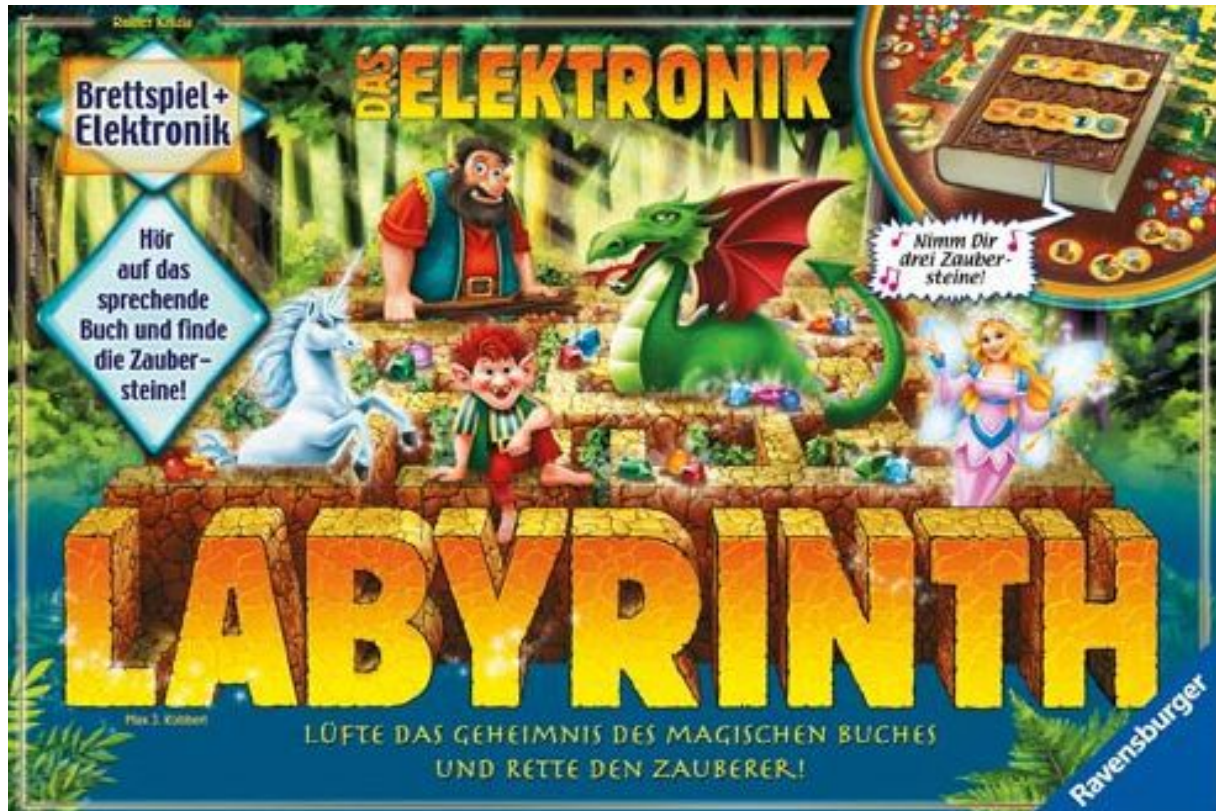
Col vincolo di rimandare meno doppiatori possibile in sala di registrazione, e col minor numero di frasi possibili, io ho dovuto lavorare con le registrazioni esistenti e riprogettare il copione in modo che le frasi fossero spezzate in particelle più semplici, e aggiungere solo quanto mancava.

La prima fase del lavoro è stata una analisi del copione e di tutte le interazioni possibili fra le frasi, ragionando di genere e numerosità delle parole in ogni possibile combinazione fra le varie parti dei dialoghi. Con le registrazioni esistenti si è poi trattato di lavorare con un software di editing audio, in modo artigianale alla fine è stato sufficiente, per spezzare alcune frasi e dare l'impressione di chiusura di alcune con il fading out del volume. Una volta sistemato tutto l'esistente ho dovuto decidere quali personaggi mandare in sala di registrazione.

Raccolte tutte le registrazioni necessarie ho poi creato un piccolo database per far lavorare da remoto il tecnico della casa madre tedesca che mi ha mandato il programma per aggiornare il libro e verificare il lavoro provando tutte le iterazioni possibili.

A parte la realizzazione tecnica, il ripensare al copione in italiano da riscrivere in modo modulare con una precisione “teutonica” è stata la parte davvero interessante. La lingua italiana ha una forte flessibilità attraverso l'uso di forme implicite, costruzioni con verbo all'infinito e altri escamotage che hanno permesso, pur coi vincoli imposti, di ottenere un buon copione e raggiungere comunque il livello dell'inglese che non avendo genere ha una maggiore flessibilità.

Tutto questo avendo cura che non si creassero frasi fuorvianti o potenzialmente ambigue ai fini del gameplay. Anche questo è game design.



INDICE

LA PIGRIZIA NEL GAME DESIGN

Ciao, sono Carlo, sono un game designer da 13 anni e sono pigro.



Ma non sono pigro solo nel game design; sono pigro in tutto. Pigro anche nel lavoro “d’ufficio”, sono anche un pericoloso procrastinatore, ma sono soprattutto pigro. Molti penseranno: è un male tutto questo! È una cosa da evitare, da risolvere! No, sono pigro e ne vado fiero.

Anche con i miei collaboratori durante il lavoro “d’ufficio”, premio la pigrizia. Il motivo è semplice: il pigro non è una persona che non fa le cose o le fa in maniera approssimativa (certo ci sono anche questi, ma non sono pigri, sono scansafatiche). Il pigro è colui che ha ben chiaro il risultato e che farà di tutto per arrivare a quel risultato con il minimo sforzo: ottimizzando le

proprie azioni e i processi per arrivarci. Non perché sia un genio in un certo lavoro: semplicemente perché è pigro.

Queste caratteristiche le ho portate nel mio modo di fare giochi: non solo nel creare i prototipi, ma anche nel pensarli. Voi adesso vi starete domandando come **è possibile pensare ad un gioco in maniera “pigra”**. Semplice: di solito penso ad un nuovo gioco partendo da uno spunto visivo (foto, video o accadimenti nella vita di tutti i giorni); subito dopo penso a come si può svolgere il gioco (penso ad una meccanica base tra quelle conosciute e la adatto al mio scopo; successivamente penso ai materiali che lo compongono (carte, dadi speciali, token, carte, etc...); infine immagino le condizioni di vittoria (come vinco contro gli altri, contro il gioco, qual'è lo scopo finale).

Se in uno di questi aspetti mi dilungo troppo a pensare, un piccolo campanello di allarme suona: qualcosa non torna e rischio di affaticarmi a pensare a qualche aspetto del gioco... Allora traggio le conclusioni del mio pensiero: **se ritengo valido l'input iniziale ma non sono riuscito a svilupparlo subito per bene, trascrivo il tutto per tornare a pensarci su in un secondo momento...** ma scrivere troppo non è da pigri, diciamo quindi che butto giù giusto qualche schizzo visuale sul mio quaderno, con delle piccole frasi per rendere il tutto più comprensibile anche quando la fiamma dell'idea si sarà assopita.

Dopo diverso tempo il pensiero si forma e sfocia in una strana organizzazione metodica delle idee su Excel e PowerPoint (gli unici programmi che mi aiutano negli orari “non canonici” dedicati al game design, cioè la pausa pranzo in ufficio); sottolineo “strana” perché in questo momento il progetto che mi ha convinto ha bisogno di essere organizzato in maniera metodica e approfondita per capire da subito che cosa mi aspetta nella fase di prototipazione.

Attenzione però, questo modo di organizzare il gioco nei suoi elementi non è sinonimo di organizzazione e di precisione: si tratta proprio della pigrizia. Pigrizia nell'ottimizzare le carte da fare (meno ce ne sono e meno dovrò tagliarne!), pigrizia nelle pedine e nei materiali non canonici (perché devo mettermi anche a costruire delle pedine o dei materiali che non servono?), ma soprattutto **pigrizia nel non sprecare tempo a fare/costruire cose** che posso fare più velocemente se trovo una soluzione migliore.

Ed ecco che passiamo dalla pigrizia del pensiero alla pigrizia della creazione del prototipo.

Il mio stile di game design è basato sulla semplicità delle regole e sull'utilizzo in maniera più o meno originale di gimmick (questo termine è molto usato anche nel mondo dei prestigiatori, da cui io derivo, e sta ad indicare uno strumento “particolare” costruito apposta per una determinata funzione).

Da qui nasce spesso la necessità di pensare o cercare tutte le soluzioni possibili ed immaginabili per semplificarci il lavoro (**Internet è vostro amico**).



Vi voglio fare un esempio recente: *ho in mente un gioco che ha come elemento centrale un piatto girevole motorizzato su cui avvengono delle cose. Il gioco in testa funziona. Il gameplay è interessante ed il piatto girevole non si era ancora visto in un gioco del genere.*

Il pensiero principale è uno: come diavolo costruisco un piatto che gira all'interno della scatola?



Da questo momento facciamo partire un cronometro per vedere quanto ci ho messo....

Primo approccio, cosa può essere usato come motore "semplice" per far girare un piatto di cartone? Varie ipotesi nascono nella mia testa:

- *Un motorino elettrico di un orologio: se ne trovano a poco prezzo su Amazon, ma forse troppo lento e troppo debole come trazione.*
- *Motore di un ventilatore: cerco qualcosa online con l'ottica di smontarlo e usarlo (del resto ha già tutto, motore, collegamenti, pulsante di accensione e vano batterie).*
- *Motore delle macchinine mini 4wd: girano veloci e hanno trazione sufficiente, bisogna trovare un regolatore per limitare i giri.*
- *Parti di ricambio del microonde: del resto lì c'è un piatto che gira ad una velocità costante e ha una buona trazione. Approfondendo scarto subito l'idea visto che quasi sicuramente il voltaggio del motorino sarebbe stato ben superiore alla pila da 9V che avevo in mente di mettere.*

Queste sono tutte le cose su cui mi sono focalizzato per giorni, la mia mente cercava di ottimizzare questo problema di costruzione. In questo periodo sono praticamente diventato esperto di motorini elettrici delle mini 4wd (alla fine avevo scelto questa come soluzione).

Ora bisognava capire come ridurre i giri (mi interessava avere un piatto che girasse massimo 8 giri al minuto), aumentare la trazione, alimentarlo e nel caso modulare la velocità.

Partendo dal motorino nel giro di qualche giorno avevo già trovato online tutto il necessario:

Motorino 6v-12v

Vano batterie con pulsante

Motoriduttore

Regolatore di tensione

La lista era pronta, tutto combaciava perfettamente per il mio scopo: bastava un click su Amazon e qualche sito cinese per far partire la spedizione.

La mia testa però rifiutava il fatto di dover ricevere il tutto spezzettato, dover lavorare almeno una settimana per studiare come assemblare il tutto per renderlo "umano" e presentabile.

Mi rendevo conto che il lavoro di costruzione era tanto, ma la mia testa non era del tutto convinta: ne valeva davvero la pena? Cioè, montare tutto su una scatola, cercare di capire se funzionasse e se il risultato finale era nelle mie aspettative...

....per non parlare poi del rischio di doverne farne altre 3 copie (so che posso sembrare altezzoso, ma il 90% delle volte che propongo ad alcuni editori qualcosa di "pazzo" loro lo vogliono praticamente subito da portare in ufficio per farlo vedere ai colleghi....poi lo rimandano indietro, ma comunque 3 copie vanno via alla fine di ogni fiera).

No, no, troppo lavoro, sono pigro.



Stoppiamo per un attimo il cronometro: **dall'inizio dell'idea allo smettere anche solo di pensare come costruirlo è passato almeno un mese mezzo. Almeno....**

La mia testa però non si da pace: troppo sbattimento. In cuor mio so che il gioco ha del potenziale ma sono troppo pigro per mettermici a lavorare così tanto sopra.

Torno alle origini e mi ributto alla ricerca disperata di una soluzione già fatta e finita. Ed ecco che torno su Google immagini a ricercare:

Piatto motorizzato, Motorized lazy mary (la lazy mary è il nome dei piatti girevoli utilizzati in America da mettere a centro tavola per passare i piatti tra i commensali ad un tavolo rotondo), Dischi rotanti, Giradischi free stand, Superfici girevoli, etc...

Fino a quando tra le immagini vedo una cosa: display motorizzato da vetrina. Un piccolo stand circolare alimentato a batteria utilizzato nelle vetrine per mostrare un prodotto a 360 gradi.

Era fatta, aveva una batteria torcia da 1,5v, la possibilità di variare la velocità (6 rpm – 8 rpm) e di invertire il senso di marcia. Costo dell'accrocchio 19,90 euro su Amazon, consegna in 24h. Preso!

Dopo due mesi di pensieri, prove mentali, organizzazione dei pezzi il tutto si è risolto in un clic: avevo trovato quello che cercavo a sbattimento zero.

Arrivato a casa ho dovuto mettere una plancia di cartone rotonda sul piatto (mi sono guardato bene dal tagliare il cartone circolare, troppo sbattimento....mi sono affidato ai cerchi di cartone delle torte: ne ho trovati di tutte le dimensioni) e via: in meno di 30 minuti il gioco era pronto e funzionante. Il tutto è stato messo in valigia pronto per la fiera.

*Ecco...questo è il mio esempio di calvario: **come massimizzare il tutto e non arrendersi mai a lavorare tanto inutilmente.***

Remember, the truly lazy designer is smart, efficient,
and exact: don't give any more or less than you
have to while getting the job done right.

Se poi volete sapere, il gioco è stato chiesto in 4 copie in giro per il mondo e ho già firmato un contratto di esclusiva con un editore.

Ci sarebbero anche tanti altri esempi dei miei prototipi su come la mia pigrizia mi abbia aiutato: potrei parlarvi dei differenti tipi di cutter che ho utilizzato per trovare quello perfetto più velocemente, i modi che ho trovato per velocizzare la creazione delle carte, come creare dadi speciali in meno di 1 minuto con risultati professionali, come customizzare tabelloni e scatole in pochi secondi per i prototipi. Potrei parlarvi di tutto questo...

Ma mi dovete scusare, sono pigro.

[INDICE](#)

VINCERE LA PIGRIZIA: COME FINIRE DI CREARE UN GIOCO

Il game design non è la mia attività principale e quindi spesso finisco per procrastinare e lasciar invecchiare progetti nei cassetti della memoria, oberato da mille altre cose. Utilizzando il metodo sotto descritto e dandomi dei tempi precisi da dedicare allo sviluppo (come se fosse un orario di ufficio), le cose sono cambiate in positivo.



Il metodo in oggetto lo uso da anni per tenere le mie liste di cose da fare: è di Mark Forster e qui c'è una traduzione in italiano:

<http://markforster.squarespace.com/italian/>

La lista di cose da fare è una soluzione al contempo efficace e del tutto inefficace.

Efficace perché mettere gli elenchi per iscritto "svuota la mente": la teoria dei "chunk" sostiene che possiamo gestire circa 7 concetti di memoria a breve termine, compresi quelli in background tipo "ricordati di passare a fare la spesa mentre torni a casa". La lista delle cose da fare libera un buon numero di chunk permettendo maggiore concentrazione e meno tempo perso.

Purtroppo queste "to-do list" sono anche del tutto inefficaci perché non contengono la priorità delle attività e quindi si finisce per smaltire prima tutte le attività più semplici, ma purtroppo anche più inutili.

Questo metodo invece riesce ad **assegnare priorità alle attività in modo automatico**, senza che si debba perdere tempo ad assegnare punteggi di importanza a niente.

Per farla breve, basta **elencare le cose "da fare" e lasciare che la scelta tra una lista limitata di attività (quelle su una sola pagina) faccia emergere le cose più "piacevoli", sconfiggendo la procrastinazione attraverso un bilanciamento automatico tra emozione e razionalità.**

Il metodo funziona, ma alcune attività più creative e faticose tendono comunque a trascinarsi a lungo.

In effetti ho sempre usato una sola lista per tutto, ma in tempi di Covid ho provato a creare (seguendo il consiglio dato in fondo alla pagina linkata) una lista differenziata esclusivamente per le attività correlate al game design. I risultati sono stati incoraggianti: ho ripreso in mano un sacco di progetti nel cassetto e acquisito un po' più di disciplina.

[INDICE](#)

TEORIE E NUOVI ORIZZONTI DI GAME DESIGN

LE CONVENZIONI IMPLICITE - Andrea Mezzotero

MDA FRAMEWORK: UN NUOVO PUNTO DI VISTA - Spartaco Albertarelli

L'ESPERIENZA OTTIMALE - TEORIA DEL FLOW - Remo Conzadori, Martino Chiacchiera

IL PARAGAME - Francesco Rugerfred Sedda

LA COMPRENSIBILITÀ DEI REGOLAMENTI - Diego Cerreti

TRE GRAFICI SULLE REGOLE - Emiliano Sciarra

TIPOLOGIE DI GIOCHI DI RUOLO: VERSO UNA SISTEMATICA CONDIVISA - Mauro Longo

GIOCHI DA TAVOLO PER BAMBINI E RAGAZZI CON AUTISMO - Gabriele Mari

TUTTO CIÒ CHE SAPPIAMO SUL GAME DESIGN È SBAGLIATO - Martino Chiacchiera

INDICE

Andrea Mezzotero

LE CONVENZIONI IMPLICITE

Quando si sviluppa un gioco in maniera implicita ci portiamo dietro una serie di convenzioni, di regole non scritte, su come il gioco si comporta. Questo da un lato **ci permette di focalizzarci sugli elementi innovativi** senza dover “reinventare la ruota”, ma dall’altro **ci rende ciechi** rispetto alle possibilità di vera innovazione.

Faccio un paio di esempi: Magic è stato tra i primi giochi collezionabili e ha rotto la convenzione del “contenuto noto” di un prodotto-gioco, introducendo l’idea presa dalle figurine che il contenuto delle bustine sia randomizzato: i giocatori possono possedere carte diverse pur avendo comprato lo stesso “prodotto”.

In seguito Richard Garfield ha introdotto altre novità nel genere dei giochi di carte competitivi, in Netrunner l’asimmetria totale tra i due giocatori, e in Vampire: The Eternal Struggle il gioco multiplayer, mentre continuavano a uscire giochi simili a Magic ma senza innovazioni sufficienti.

Un secondo esempio sono i giochi di ruolo più recenti, che abbandonano l’approccio simulativo del capostipite Dungeons & Dragons di combattimento (ereditato dagli wargames), spostando sul piano narrativo e descrittivo le caratteristiche di armi, mostri, etc, che prima richiedevano dettagliate statistiche prodotte dagli autori. Una innovazione che rende i giochi più fluidi, più semplici da condurre e anche più intuitivi ed emozionanti.

Su questa filone di “individuare le convenzioni e metterle in discussione”, ho provato a elencare, ludicamente e in stile brainstorming **gli assunti impliciti che diamo per scontati nei giochi da tavolo**, indicando eventualmente anche dove esiste già un gioco che li “viola”.

Convenzioni sui Componenti

1. Un gioco è venduto in una scatola, quadrata, tonda o rettangolare. ([Vektorace](#))
2. Un gioco è venduto in una scatola. ([Happy Salmon](#))
3. Un gioco contiene delle componenti fisiche. ([Mafia](#))
4. Un gioco contiene esattamente un (1) regolamento, eventualmente suddiviso in più oggetti fisici. ([504](#))
5. Se ci sono più regolamenti, questi appartengono a giochi diversi che condividono le stesse componenti. ([Pack O Game](#))
6. L'esterno della scatola non fa parte dei materiali di gioco. ([Niagara](#), [una delle avventure di Unlock](#))
7. L'interno della scatola non fa parte dei materiali di gioco ([Rattle, Battle, Grab the Loot](#)).
8. Tutti i componenti sono inclusi nel gioco, eccetto carta e penna. ([Soqqquadro](#)).

Convenzioni sul Regolamento

1. Il regolamento è noto da prima di giocare. ([Le leggende di Andor](#))
2. Il regolamento deve essere completo e senza ambiguità. ([Pandemic Legacy](#))
3. Il regolamento deve essere comprensibile da chi lo legge. ([Eleusis](#))
4. Il regolamento è consultabile durante il gioco. ([Nyctophobia](#), [Una storia di Pirati](#))
5. Le macro condizioni di vittoria sono note all'inizio della partita. ([The King's Dilemma](#))
6. Il gioco non dipende da fattori esterni come tempo atmosferico, possesso di altri giochi, nazione in cui si sta giocando, etc. ([Start Player](#))
7. Il gioco ha un inizio e una fine, definiti dalle regole. ([The Game](#) - non è un gioco da tavolo)
8. Il gioco non ha conseguenze sulla vita esterna al gioco stesso. ([Sneaky Cards](#), [Bluff Party](#))
9. Il gioco come prodotto fisico ha un proprietario, che non cambia come esito del gioco. (Nel cartone di [Yu-gi-oh!](#), chi perdeva la partita doveva cedere il proprio mazzo di carte)

Convenzioni sull'Usabilità

1. Si gioca su un tavolo. ([Palm Island](#))
2. I giocatori sono in grado di vedere le componenti del gioco. ([Nyctophobia](#))
3. I giocatori sono dotati di due mani, con le quali possono manipolare le componenti del gioco. ([Body Party](#))

4. I giocatori sono in grado di parlare e di comprendersi a vicenda. ([Pictionary](#); [Speak Out](#))
5. Si gioca a turno, oppure simultaneamente. (In [Spyfall](#) entrambe le cose insieme)
6. Il tema del gioco è definito dal gioco stesso, tramite regolamento o illustrazioni. (Giochi Astratti come [Othello](#), [Briscola](#), [Crokinole](#))

Vi sono venute in mente altre convenzioni? Vi sono venuti in mente altri giochi - o nuove idee - che rompono tali convenzioni?



[INDICE](#)

Spartaco Albertarelli

MDA FRAMEWORK: UN NUOVO PUNTO DI VISTA

Darsi uno schema

Letteralmente "struttura", un "framework" è un **modo schematico per riassumere un processo di sviluppo**, che definisce una serie di passaggi e la relazione che intercorre fra di essi.

Nel processo di sviluppo creativo, un framework **serve a fissare alcuni punti essenziali, in modo da dare al nostro lavoro precisi momenti di verifica.**

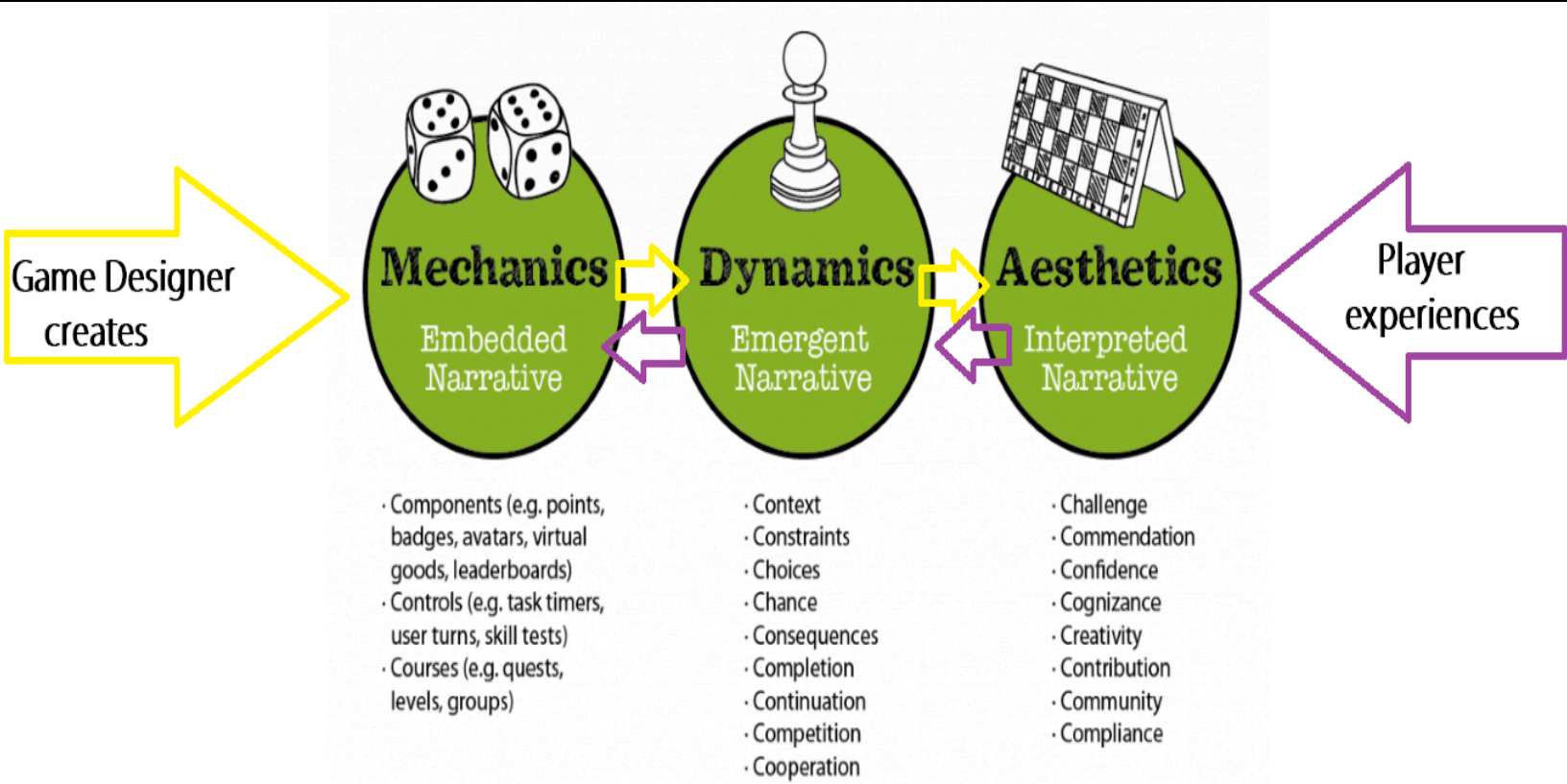
Lo scopo ultimo è sempre quello di dare ordine a quello che altrimenti rischia di diventare un processo fuori controllo. In pratica si tratta di un sistema metodologico, quasi una sorta di mappa di riferimento per quello che è un viaggio del quale non sempre conosciamo il punto di arrivo.



Il Framework MDA

Quando si parla di game design si fa spesso riferimento a un framework noto con la sigla inglese MDA, che sta per Mechanic, Dynamic e Aesthetic. Questo framework, in realtà, è stato ipotizzato per i videogiochi, cosa che non deve stupire, perché il mondo del videogioco, diversamente da quello del gioco da tavolo, ha dato vita a una grandissima produzione letteraria. Si tratta di un settore che muove molto denaro e coinvolge molte professionalità diverse, creando un interesse anche per tutti gli aspetti più teorici e accademici. Capita così abbastanza frequentemente che **alcune teorie vengano semplicemente trasferite da un settore all'altro.**

Andiamo quindi ad analizzare l'MDA framework così come viene di solito spiegato nell'ambito dello sviluppo di un videogioco.



Meccaniche

È l'insieme degli **elementi costitutivi del gioco**: regole di base, componentistica, numero di giocatori. Fuori di metafora possiamo immaginare le parti meccaniche che compongono un meccanismo più complesso, come un orologio a un'automobile. Restando nel campo dei videogiochi, sono anche gli algoritmi creati dal programmatore che governano il flusso di gioco e la risposta che il gioco dà al giocatore in relazione alle sue azioni, il tipo di controller della console su cui gira il videogioco, i frame del video, i suoni, i dialoghi dei personaggi, e così via.

Dinamiche

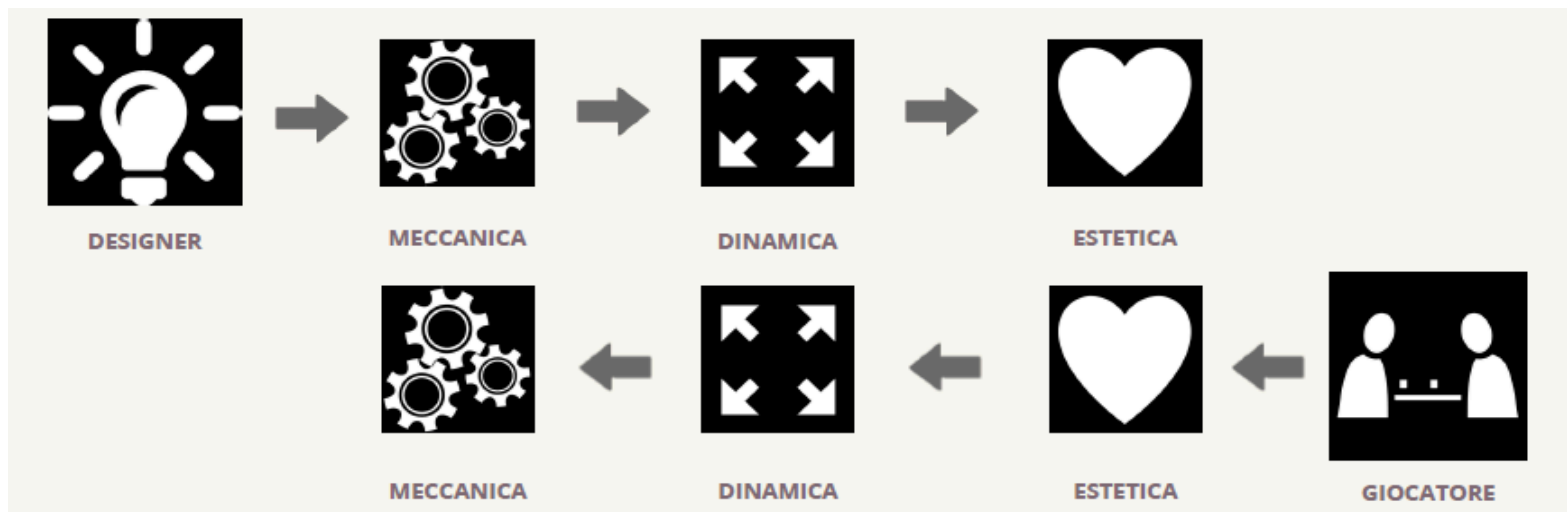
Una dinamica descrive **cosa avviene quando il gioco viene giocato**, come il sistema di gioco funziona, e spesso anche **come il giocatore e gli avversari si comporteranno** per ottenere risultati significativi. Questi comportamenti **non sono scritti nelle regole** (non c'è niente che costringa il giocatore a comportarsi in un modo specifico, finché la regola viene rispettata). Facendo un paragone calcistico, la disposizione dei calciatori sul campo (4-4-2, 4-3-3- ecc.) non è qualcosa di scritto nelle regole di gioco, ma una risultante delle regole di base. Partendo dalla regola di gioco ogni allenatore studia un modo per disporre i giocatori in campo in modo che poi, dinamicamente, riescano a coprire al meglio tutte le zone del campo e ottimizzare il movimento del pallone e le varie fasi di attacco e di difesa. **Più il sistema di gioco è complesso più varie e imprevedibili saranno le dinamiche** e più difficile sarà la messa a punto effettiva del sistema di gioco.

Estetica

Cosa costituisce il divertimento in un gioco? Rivolgendo questa domanda a tipi di giocatore diversi, alcuni risponderanno “mi piace che il gioco sia una sfida”, altri “quando gioco voglio rilassarmi”, etc. Questo ci fa capire quanto i **giochi possano generare diverse emozioni**, ognuna collegata ad un diverso modo di ‘divertirsi’. Chiamiamo queste emozioni “estetiche” e possiamo identificarne alcune:

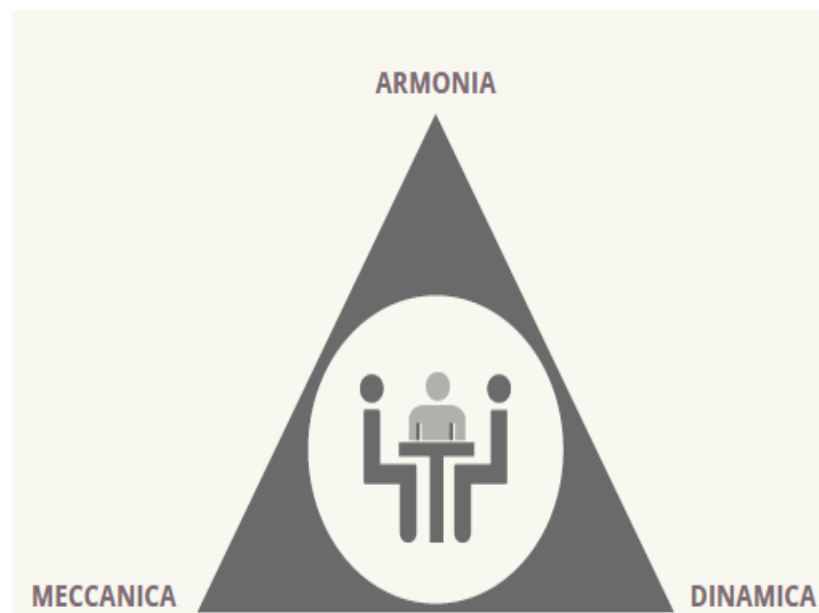
- sfida (l'ebbrezza della competizione)
- narrativa (il piacere di seguire una storia interessante)
- fantasia (vivere in un mondo fantastico)
- espressione (il gioco diventa un playground)
- passatempo (il gioco è solo una fuga dalla realtà)

Il framework MDA viene spesso visualizzato in modo lineare, proprio per sottolineare come sia diverso l'approccio dal punto di vista del designer da quello del giocatore.



MDA - Una visione alternativa

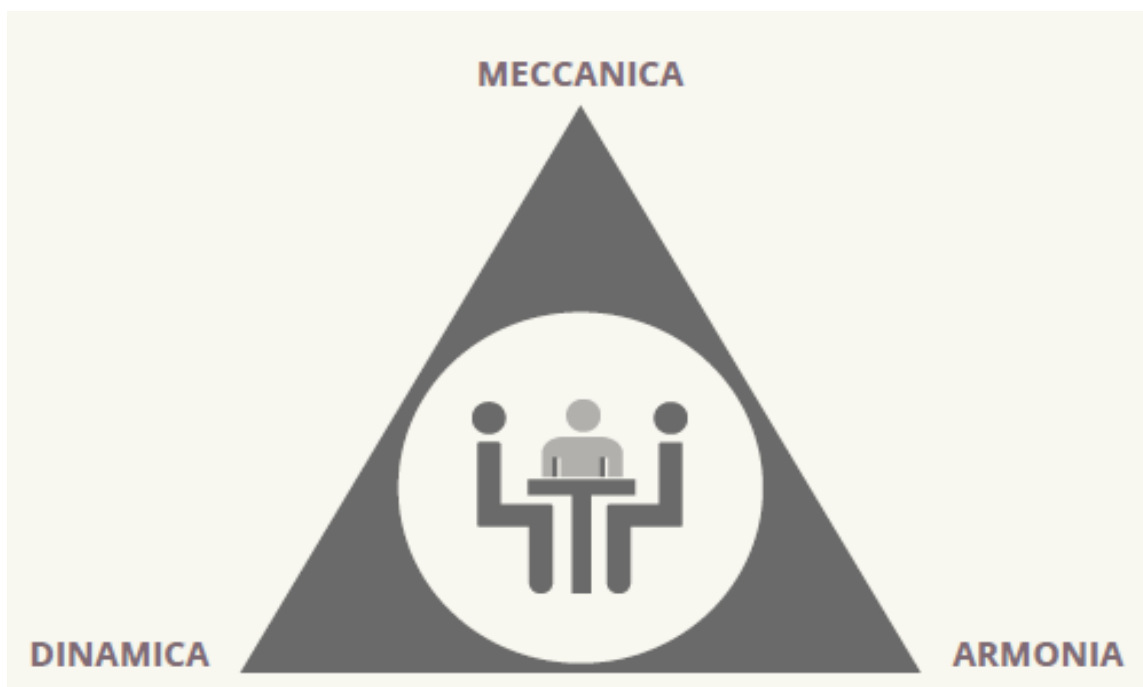
Nelle mie lezioni, invece, io propongo una diversa interpretazione dello schema, che resta invariato come sigla (MDA), ma utilizzando la parola **Armonia** al posto di **Aesthetic** e cambia completamente il punto di vista. Lo schema non è più lineare, ma include i giocatori, collocati al centro di un sistema che ha alla base Meccanica e Dinamica, mentre l'Armonia, intesa proprio come punto di arrivo della progettazione, si trova simbolicamente in cima alla nostra "montagna da scalare". Non è dunque necessario partire sempre dalle regole, si può ad esempio pensare prima all'effetto che si vuole ricreare (dinamica) e poi trovare le regole per farlo (meccanica).



Un altro punto di vista

Il vantaggio di questa rivisitazione dello schema classico sta nel fatto che l'intero sistema può essere "ruotato" in modo da consentirci di analizzare la progettazione anche da diversi punti di vista, come quello che vediamo nello schema qui sotto.

Quando sviluppiamo un gioco da tavolo, magari abbiamo in mente proprio l'aspetto dinamico e sappiamo perfettamente come desideriamo che tutto sia in armonia ed è quindi la parte meccanica il nostro punto di arrivo. Quello che non cambia è la posizione centrale dei giocatori, la cui esperienza di gioco deve restare il fulcro attorno a cui ruota il resto della progettazione.



[INDICE](#)

L'ESPERIENZA OTTIMALE - LA TEORIA DEL FLOW

Forse vi è già capitato di affrontare l'argomento del flow, a volte se ne parla in ambito aziendale, altre volte in campo sportivo, recentemente anche nel mondo dei giochi. <https://wikipedia/Flow>

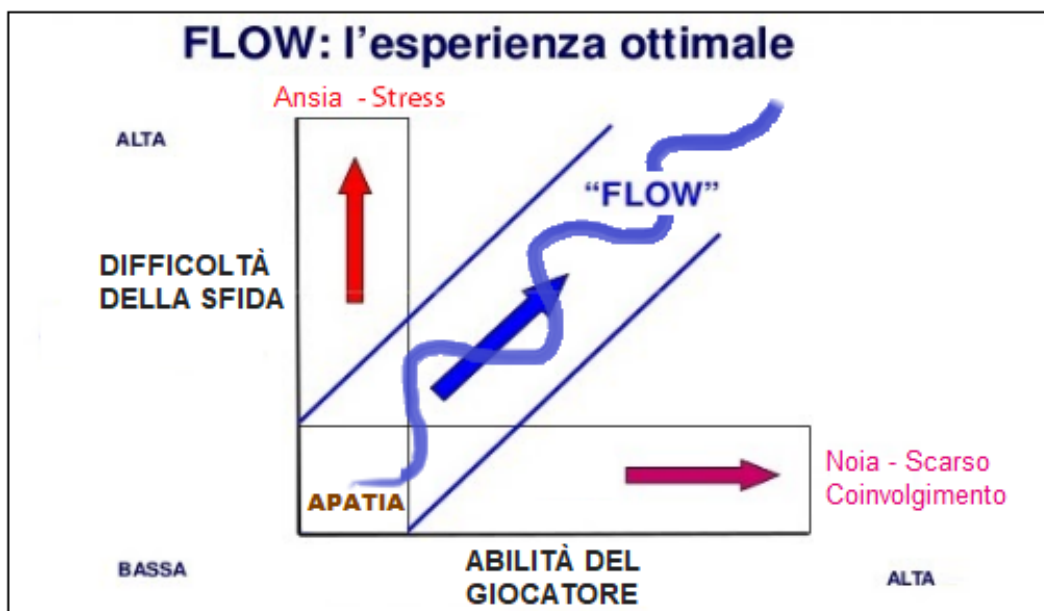
Partiamo dalla definizione, cerco di riassumere senza entrare inutilmente nel tecnico.

L'esperienza ottimale è uno stato soggettivo (i parametri possono cambiare profondamente da persona a persona) **in cui una persona, percependo un equilibrio tra le proprie capacità e il grado di sfida, si trova completamente coinvolta nell'attività che sta svolgendo.**

Questo coinvolgimento comporta una forte gratificazione e spinge a ripetere l'esperienza.

Applicando questo concetto ai giochi da tavolo: il giocatore è coinvolto nel gioco, proverà piacere dall'esperienza e si riproporrà di giocare una nuova partita al vostro gioco!

La schematizzazione basilare che viene proposta è la seguente.



Durante un playtest, osservate bene questo grafico e cercate di capire dove si posizionano i vostri playtester. Sono stressati, annoiati, oppure sono pienamente coinvolti?

Martino Chiacchiera

Il Flow vi sembra una cosa astrusa e di scarsa utilità pratica?

Eppure quasi tutti i giochi moderni ne tengono conto in vari modi, ad esempio prevedendo dei **“Feedback negativi”** per riportare sempre il giocatore in una condizione di “flow”.

Ogni volta che egli gioca particolarmente bene (o male), la difficoltà del gioco cambia di conseguenza.

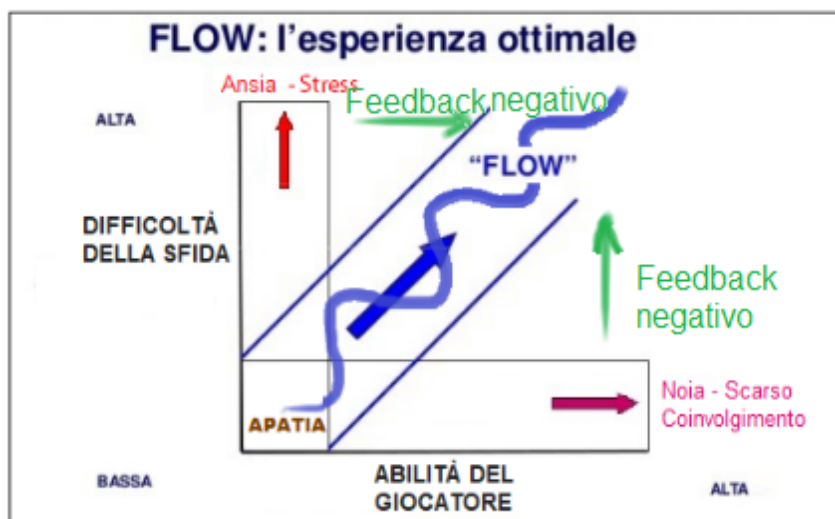
1) In molti sport (es. Calcio, Basket, Football..): quando una squadra fa punti, la palla va alla squadra che ha subito il punto.

2) In Carcassonne: più grande è la città e più sono i punti che si fanno... ma diventa anche più difficile chiudere la città, e il nostro meeple è condannato a restare bloccato per molto tempo (potenzialmente in eterno) in quella città. Nel frattempo, i meeple “liberi” degli altri giocatori potrebbero recuperare il gap di punti con tante piccole mosse da pochi punti ciascuna.

3) In Belfort: più punti si hanno e più tasse si è costretti a pagare all'inizio di ogni round. Viceversa, chi ha pochi punti deve pagare meno tasse e dunque ha più monete disponibili per giocare il proprio turno al meglio.

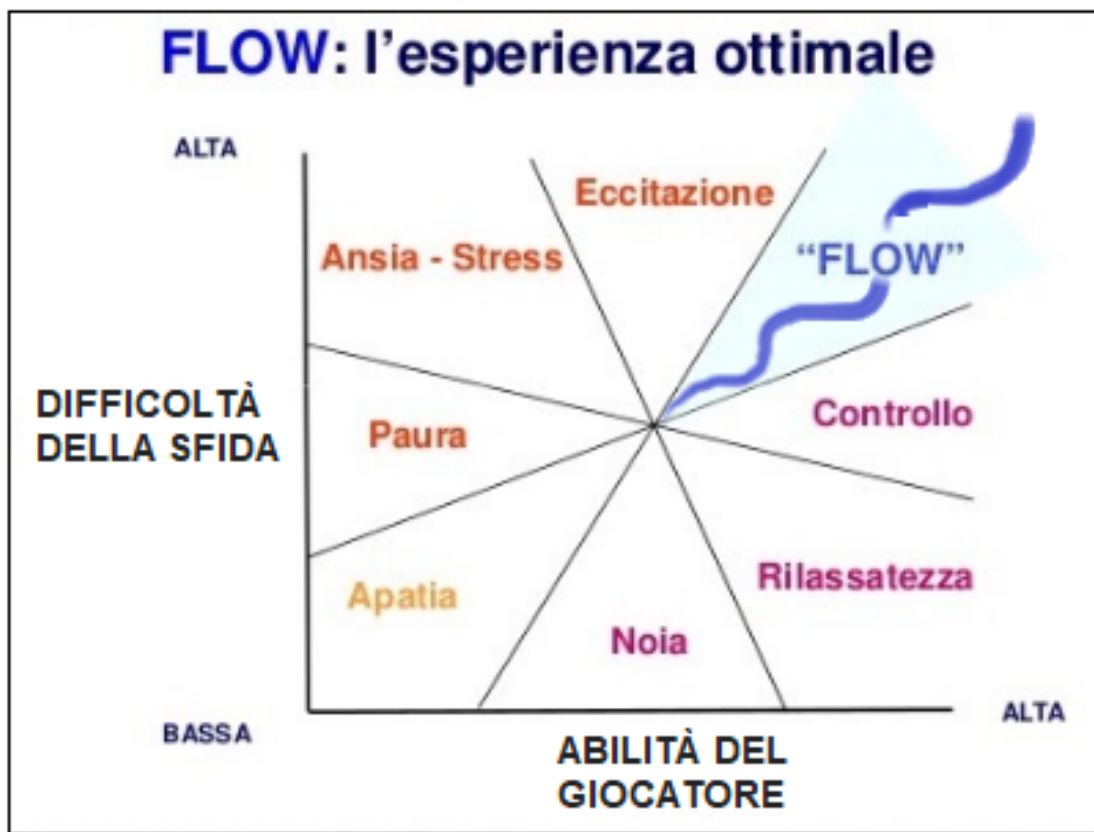
*4) In Mysthea: giocare per ultimi è tendenzialmente un vantaggio, e dunque l'ordine di turno cambia da un'Era all'altra, in base a quanti punti hanno i giocatori; più punti hai e prima giochi
(e meno controllo avrai per controbattere alle mosse avversarie).*

5) Il Rubber.Banding: nei videogiochi di corse (ma anche nel celebre gioco da tavolo Rush & Bash): ai giocatori in testa viene ridotta la velocità (o il controllo del veicolo), e/o ai giocatori indietro accade il contrario, favorendo così sorpassi e recuperi disperati.



Alzando la difficoltà della partita quando il giocatore si è dimostrato abile, o riducendola quando egli si dimostra poco abile, i **feedback negativi** cercano di bilanciare la difficoltà del gioco in maniera dinamica, in base all'abilità del giocatore, così da farlo stare nello stato di “flow”.

Quello che però ho recentemente appreso è che **lo spettro delle situazioni è molto più ampio**: è possibile identificare 8 stati diversi e un ipotetico punto centrale tra esse:



8 stati diversi: interpretare lo stato d'animo dei playtester può indicarvi la soluzione da adottare per favorire il flow al target del vostro gioco.

Cosa significa questo per noi autori?

Almeno tre cose:

1. **Dobbiamo conoscere i giocatori** (il nostro mercato) e in qualche modo **“profilarli”** per percepire dove si trova il loro centro questo grafico (8 stati d'animo).
Recentemente ho letto un commento che più o meno diceva: “se un gioco ha bisogno del gruppo giusto allora il gioco ha un problema”... io non sono d'accordo. Ogni gioco ha bisogno che i “centri” dei giocatori che partecipano alla partita siano più o meno prossimi tra loro. Non ne sono certo, ma mi sbilancio in questa ipotesi: i giochi che necessitano di

una forte dose di comunicazione (Dixit like, gdr, giochi di comitato, etc) hanno bisogno di una prossimità maggiore sul grafico per armonizzare l'esperienza perché ci si influenza molto e basta anche un solo giocatore che si trova in una zona indesiderata per rovinare l'esperienza a tutti. Al contrario, in un solitario multi-giocatore (es. giochi gestionali a bassa interazione) e meno sarà necessaria la prossimità... la tua percezione dell'esperienza influenza di meno la mia.

2. **Capire come il nostro gioco si posiziona rispetto ai differenti tipi di giocatori** ci aiuterà a svilupparlo in modo più consapevole. *Voglio fare un gioco rilassante per un pubblico familiare o uno ansiogeno per un gruppo di gamer esperti? La ricerca spasmodica del flow non è di certo l'unico obiettivo di design... l'amore dei giocatori esperti per i giochi con la "coperta corta" (spesso estremamente difficili e punitivi) è un esempio lampante.*
3. Questo processo non è scientifico. Ho utilizzato parole come percezione e consapevolezza perché un autore non può fare misure accurate, ma può **allenare la propria sensibilità**.

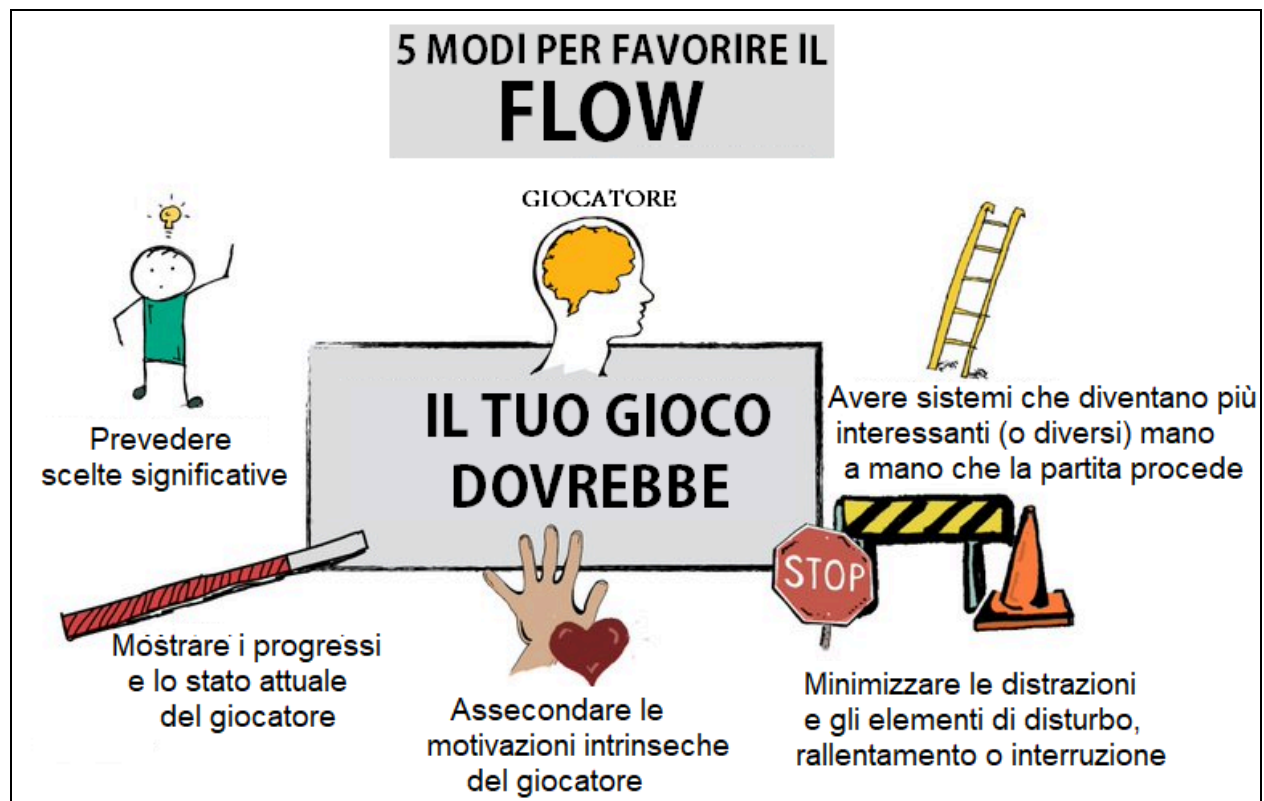
Cosa fare allora?

1. Documentatevi.

Ho letto molto bene di [Beyond Boredom and Anxiety: Experiencing in Work and Play di Csikszentmihalyi](#), che guarda caso è lo stesso autore del libro bestseller [Flow](#).

Tuttavia, anche solo approcciare l'argomento attraverso articoli e stralci di seminari che si possono trovare in rete potrebbe essere un buon modo per avere una prima infarinatura.

2. Una volta capito cos'è il flow, pensate bene a come si può favorirlo anche in altre sezioni dell'esperienza ludica, es. quali sono i metodi per incrementare il coinvolgimento di un giocatore e come favorire l'esperienza ottimale, etc... tutti argomenti che ritengo degni di essere approfonditi. Per iniziare, vi segnalo questo articolo che mette in relazione l'esperienza ottimale con il videogioco: <https://gameplay.cafe.lo-stato-di-flusso>



Tanta teoria e poca pratica?

Una volta superato lo scetticismo iniziale e appresi anche solo i rudimenti di questa teoria, vedrete che in fase di ideazione e sviluppo ma anche di presentazione del prototipo (vale sia con i tester che con gli editori) **riuscirete ad avere una migliore percezione del loro stato d'animo e a modificare la loro esperienza di conseguenza, per favorire il flow (l'esperienza ottimale).**

[INDICE](#)

IL PARAGAME

Si parla spesso di come l'esperienza del giocatore sia influenzata dalle meccaniche o dal tema, al punto da avere autori autodichiaratisi theme-first o mechanic-first. C'è tuttavia un grosso ambito che **influenza l'esperienza di gioco e che non riguarda le regole o l'ambientazione: il paragame.**

Nell'ambito letterario esiste il concetto di "paratesto" (paratext), definito come *"l'insieme di elementi testuali e grafici di contorno a un testo che servono per presentarlo nel contesto della sua distribuzione, ricezione e consumo"*. Eirik Fatland ha applicato questo concetto al gioco di ruolo dal vivo nella scena larp scandinava coniando il termine "paralarp", e andando a definire una serie di caratteristiche che influenzano l'esperienza di un giocatore di ruolo dal vivo che non riguardano direttamente né la parte di fiction né quella di meccaniche di gioco.

Un simile parallelismo è ovviamente applicabile al di fuori dell'ambiente larp, ed è facile vederlo trasferito al boardgame o al videogioco con il termine più ampio di "paragame".

Per gli scettici, facciamo un passo indietro, tornando alla letteratura. Quando parliamo di un libro che ci è piaciuto spesso ci riferiamo alla storia e ai personaggi (aspetti di fiction), o allo stile di scrittura (l'equivalente, se vogliamo, delle "meccaniche"). Ma il libro in quanto "artefatto" non è solo una storia scritta da qualche autore e sospesa nell'etere: noi la esperiamo tramite qualcosa di fisico, all'interno di un contesto. Prendete un libro che vi è piaciuto e fatevi queste domande, come sarebbe cambiata la vostra esperienza di lettura se:

. il testo fosse stato scritto in comic sans con font a grandezza 30?

- Il testo fosse stato scritto in times con font a grandezza 8?
- Le pagine fossero state talmente sottili da risultare quasi trasparenti (complicando la lettura in ambienti illuminati)?
- **Le pagine fossero state di plastica spesso?**

- Il testo fosse stato bianco su una pagina nera?
- Aveste letto quel libro [in spiaggia](#)? [E in treno](#)? [E di notte, sotto le coperte](#)?

Ogni cambiamento all'artefatto libro avrebbe cambiato la vostra esperienza di lettura e avuto un effetto emotivo.

Similmente, nel gioco **il paragame influenza l'esperienza del giocatore**. Tuttavia, come game designer, spesso tendiamo a non prestarci attenzione per vari motivi. Il primo è che molto del lavoro di paragame viene "delegato" più o meno implicitamente all'editore, il secondo è che **abbiamo la percezione di non avere abbastanza controllo sul contesto** in cui eventuali giocatori esperiranno il nostro gioco.

Questa però **non è una scusa per non pensarci**. Il grosso errore qui è non pensarci pensando che "tanto ci pensa l'editore". Gli editori non sono scemi: se c'è una ragione sensata che avete per qualcosa sono perlomeno disposti a parlarne. Quando un designer pensa anche al paragame durante la progettazione il risultato può essere estremamente interessante. Giusto per fare alcuni esempi:

- Nyctophobia dev'essere giocato nel buio totale o bendando i giocatori in modo che non possano vedere: <https://boardgamegeek.com/boardgame/249505/nyctophobia>
- Palm Island è un deckbuilding pensato per essere giocato anche in piedi senza una superficie di gioco: <https://boardgamegeek.com/boardgame/239464/palm-island>
- METAL è un gioco dexterity in cui tutti i componenti (scatola inclusa) sono di diversi metalli dalle diverse caratteristiche (tra cui acciaio, alluminio, e zinco): <https://boardgamegeek.com/boardgame/265715/metal>
- Meltdown è un gioco in cui bisogna portare in salvo una famiglia di orsi che lotta contro lo scioglimento dei ghiacciai e in cui la board è composta da cubetti di ghiaccio che si sciolgono con il procedere del gioco: <https://boardgamegeek.com/boardgame/143423/meltdown-save-polar-bears-ice-melts>
- Aargh!Tect usa una clava di materiale gonfiabile per colpire in testa i giocatori in modo da non fargli male: <https://boardgamegeek.com/boardgame/60131/ugg-tect>
- Out of Dodge è un gioco di ruolo pulp super tarantiniano incentrato sulla fuga dalla polizia dopo una rapina e in cui i giocatori devono essere all'interno di una vera macchina per poter giocare: <https://bullypulpitgames.com/games/out-of-dodge/>

Se gli esempi non bastano, ecco un insieme (non omni-comprensivo) di **elementi di paragame** che a mio avviso possono influenzare in modo significativo l'esperienza di gioco se sapientemente progettati:

- **Materialità**: pensate alle proprietà fisiche degli oggetti di gioco. Plastica, Legno, Metallo, e altri materiali possono influenzare il modo in cui i giocatori interagiscono con il gioco.

Nella materialità può rientrare anche l'aspetto digitale di alcuni componenti. Scegliere tra un AI analogica e un app ad esempio può rientrare in quest'ambito.

- **Formato:** come sono comunicate le regole? Singolo foglio fronte e retro? Singolo libretto da 10 pagine? Da 40? Libretti multipli? C'è un leaflet o un libretto tutorial per iniziare rapidamente a giocare come fa Fog of Love o Root? Avete un libretto extra in cui sono elencate tutte le regole e i termini chiave, in stile GMT? Avete un libretto con un intero esempio di playthrough? Queste sono tutte considerazioni legate al formato che influenzano pesantemente come un giocatore impara a giocare il vostro gioco.
- **Grafica:** avete un eurogame asciuttissimo in stile Splotter? Oppure ogni singola carta ha una illustrazione diversa ad-hoc? Che font hanno i testi? Avete pensato bene all'interfaccia e al graphic design del gioco? Le illustrazioni contribuiscono al mood che si vuole far arrivare ai giocatori? Le vostre grafiche sono funzionali?
- **Ambiente:** dove e come giocheranno i vostri giocatori? Seduti ad un tavolo? In piedi? Coricati per terra? Al buio? In spiaggia? Sui mezzi di trasporto? Su un tavolino da caffè o in un tavolo da pranzo? Di giorno o di notte?

Ci sono tante altre aree a mio avviso interessanti: audio e suoni, pubblico non giocante, etc.

Parlandovi di paragame lo scopo non è ovviamente quello di dirvi che regole e setting sono secondari, ma che **esiste uno spazio di design progettabile che non riguarda meccaniche o tematiche, e che influenza comunque parecchio l'esperienza di gioco**: non ignoratela in toto solo perché "è compito dell'editore" o "del giocatore".

INDICE

LA COMPRENSIBILITÀ DEI REGOLAMENTI

Recentemente mi sono imbattuto in uno studio fatto sulla compilazione dei manuali dei giochi da tavolo. Ovviamente si tratta di uno studio ricco e complesso che ha individuato circa 140 elementi da valutare nella stesura di un regolamento, suddivise in dieci macro categorie che variano dalla discorsività al font, dal comparto illustrativo alla familiarità dei significanti.

Lungi da me riproporre tutta l'analisi, posso almeno suggerire qualche testo utilizzato come base per questo tipo di approfondimento.



- [Procedure Writing](#)
- [Document Design](#)
- [Guideline for Developing Instructions](#)
- [Learning in Landscape of Practice](#)
- [Constructing Grounded Theory](#)
- [Communities of Practice](#)

Dal corso:

Comprehensibility of Game Rulebooks: Perspectives from a Community of Practice di David Niecikowski

INDICE

TRE GRAFICI SULLE REGOLE DEI GIOCHI

Si è detto e si può dire molto sulle regole di un gioco e sul regolamento, cioè la raccolta delle stesse in un insieme unico. In questo breve scritto condenso alcune considerazioni in un paio di grafici che servono ad esplicitare leggi ed esperienze di game design, nonché di critica ludica.

Le Regole

Entrambi i grafici presentano sulle ascisse (etichettate come *Regole*) il numero di regole presenti nel gioco. Si tratta di una misura approssimativa, anche perché non c'è ancora una definizione di cosa sia una regola e di come fare per contarle, visto che si può spiegare un gioco in molti modi diversi. Ne lasceremo quindi il significato intuitivo dato che è ovvio a tutti che un gioco come *Terraforming Mars* ha molte più regole di *Bang!* che ne ha molte di più di *Uno*. È quindi piuttosto agevole comprendere dove si situano i giochi agli estremi delle ascisse e capire il posizionamento relativo di un gioco rispetto agli altri; molto meno è definire una misura oggettiva delle regole e soprattutto classificare un gioco con aggettivi come «complicato», «semplice», «difficile», «impegnativo» eccetera.

In effetti una misura delle regole — ancorché non univoca — può essere fatta semplicemente in base alla lunghezza del regolamento. In maniera più precisa si può contare, più che le battute (cioè i caratteri, spazi compresi, che è l'unità standard nell'editoria), il numero di frasi, in modo da astrarsi dal tipo di registro, dalle parole, da un certo livello di prolissità. Peraltro, l'esperienza mostra che molto spesso una frase corrisponde esattamente a una regola, in modo tale da poter avere un indice (approssimativo, ripetiamo) proprio del numero di regole presenti in un gioco.

Quello che segue è una tabella esemplificativa.

Per compilarla abbiamo preso i regolamenti in inglese dei singoli giochi, contando il numero di battute, di parole e di frasi:

Titolo	Tipo	Battute	Parole	Fraasi
<i>Dama</i>	Gioco da tavolo	2000	360	25
<i>Paroliere</i>	Gioco di dadi	2000	380	35
<i>Uno</i>	Gioco di carte	5000	1000	53
<i>Poker</i>	“	7000	1300	75
<i>Ticket to Ride</i>	Gioco da tavolo	9000	1600	80
<i>Monopoly</i>	“	8000	1500	81
<i>Backgammon</i>	“	6500	1200	84
<i>Scrabble</i>	“	5400	1000	86
<i>Yatzee</i>	Gioco di dadi	4200	830	90
<i>Scacchi</i>	Gioco da tavolo	10500	1875	120
<i>Carcassonne</i>	“	10000	2140	150
<i>Catan</i>	“	10000	1670	200
<i>Bang!</i>	Gioco di carte	21000	4000	209
<i>Illuminati</i>	Gioco da tavolo	30000	6400	440
<i>Terraforming Mars</i>	“	40700	7400	470
<i>Scythe</i>	“	70000	12000	630
<i>Zombicide</i>	“	63000	11300	800
<i>World in Flames</i>	Wargame	520000	100000	7000
<i>Dungeons & Dragons</i>	Gioco di Ruolo	614000	130000	8300

Questo indice permette di collocare in maniera univoca i giochi sull'asse delle ascisse in base al numero di frasi (regole), che come visto potrebbe essere il più preciso da questo punto di vista. Naturalmente non è una misura assoluta, e anzi sarebbe un traguardo non indifferente nella teoria del game design arrivare a tanto: rimangono infatti delle questioni aperte, come per esempio la domanda se sia opportuno conteggiare fra le regole anche le singole carte che ne introducono di diverse come in *Magic: The Gathering*, *Cosmic Encounter* e compagnia bella, che in caso affermativo schizzerebbero verso le ascisse più elevate (forse troppo, specialmente nel caso dei giochi di carte collezionabili).

Ora che abbiamo visto come confrontare oggettivamente i giochi fra loro, passiamo ai grafici veri e propri e al loro significato, premettendo che le ordinate rappresentano dei concetti molto più difficilmente misurabili in maniera matematica.

Il grafico BICS (Regole/Profondità)

Il nome deriva dall'acronimo delle quattro zone identificate dal grafico: Brillante-Involuto-Complesso-Semplice.

Questo grafico presenta sulle ordinate la *profondità* di un gioco, intendendo con questo termine quanto il gioco offre in termini di variabilità fra una partita e l'altra, possibilità di perseguire strategie differenti, quantità di strategie dominanti¹, scelte a disposizione dei giocatori, parametri da tenere sotto controllo, quantità di risorse da gestire, difficoltà nel prevedere l'esito delle mosse. Per fare chiarezza possiamo collocare verso gli estremi — senza la presunzione di indicare dei massimi e minimi assoluti — un gioco come gli *Scacchi* verso l'alto, data l'enorme variabilità e il numero di mosse possibili, nonché l'assenza di una strategia dominante nonostante l'analisi delle migliori menti nel corso di più di mille anni²; verso il basso un gioco come *Dummy* o, prossimo allo zero, *Testa o Croce*³.

Il grafico, come detto, suddivide la totalità dei giochi in quattro zone:

- **Semplice:** sono i giochi con poche regole e poca profondità: i *party game* rientrano spesso (necessariamente) in questa categoria, così come i giochi in cui l'alea determina da sola o quasi l'esito della partita. Una nicchia di questi giochi, molto prossima all'origine, include quelli che potremmo definire **Banali**, cioè con pochissime regole e pochissima profondità, come la *Morra* o il citato *Testa o Croce*: sono giochi dalla durata brevissima ma il cui interesse scema molto presto se non è accompagnato da altri fattori di metagiochi (scommesse, battute ecc.). È abbastanza fisiologico che un gioco con poche regole abbia anche altrettanta poca profondità, e non c'è niente di male; è invece poco auspicabile rientrare nella sottocategoria dei giochi Banali, perché rischiano di essere abbandonati dopo poco.
- **Complesso:** appartiene a quei giochi con molte regole e molta profondità. I Giochi di Ruolo, i Wargame più sofisticati, alcuni dei più impegnativi giochi da tavolo rientrano in questa categoria. Dal punto di vista del game design è una zona in cui, supponendo di volere un gioco di questo tipo, è opportuno rientrare, perché una complessità delle regole dovrebbe almeno garantire una profondità adeguata nel gioco, così che lo sforzo dei giocatori sia premiato con un'esperienza ludica interessante e gratificante (al netto del gradimento per questo tipo di giochi, che nonostante il pensiero di diversi appassionati non sono «migliori» in assoluto di quelli Semplici).
- **Involuto:** è questa una zona da cui sarebbe bene stare alla larga, perché rappresenta

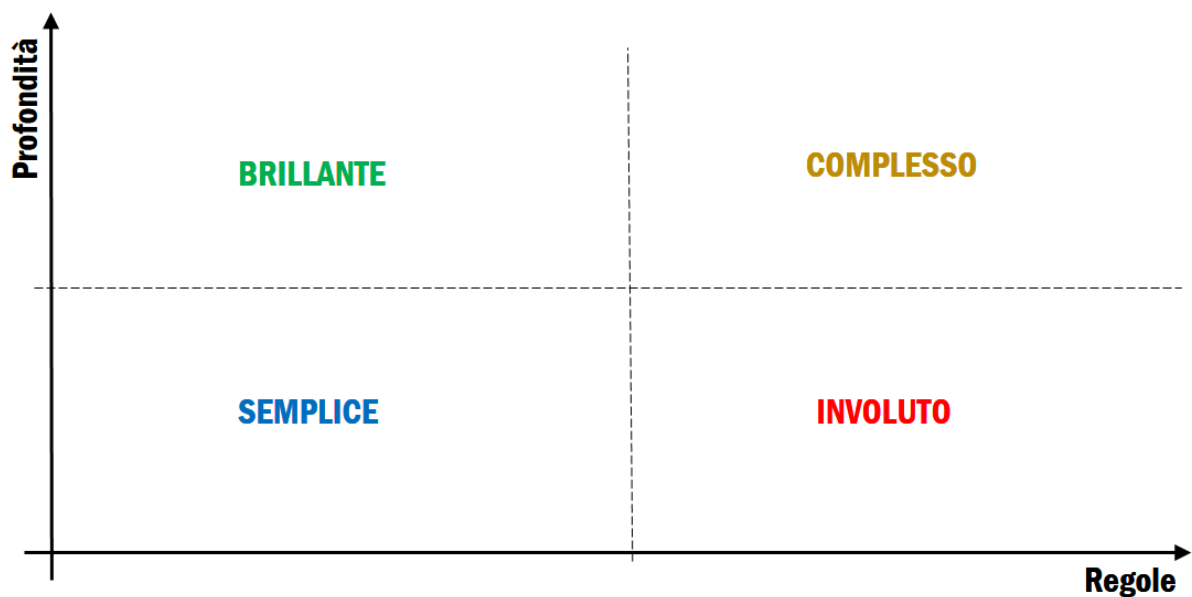
¹ Una *strategia dominante* è quella che permette di avere ampiamente le migliori possibilità di vittoria, al punto che le altre sono giudicate palesemente inferiori se non proprio perdenti (cfr. E. Sciarra, *L'Autore di Giochi*).

² È vero che negli Scacchi ci sono aperture e sistemi di gioco considerati migliori di altri; tuttavia, grazie alle analisi coadiuvate dai computer, la teoria più recente è molto meno perentoria e dogmatica rispetto al passato, tanto che oggi sono considerate almeno giocabili anche aperture o difese che qualche decina di anni fa venivano bollate come un viatico a una sconfitta o, almeno, una partita con un netto svantaggio difficilmente recuperabile.

³ Sempreché si consideri questo come un gioco vero e proprio e non lo si classifichi invece, più rigorosamente, come un *azzardo* puro (cfr. E. Sciarra, *L'Arte del Gioco*).

giochi *inutilmente complicati*. L'esperienza di gioco, cioè, non ricompensa i giocatori del loro impegno per imparare le regole e poi applicarle, peggio ancora se il gioco ha una durata ragguardevole (e questo è praticamente certo con il semplice aumentare delle regole). Nel game design, infatti, una regola dovrebbe esserci solo se aggiunge qualcosa nel gioco che valga la pena di imparare, e la cui mancanza impoverirebbe troppo il gioco.

- **Brillante:** è la categoria in cui solo pochi giochi riescono a ricadere, e indubbiamente la migliore fra le quattro. Identifica infatti un gioco in cui, a fronte di poche o addirittura pochissime regole, corrisponde una profondità enorme. Si trova qui il Sacro Graal di tutti gli autori di giochi: un gioco con una singola regola, ma con una profondità insondabile. Giochi del genere sono molto rari: a mio avviso grandi classici come gli *Scacchi*, *Backgammon* e *Scrabble* sono ottimi esempi, assieme forse a titoli più moderni come *Ticket to Ride* e *6 Nimmt*.



Il grafico BINC (Regole/Divertimento)

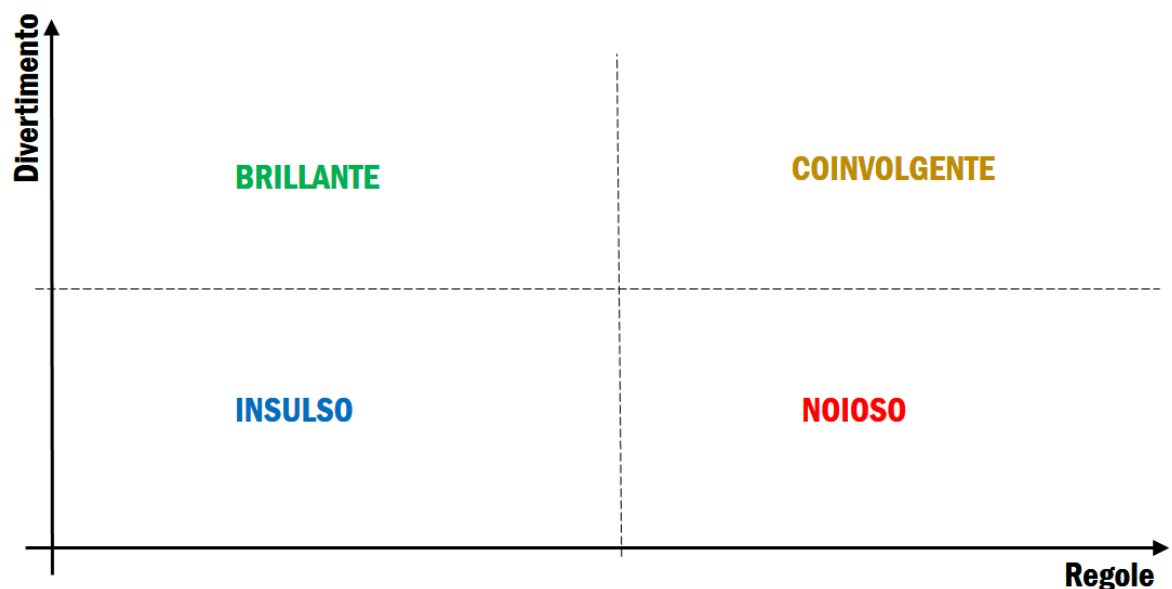
Un grafico analogo potrebbe essere fatto ponendo sulle ordinate, invece della profondità, il

Divertimento: otterremo invece di un BICS un grafico BINC (Brillante-Insulso-Noioso-Coinvolgente).

Questo grafico è ancora più controverso perché è soggettivo, in quanto non esiste una definizione di divertimento valida per tutti: ne è la conferma il fatto che ad alcuni piacciono i giochi complicati, ad altri quelli semplici, ad altri ancora quelli senza alea, e così via. Chi si diverte a *Poker* potrebbe annoiarsi mortalmente a *Scrabble*, e viceversa. Tuttavia, si può fare una media dei gusti dei giocatori.

Il grafico è di immediata comprensione dopo il precedente; si può riassumere brevemente come:

- un gioco con poche regole e poco divertimento è **Insulso**;
- un gioco con molte regole ma anche molto divertimento potremmo chiamarlo convenzionalmente **Coinvolgente** (un gioco che ti coinvolge tanto da dimenticare o sopportare la mole di regole).;
- un gioco con molte regole e poco divertimento è **Noioso**;
- un gioco con poche regole e molto divertimento è, ancora una volta, **Brillante**, ed è anche qui l'obiettivo migliore da centrare.



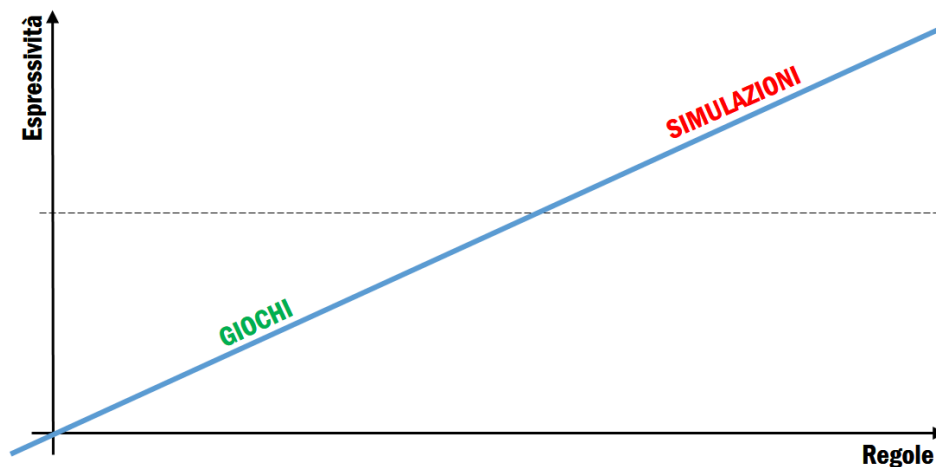
Il grafico dell'Espressività

Questo grafico ha sulle ordinate l'*Espressività*, ovvero quanto il gioco può raccontare riferito a una situazione specifica, in particolar modo legato al mondo reale.

È la visualizzazione grafica di un teorema che recita più o meno così: *tanto più il gioco sarà semplice, tanto meno potrà essere espressivo, e viceversa tanto più il gioco sarà complesso, tanto più potrà essere espressivo.*

Cosa significa? Che la realtà vera è estremamente complessa, e il gioco inevitabilmente ne è una deliberata semplificazione (stiamo parlando dei giochi che riproducono una situazione reale, ma il discorso può essere facilmente generalizzato). Ne consegue logicamente che più un gioco è semplice, più difficilmente potrà rappresentare *fedelmente* la realtà, dovendosi accontentare di suggestioni, simbolismi, metafore, sensazioni. Attenzione: non è vero che un gioco poco espressivo è oggettivamente peggiore di uno più espressivo, perché tale parametro deve giudicarsi anche con le regole contenute nel gioco se non si sta giudicando la sola espressività a discapito di ogni altro parametro. È quindi più corretto dire, semmai, che un gioco poco espressivo con un certo numero di regole è peggiore di un altro con un numero approssimativamente uguale.

La linea tracciata segnala questo incedere, ma non è detto che la relazione sia effettivamente lineare: il problema è, anche qui, definire correttamente la misurazione dell'espressività. Comunque sia, possiamo tracciare una ideale linea orizzontale che divide i giochi propriamente detti dalle *simulazioni*, in cui l'obiettivo è proprio la riproduzione della realtà e il regolamento è semplificato solo quando diventerebbe insopportabilmente complesso⁴.



⁴ Cfr. E. Sciarra, *L'Arte del Gioco*

Conclusioni

Questi tre grafici possono aiutare nella classificazione e nello studio dei giochi, e sono quindi per certi versi uno strumento di critica ludica oltre che di game design: all'autore di giochi danno più consapevolezza di cosa sta facendo e di dove si colloca quello che sta creando. E' uno spunto di discussione e di ricerca collocare fattivamente i giochi sui grafici, per avere una visione d'insieme del mercato ludico.

Di più: si può pensare di creare un grafico tridimensionale (o grafici in *time-lapse*) con il tempo come terza coordinata: in questo modo si vedrebbe l'evoluzione dei giochi in base ai parametri di riferimento. Inoltre, questi grafici lanciano un sasso nel mare della ricerca ludica di strumenti di misurazione e confronto *oggettivi*, come si evince dalla disquisizione sul numero di regole.

Come visto, ci sono ampi margini di miglioramento, raffinamento e approfondimento. Si possono concepire altri grafici simili con altre metriche sulle ordinate e/o sulle ascisse (tempo di gioco? Numero di materiali? Oppure un'intersezione Divertimento/Profondità?), oppure grafici multidimensionali; si può rendere più rigoroso il conteggio delle regole, stabilendo il peso degli esempi nel regolamento o il valore delle eccezioni; si può perfino ipotizzare uno standard in cui scrivere i regolamenti (e le regole), in modo da poter misurare i giochi senza incertezze (un ipotetico standard di scrittura delle regole consentirebbe, fra l'altro, di confrontare anche due o più giochi fra loro per capirne le affinità e le differenze); e così via.

Il tutto per dare più strumenti di analisi, misurazione e comparazione per la ludologia, campo che in questo aspetto sta ancora muovendo i primi timidi passi.

INDICE

Mauro Longo

TIPOLOGIE DI GIOCHI DI RUOLO - VERSO UNA SISTEMATICA CONDIVISA

Mi occupo da anni di giochi di ruolo e ho diverse decine di pubblicazioni all'attivo, su oltre una dozzina di titoli più o meno famosi.

In questa attività decennale mi sono reso conto di alcune delle **carenze fondamentali della critica, del design e della cultura del gdr, italiane come internazionali.**

Una delle più importanti è quella della **mancanza di un vocabolario e di una terminologia condivisa**, mentre contesti editoriali più strutturati, come il boardgame, il videogame e la narrativa, prevedono schemi concettuali e glossari tecnici grandemente più diffusi e comunemente accettati.

Altro grande vuoto ingiustificabile della teoria del "gioco di ruolo" è che con questa etichetta generale **si comprendono oggi le più svariate e diverse esperienze**, tanto che le discussioni teoriche e popolari sul tema ne risultano sempre e continuamente affossate. Nei gruppi facebook per appassionati, per esempio, ogni singola questione di carattere generale sui gdr (ad esempio sul "ruolo del game master" o su come creare delle avventure), si arena immediatamente in un nulla di fatto, perché nessuno si rende conto che vi sono ALMENO 5-6 TIPOLOGIE completamente differenti di giochi che rientrano sotto il grande cappello del termine "Giochi di Ruolo", e **questo problema rende impossibile ogni ragionamento costruttivo** su qualsivoglia tema.

Per fare un paragone, è come parlare in generale di boardgame senza conoscere la differenza tra - ad esempio - gioco astratto, gioco di percorso, gioco di posizionamento ed escape room da tavolo. Senza una **tassonomia più precisa**, ogni discussione di una certa profondità risulta

inutile. Per dare il mio contributo alla risoluzione di tale mancanza, nel mio manuale in uscita (in autunno) con Dino Audino Editore ho provato a creare una ripartizione tecnica delle categorie principali dei giochi di ruolo, che vi condivido in anteprima assoluta.

Si tratta ancora di un work in progress, ma ha superato già numerose fasi di ragionamento precedenti, e il confronto con diversi altri esperti e osservatori italiani.

Parlando di giochi di ruolo pen and paper /tabletop è dunque necessario conoscere e **utilizzare le seguenti tipologie:**

- **GDR di esplorazione** (anche detti "old school", "hex crawl" e "dungeon crawl"), in cui il fulcro del gioco consiste nell'esplorare oscuri sotterranei o ambienti ostili, pieni di mostri e trappole, saccheggiandone i tesori;
- **GDR di avventura** (anche detti "middle school" o "a trama portante", che si basano su storie e intrecci molto elaborati, epiche gesta e grandi missioni; sono i giochi in cui gli scenari sono delle trame ricche di elementi narrativi e colpi di scena, e sono attualmente i più diffusi e apprezzati.
- **GDR di combattimento** (anche detti "action rpg" o "giochi di ruolo di menare" - da me :D) , incentrati su continue sfide e battaglie contro mostri e creature soprannaturali; hanno il loro gameplay principale nella incessante successione di incontri di combattimento e nella continua evoluzione numerica del personaggio e del suo equipaggiamento.
- **GDR di proiezione**, nei quali i giocatori vengono in qualche modo "proiettati" in mondi fantastici o avventurosi; in questo caso il fulcro del gioco è vedere come ce la caveremmo noi stessi - in teoria - in contesti di pericolo e in sfide avventurose.
- **GDR di investigazione**, nei quali lo scopo del gioco è risolvere casi polizieschi, gialli o noir, spesso con elementi fantastici; la detection e il ragionamento dei giocatori sono centrali in questo tipo di esperienze.
- **GDR di narrazione** (anche detti "giochi narrativi" o "story game"), nei quali la storia non è data in partenza, ma la si costruisce tutti insieme al tavolo, e il gameplay è espressamente incentrato sul "creare tutti insieme una vicenda avvincente".

Com'è facile - e ovvio - notare, **tutte queste tipologie hanno un riscontro più o meno diretto in determinati sottogeneri di narrativa, boardgame e videogame.**

INDICE

Gabriele Mari

GIOCHI DA TAVOLO PER BAMBINI E RAGAZZI CON AUTISMO

Sommario

Lo scopo di questo articolo è quello di far **conoscere l'attività ludico-educativa che viene portata avanti attraverso l'utilizzo del gioco da tavolo** in due centri della Cooperativa Sociale la Pieve specializzati in [autismo giovanile](#). L'ipotesi di fondo che guida queste attività sperimentali è che esse possano essere inquadrate, per principi e metodologie, in un contesto educativo di tipo comportamentale fondato sui modelli ABA (Applied Behavior Analysis) e TEACCH (Treatment and Education of Autistic and Communication Handicapped Children). L'alto grado di strutturazione di questo genere di giochi ha spinto gli educatori della Cooperativa e gli esperti ludici di Sir Chester Cobblepot a lavorare in sinergia per analizzare sul campo le analogie tra le impostazioni delle classiche attività di lavoro indipendente e l'utilizzo dei giochi da tavolo con bambini e ragazzi con autismo a medio e basso funzionamento. Dopo aver illustrato le strategie che permettono di adattare i giochi alle abilità dei ragazzi, si esaminerà nel concreto come il ciclo di sviluppo proceda dalle difficoltà incontrate nei playtest alle ripetute modifiche, **fino ad arrivare a un prototipo strutturato e funzionante** come il Domino qui portato ad esempio.

Percorsi ludici per l'autismo

Per il bambino con autismo il gioco assume un'importanza terapeutica notevole, poiché gli permette di sperimentare abilità e comportamenti e di relazionarsi con le persone che lo

circondano. Il gioco diventa **una cornice educativa motivante**, e di conseguenza estremamente efficace. Oltre ad essere una palestra virtuale in cui esercitare competenze e uno strumento di relazione e aggregazione, il gioco, nella sua accezione piagetiana di gioco con regole, si configura anche come un sistema chiuso altamente strutturato. La tipologia di gioco che raggiunge il più alto livello di strutturazione è quella del gioco da tavolo (detto anche gioco in scatola) che si caratterizza per l'utilizzo di pedine, dadi, carte e tabelloni. Prendendo le mosse dall'impostazione dei lavori indipendenti esposti da Micheli e Zacchini in *Verso l'Autonomia*, dal 2013 nel Centro Diurno Santa Rita e nel Centro Pomeridiano La Coccinella della Cooperativa Sociale La Pieve di Ravenna sono stati attivati percorsi ludici sperimentali di *gioco strutturato* che coinvolgono 15 bambini e ragazzi con funzionamento autistico, dai 7 ai 27 anni. L'ipotesi di partenza è stata quella di verificare se l'attività di gioco strutturato potesse essere pianificata e condotta seguendo gli stessi precetti del metodo TEACCH che governano le attività di lavoro indipendente.

Strategie di modifica e principi metodologici

Le attività di gioco strutturato sono state inserite nei programmi di trattamento quotidiano (in base ai singoli progetti individualizzati). Per rendere accessibili i giochi alle capacità dei ragazzi sono state individuate, pianificate e messe in atto strategie di modifica mutate direttamente dai principi metodologici del TEACCH:

- **Individualizzazione:** gli obiettivi che ci si pongono sono scelti in base a una valutazione individuale, attraverso l'osservazione e l'uso di strumenti formali di assessment (*Vineland Adaptive Behavior Scales*). La **valutazione delle capacità possedute**, dei punti di forza e delle abilità emergenti, così come quella dei limiti e delle debolezze, è fondamentale **per determinare le competenze da sollecitare** e per individuare le meccaniche e le tipologie di gioco più adatte. L'individualizzazione è importante anche per far leva sugli interessi motivanti della persona: se attraverso la conoscenza diretta, l'osservazione o le informazioni ricevute dai familiari si individuano delle sfere d'interesse e se ne inseriscono degli elementi correlati

all'interno del gioco, il coinvolgimento del ragazzo nell'attività ludica sarà più facile, sia nel primo impatto che nella durata dell'attenzione.

- **Facilitazione:** «Facilitare è in ultima analisi chiedere al bambino di fare ciò che sa fare; **adattare i compiti alle sue abilità**; rendere possibile un apprendimento nuovo facilitandolo, depurandolo cioè da quelle complicazioni che renderebbero l'apprendimento autonomo o l'esercizio autonomo impossibile.» (Micheli e Zacchini, 2002, p. 25). La facilitazione si concretizza in due tipi di intervento: nell'**aiuto da parte dell'educatore** a svolgere il compito e nell'**organizzazione facilitata** del compito. L'aiuto deve essere graduato e progressivamente ritirato fino a permettere l'esercizio del compito in autonomia. L'organizzazione facilitata consiste nella **strutturazione dello spazio e del tempo di gioco**: la strutturazione dello spazio semplifica i materiali di gioco, quella del tempo le dinamiche e le procedure di gioco, in modo che il tutto risulti a portata del bambino. La facilitazione dei materiali passa principalmente dalla semplificazione della grafica e dei componenti. *«Usate materiali dalle semplici forme e dai colori essenziali. Evitate disegni complicati, irrilevanti, frange, parti che penzolano e superfici brillanti e lucide, che tendono a distrarre e a confondere il bambino, il quale viene attirato dai dettagli e trascura l'oggetto in se stesso.»* (Shopler, 1997). I tabelloni devono avere **spazi delimitati in maniera chiara** e inequivocabile, linee dritte e nette: **tutto quello che vi compare deve essere funzionale al gioco**, tutti gli elementi puramente estetici vanno eliminati. *«Usate materiali facili da tenere in mano, sollevare, manipolare; facili da vedere (colori chiari, forme grandi, figure semplici ed essenziali senza troppi dettagli e senza sfondi pittorici).»* (Ibidem). La facilitazione delle dinamiche invece riguarda le regole, che devono essere semplificate e rese comprensibili (attraverso *task analysis*, cioè l'analisi del compito, e l'utilizzo della *Comunicazione Aumentativa Alternativa*), anche in termini di durata (condizioni di vittoria e fine della partita).

- **Compensazione:** se la facilitazione è una strategia didattica finalizzata all'apprendimento (modificare il compito affinché il soggetto possa svolgerlo, riconducendolo nell'area di sviluppo prossimale) la compensazione è una strategia finalizzata all'autonomia, e viene messa in campo in presenza di vincoli strutturali e funzionali specifici e importanti che determinano **un'abilità mancante che non può essere recuperata** o automatizzata: in questi casi, **per garantire la possibilità di partecipare al gioco, viene fornito un sistema alternativo**, diverso ma funzionalmente equivalente, per compiere un'azione che risulta compromessa dalla disabilità o dal disturbo. **Mentre la facilitazione è destinata all'estinzione, la compensazione è potenzialmente permanente.**
- **Flessibilità:** **un gioco modificato non è una struttura definitiva.** Ogni modifica è temporanea e contingente, dipendente dalle capacità degli individui che vi partecipano: a differenza del lavoro indipendente, il gioco strutturato è un'attività che deve prevedere la partecipazione congiunta di più persone, quindi la valutazione delle capacità, oltre che sul singolo, va fatta sulle interazioni del piccolo gruppo, con tutti i compromessi che questo comporta. La flessibilità, inoltre, serve a dar conto dell'esperienza dei giocatori: **le facilitazioni necessarie nelle prime partite possono diventare superflue (se non dannose)** una volta che si è imparato a giocare.
- **Indipendenza:** lo sforzo educativo deve sempre tendere verso la massima autonomia raggiungibile dal ragazzo, verso un esercizio indipendente delle sue abilità. Nell'ambito del gioco la prospettiva ideale corrisponde a due o più ragazzi che, grazie alla strutturazione dei materiali di gioco e alle abilità acquisite nei training, siano in



grado di giocare tra loro in autonomia, senza l'intervento dell'adulto. Più realisticamente, un gradino più sotto nella scala dell'indipendenza, c'è la possibilità, per il ragazzo con autismo, di giocare con una figura di riferimento (educatore, insegnante, genitore o familiare) nella massima autonomia: l'adulto, in questa situazione, passa da trainer e fornitore di aiuto a giocatore, avversario, compagno di gioco.

Il ciclo ipotesi-modifica-playtest

L'applicazione di queste strategie è un processo circolare: **parte da una pianificazione guidata da ipotesi**, si concretizza in modifiche concrete e viene messa alla prova al tavolo, nel cosiddetto *playtest*. **Ad ogni difficoltà osservata in fase di playtest deve essere ipotizzata e applicata una nuova modifica.** A titolo di



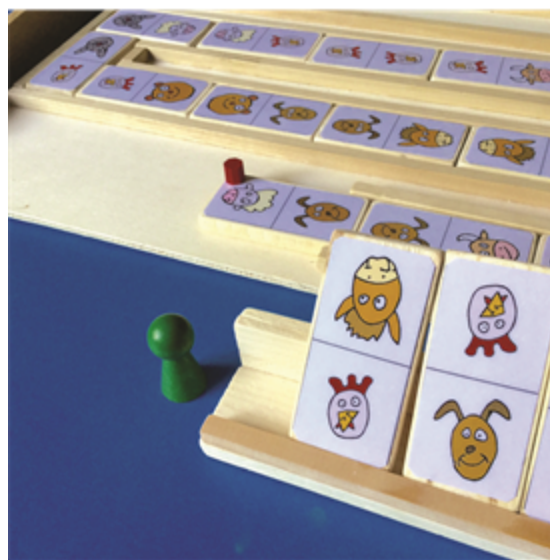
esempio si analizza un intervento scaturito dalle varie difficoltà riscontrate nell'utilizzo dei giochi di percorso (tipo il Gioco dell'Oca):

Difficoltà a riconoscere la propria pedina: per favorire il riconoscimento della pedina bisogna bilanciarne la funzionalità con i gusti e le preferenze del bambino: la pedina deve attrarre la sua attenzione senza però catalizzarla eccessivamente: «**Quando scegliete i materiali da usare, state attenti a quello che il bambino preferisce in termini di colori, forme, consistenze ed oggetti.** [...] Alcuni bambini sono così distratti da alcuni materiali da non poter prestare attenzione durante una lezione se quel particolare materiale che li distrae viene usato. Allora occorre sostituirlo con altri che il bambino ama usare, ma che non adoperi poi **in modo ossessivo od autostimolatorio.**» (Shopler, 1997). Il set di pedine di un gioco deve essere uniforme come grandezza e forma, per dare a tutte le medesima importanza e **suggerire un'identità di funzione.** La differenziazione delle pedine dei vari giocatori deve passare, preferibilmente,

attraverso due canali: il colore (pedine rossa, gialle, blu) e una seconda caratteristica che può essere una forma o un disegno distintivo (cerchio, triangolo, quadrato), in modo da facilitarne la riconoscibilità aggirando anche eventuali problemi di riconoscimento dei colori. **Per facilitare l'identificazione** della propria pedina è utile fornire a ogni giocatore una carta di riferimento da tenere davanti a sé che riporti i due elementi distintivi (colore e forma/disegno) in maniera evidente. In questo modo, quando è il turno di un giocatore, il *prompt* (aiuto) dell'educatore può essere: «Guarda la carta davanti a te - Cerca sul tabellone la pedina con forma e colore uguali alla carta - Muovi quella pedina.»

Modificare il gioco del Domino

Tra i molti giochi sperimentati e modificati, i primi sono stati quelli più diffusi e conosciuti: la Tombola, il Memory, UNO, il Gioco dell'Oca e il Domino. Tra tutti, quest'ultimo è quello che si è dimostrato più efficace e versatile. La meccanica del Domino prevede la scelta di una tessera doppia da un insieme limitato (la mano) e l'accostamento di uno dei due lati della tessera con un'altra uguale già in gioco, azioni che richiedono il riconoscimento di due figure uguali e l'accostamento fisico, competenze non troppo elevate che consentono al gioco di essere un buon punto di partenza.

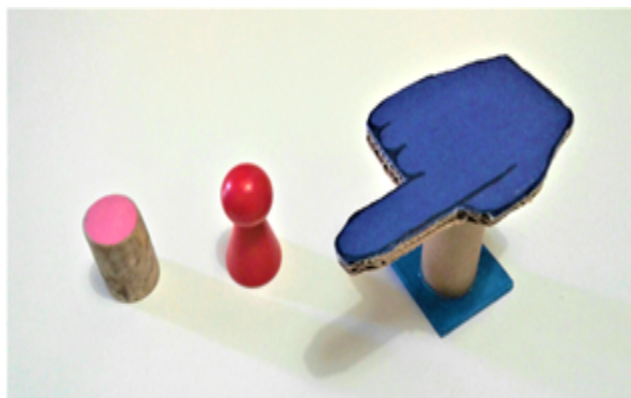


In commercio esistono molteplici versioni di Domino: con i punti (come le facce del dado) o con immagini di ogni tipo. La prima decisione da prendere è **quali informazioni veicolare** sulle pedine (numeri, colori, forme, immagini) in base alle competenze dei ragazzi e agli obiettivi educativi. Le tessere sono facilmente personalizzabili, sia che si usi come base la pedina originale, sia che si costruiscano ex novo. Per la realizzazione delle pedine si può utilizzare sia il

cartone che il legno (tagliando un listello largo 4 cm e spesso 1 cm, ad esempio, si ottengono pedine 4x8x1, misure che nella sperimentazione pratica si sono rivelate il miglior compromesso tra visibilità delle immagini, maneggevolezza e resistenza). Per gestire le pedine e manipolarle meglio sono state costruite delle stecche (come quelle dello Scarabeo o del Mah Jong) realizzate con listelli di legno, in modo che tutte le immagini delle pedine a disposizione di un giocatore fossero visibili a colpo d'occhio.

Una facilitazione essenziale che è stata introdotta è la presenza del tabellone, elemento solitamente assente nel Domino ma che risulta cruciale, almeno inizialmente, per superare la difficoltà di gestione spaziale del *serpentone* di pedine che man mano si forma sul tavolo con il procedere della partita, una caratteristica che, se non viene strutturata, può far naufragare la partita. Sul tabellone sono state montate due guide preimpostate per delimitare i bordi del serpentone: in questo modo la nuova pedina può essere piazzata solo a una delle due estremità, ed entrambe le posizioni sono corrette dal punto di vista spaziale. Il giocatore, non dovendosi più preoccupare della correttezza e dell'accuratezza del movimento di piazzamento, si può concentrare unicamente sulla correttezza dell'abbinamento delle immagini. Non essendo prevedibile da quale delle due parti verranno giocate più pedine, i due lati estremi delle guide, sui lati opposti del tabellone, sono stati lasciati aperti in modo che, all'occorrenza, il serpentone possa uscire dal tabellone per continuare sul tavolo: **questa facilitazione che verso la fine della partita scompare** può essere un buon test **per verificare** quanto l'impostazione data dal facilitatore (le guide) venga fatta propria durante il gioco e continui ad influenzare il piazzamento delle pedine una volta finite le guide.

Un ausilio che merita un discorso a parte, visto che non viene utilizzato solo nel Domino ma in tutti i giochi a turni, è il *segnaturno*, un oggetto che ci si passa di mano in mano evidenziando il giocatore attivo del momento. Chi ha il segnaturno davanti a sé sa che è il suo turno e che deve agire, mettendo in atto la sequenza di mosse che ha imparato per lo



specifico gioco; quando avrà finito il turno, sa che dovrà passare il segnaturno al giocatore alla sua sinistra (la rotazione dei turni standard è in senso orario). Se non ha il segnaturno, il ragazzo sa che deve aspettare e possibilmente prestare attenzione a quello che fanno gli altri. Il concetto di attesa può essere rafforzato con un'immagine simbolica posta davanti ai giocatori non di turno (il palmo aperto della mano, o l'omino seduto che guarda l'orologio). Il segnaturno può fisicamente essere un oggetto qualsiasi, ma deve essere: resistente e maneggevole (facile da afferrare e stabile sul tavolo una volta posato), evidente per dimensioni e colore (in modo che sia visibile da tutti), riconoscibile (meglio quindi se l'oggetto non ha altra funzione se non quella di segnaturno) e non troppo attraente (per non distogliere l'attenzione dal gioco). Per la forma si può andare dalla più astratta (un cilindro di legno) alla più rappresentativa (una mano di cartone che indica) passando per i classici pedoni di legno colorati, in base alle caratteristiche del proprio gruppo di gioco.

Analogie tra lavoro indipendente e gioco strutturato

Dopo più di cinque anni di attività quotidiana, **il parallelismo tra le attività di lavoro indipendente e il gioco strutturato risultano evidenti** e innegabili:

- entrambe le attività sono da svolgere seduti al tavolo;
- entrambe sono strutturate nel tempo: si concretizzano in una sequenza di azioni da svolgere ripetutamente (nel gioco abbiamo l'alternanza dei turni, la sequenza del turno e le fasi di gioco);
- entrambe sono strutturate nello spazio: si concretizzano in una suddivisione ordinata della superficie del tavolo con oggetti che devono essere manipolati e spostati in precise posizioni (nel gioco la superficie è suddivisa in tabelloni, caselle e percorsi, i materiali hanno specifiche forme e dimensioni e vengono manipolati e spostati in determinati punti secondo regole stabilite);
- entrambe le attività hanno una fine prestabilita al raggiungimento di condizioni note (nel gioco abbiamo la fine della partita e le condizioni di vittoria);

- entrambe le attività vedono una predominanza del codice visivo e tendono a essere autoesplicative e indipendenti dalla lingua.

In conclusione, quindi, riteniamo che il gioco strutturato possa essere considerata un'attività conforme alla metodologia TEACCH. La principale differenza rispetto a un'attività di lavoro indipendente è la necessità di partecipazione di almeno due soggetti: l'esperienza di gioco si configura quindi come un'interazione focalizzata faccia a faccia, con tutte le implicazioni relazionali ed educative che questo comporta, gran parte delle quali ancora da esplorare.

Bibliografia

- Angiolino A. e Sidoti B. (2010), Dizionario dei giochi, Bologna, Zanichelli
- Bertolo M. e Mariani I. (2014), Game design - Gioco e giocare tra teoria e progetto, Milano - Torino, Pearson.
- Caillois R. (2013), I giochi e gli uomini, Milano, Bompiani.
- Cecchini A. et Al. (1987), I giochi di simulazione nella scuola, Bologna, Zanichelli.
- Fedeli D. e Tamburri D. (2005), Mi insegni a giocare? Strategie per insegnare abilità ludico ricreative a bambini disabili, Gussago (BS), Vannini.
- Fogarolo F. e Munaro C. (2014), Fare inclusione, Trento, Erickson
- Gencarelli N. (2012), Ausili fai da te: Creare e adattare oggetti e strumenti tecnologici per la disabilità, Trento, Erickson.
- Goffman E. (2003), Espressione e identità, Bologna, Il Mulino.
- Huizinga J. (2002), Homo ludens, Torino, Einaudi.
- Lansing M., Reichler R.J. e Schopler E. (1991), Strategie educative nell'autismo, Milano, Masson
- Micheli E. e Xaiz C. (2001), Gioco e interazione sociale nell'autismo, Trento, Erickson.
- Micheli E. e Zacchini M. (2002), Verso l'autonomia, Gussago (BS), Vannini.
- Micheli E. e Zacchini M. (2006), Anch'io gioco, Gussago (BS), Vannini.
- Nuccio W. (2016), La progettazione dei giochi da tavolo, Milano, Mursia.
- Shopler E. e Mesibov G. (a cura di) (1997), Apprendimento e cognizione nell'autismo, Milano, Mc Graw-Hill
- Vygotskij L. S. (2008), Pensiero e linguaggio, Firenze, Giunti.
- Winnicott D. W. (1983), Gioco e realtà, Roma, Armando.

INDICE

Martino Chiacchiera

TUTTO CIÒ CHE SAPPIAMO SUL GAME DESIGN È SBAGLIATO

"No, non sbagliato! Solo sbagliato in tua mente. Devi disimparare ciò che hai imparato." [Yoda]

- I giochi devono essere divertenti. [Sbagliato.](#)
- I giochi devono essere bilanciati, e il kingmaking, la player elimination, il downtime e la paralisi da analisi sono tutti difetti da correggere. [Sbagliato.](#)
- Esistono solo giochi "dipendenti dalla lingua" e giochi "indipendenti dalla lingua". [Sbagliato.](#)
- I family sono giochi per tutti e ogni anno escono tanti giochi nuovi e diversi. [Sbagliato.](#)
- I giocatori giocano per vincere. [Sbagliato.](#)
- Noi siamo autori di giochi. [Sbagliato.](#)
- Un gioco è <inserisci definizione di "gioco" a piacere>. [Sbagliato.](#)
- Un gioco deve avere un obiettivo e delle scelte. [Sbagliato.](#)
- Un gioco deve avere dei giocatori. [Sbagliato.](#)
- Un gioco è solo un gioco. [Sbagliato.](#)

Se è tutto sbagliato, allora anche i giochi che abbiamo fatto sono sbagliati? [Sbagliato.](#)



I giochi NON devono essere divertenti per forza, devono essere invece interessanti.

Vale a dire che il giocatore per cui è pensato il gioco (adulto, bambino, studente...) deve ricavarne una esperienza significativa. [Che non significa per forza piacevole.](#)

Esempio estremo: <https://www.youtube.com/watch?v=PmyQE75PvC4>

I giochi NON devono essere bilanciati a tutti i costi, e anzi spesso questa ossessione per il bilanciamento porta i designer a fare giochi privi di emozioni, privi di momenti topici e in ultima analisi, scarsamente memorabili. *In Risk, quel mucchio di carri neri che attacca la Kamchatka - difesa solo da 1 carro rosso e che grazie alla fortuna dei dadi si difende con onore per svariati turni - è un momento epico di cui tanti di noi hanno sentito parlare o ne hanno fatta esperienza diretta.*

Ma tralasciando giochi classici e/o artistici la cui finalità è quella di far vivere in prima persona la frustrazione di quando il tuo destino è nelle mani di altri e non puoi farci niente a prescindere da quanto sei stato bravo (Ah, il Kingmaking, quante volte accade nella vita vera?! :O), il designer del celebre gioco da tavolo Root ci offre vari motivi per cui il kingmaking può essere un prezioso alleato nel design di un gioco, e spiega [come e perché implementarlo di proposito!](#)

Similmente, tutti i difetti [qui](#) elencati possono essere difetti nel contesto (gioco specifico) in cui si trovano, ma non lo sono in senso assoluto - alla stregua di una complessa meccanica di deckbuilding iper-bilanciata... in un gioco dell'oca per bambini! Iniziate quindi a trattare i "difetti" come meccaniche, anziché come difetti e basta, e avrete trovato nuovi strumenti di design e nuove idee per rinverdire generi di gioco inflazionati (Eurogame, sto parlando di voi!).

Alcuni esempi concreti:

- Negli scacchi (regolamento da torneo) la paralisi da analisi e il downtime sono funzionali al gioco. Più l'avversario è in difficoltà e sta consumando il suo prezioso tempo - e tu aspetti il tuo turno - e più sei contento. E dunque la paralisi da analisi è qualcosa in cui VUOI che l'altro ricada; il contrario di quando giochi a "Through the Ages" :D
- In BANG! c'è la player elimination. Samurai sword, che è la versione "per gamer" di BANG! - gioco simile ma con meno take-that e nessuna player elimination - è, secondo le vendite ad oggi, molto meno apprezzato dal grande pubblico rispetto a BANG!. Forse è più bilanciato, ma BANG! è "più emozionante" in quanto ha carte più sbilanciate e il giocatore è molto più teso (la tensione di essere eliminati).

- Fiddliness: giochi come il Jenga, Second Chance, Paper Please lo sono in maniera funzionale alle meccaniche, e hanno fatto della “scomodità di fare una cosa” la loro meccanica principale.

A prescindere dal regolamento - che è in lingua ma [non necessariamente deve essere in lingua](#) - esistono: giochi dipendenti dalla lingua (es. Magic ha testo sulle carte), indipendenti dalla lingua (es. Supermario),... e giochi dipendenti e indipendenti dalla lingua allo stesso tempo. Un esempio? Un gioco creato da me e Ivano Elle che **richiede due o più giocatori che parlino lingue diverse tra loro**, e sfrutta il [Mondegreen - e nello specifico il “Soramimi” effect](#) - come meccanica di gioco.

Regolamento: Cooperativo in cui bisogna trovare Mondegreen - parole che suonano simili in un'altra lingua, ma hanno anche significati diversi. A turno un giocatore dichiara una parola nella propria lingua (es. LOVE), e tutti disegnano sul proprio foglio una parola nella propria lingua che ha lo stesso suono (ma probabilmente un altro significato). Es. L'inglese disegna un cuore (LOVE), il norvegese disegna un martello da giudice (LOV), l'italiano disegna un uovo (L'OV), il francese disegna dell'acqua (L'EAU).

Ho sempre creduto che la gente non fosse interessata ai giochi da tavolo perché ritenuti per bambini, perché troppo difficili (regole, conti matematici, etc) e dunque, in ultima istanza, perché la gente è ignorante e incapace di comprendere e/o rispettare delle regole, e dunque è incapace di giocare. Mi sbagliavo. Per riassumere in maniera semplicistica la tesi di Anna Anthropy nel suo celebre [libro](#), i primi a mettere le mani in pasta nella creazione di (video)giochi sono stati gli ingegneri e gli informatici - perché i primi computer erano accessibili solo da loro. Questo ha determinato che il genere di giochi che si è diffuso - e il pubblico su cui ha fatto presa - è da sempre lo stesso: prevalentemente si tratta di bianchi (occidentali), cisgender, con una formazione universitaria/college, maschi, ingegneri, informatici, o ingegneri informatici (o comunque formazioni o professioni matematico/scientifiche). Pensate agli autori più famosi e agli amici più gamer e ditemi se non è così. In pratica sia nel mondo dei videogiochi che in quello dei giochi da tavolo, il 99% degli utenti ancora oggi appartiene ad almeno una (ma più frequentemente a tutte o quasi!) queste categorie. E siccome il pubblico è questo, l'industria sforna prevalentemente titoli appealing per questo tipo di giocatori (e lo vediamo anche nel lessico: “gestionale”, “engine building”, “meccanica”,... tutti termini e concetti di palese stampo

ingegneristico!). Il motivo per cui la gente casual che non gioca ai giochi da tavolo gioca e apprezza invece Dixit NON è perchè è troppo stupida per giocare ad Agricola o Caverna, bensì è che l'esperienza di Agricola o Caverna NON GLI INTERESSA! Esattamente come a voi hardcore gamers non interessa giocare a Dixit. E avete mai sentito qualcuno che gioca a Dixit per i punti vittoria? Se ci fossero più giochi che esplorano temi diversi dai punti vittoria (Insoliti Sospetti, Fog of Love, Pandemic, per citarne alcuni di successo), ci sarebbero più giocatori (e giocatrici). E più autori e autrici? E in ultima istanza, più giochi nuovi?! Io ad ogni nuova Essen SPIEL continuo a vedere giochi di gestione risorse ma non ci sono quasi mai giochi il cui scopo sia qualcosa diverso dai punti vittoria, dalla competizione, dall'ottimizzazione di mosse e risorse... Ma i giochi possono essere ben più di questo!

Oltre allo scopo del gioco, bisogna comprendere quello del giocatore. Qual è la motivazione che spinge qualcuno a giocare al tuo gioco? Senza di essa, il tuo gioco non risulterà interessante - a prescindere da quanto bene sia fatto su tutti gli altri aspetti.

Noi siamo autori di giochi... in teoria. In pratica il gioco è un'opera corale (grafico, illustratore, revisore, traduttore, editore, scultore di miniature, marketing manager, etc). Ma non finisce qui. Molti designer che conosco - me incluso - spesso si limitano a ideare le regole, tralasciando tutto il resto. Invece la forma o il materiale dei componenti può avere un impatto di gameplay (e in ultimo, sull'esperienza di gioco) tanto quanto una regola scritta nel manuale.

Bisogna passare da un approccio MDA ad un approccio DDE, vale a dire smettere di pensare solo alle regole e pensare a come ogni elemento del gioco (sia esso fisico, verbale, numerico, visivo, tattile, etc) influenza e impatta l'esperienza di gioco, e nello specifico, se e come contribuisce a rafforzare o modificare l'esperienza di gioco. Supermario sarebbe lo stesso "allegro" se lo sfondo fosse nero come nel gioco "The sentence" di Anna Anthropy? E se la musica in sottofondo fosse quella di un matrimonio, come cambierebbe il messaggio di fondo e la percezione della missione di Mario (salvare la principessa)? E se Mario fosse palesemente il cattivo e la principessa stesse solo cercando di difendersi? E se blood rage avesse dei cubetti al posto delle miniature? I giochi legacy ad esempio sfruttano le proprietà dei materiali e dell'artefatto "gioco" in maniera avanzata ed estensiva per creare un'esperienza di gioco particolare e significativa. Un legacy 100% digitale non avrebbe lo stesso feeling.

Questo ci porta alla domanda: **cosa è un gioco?** Ci sono tantissime definizioni ([eccone alcune](#)), e a mio avviso tutte sono sbagliate, o troppo larghe o troppo strette. Molte sono anche inutili (anzi limitanti) ai fini di un game designer. Tutte però hanno in comune una cosa, parlano in un modo o nell'altro di "regole". Ed è su questo che dovrebbe focalizzarsi il game designer: cosa sono le regole e come impattano sul gioco. Non ho una risposta univoca perché quello di regole è un concetto molto sfuggente. Esistono sia regole esplicite (es. quelle scritte nel regolamento e note ai giocatori) che implicite (es. il coefficiente di attrito di un mattoncino del jenga che struscia su un altro mentre lo sfili) che regole implicite che possono diventare esplicite se i giocatori le scoprono ([es. le probabilità di uscita di un numero dal'2 al 12 in Catan](#)). Tutte queste regole impattano sull'esperienza di gioco... Sbagliato! In realtà l'unica cosa che davvero impatta sull'esperienza di gioco è la percezione che il giocatore ha di queste regole - a prescindere che sortiscano un effetto (es. l'attrito del jenga) o non lo sortiscano (es. mi sono scordato di applicare una regola specifica, quindi gioco ignorandola del tutto e il gioco inevitabilmente sarà diverso da come lo aveva inteso il designer). Prima di definire cosa è un gioco, bisogna definire cosa è una regola e - al di fuori del mondo puramente accademico - capire quali sono tutte le regole (implicite, esplicite, e implicite ma potenzialmente conoscibili) e come esse impattano sull'esperienza del giocatore. Ad esempio, se i giocatori conoscessero il coefficiente di attrito del jenga, cosa cambierebbe nella loro esperienza di gioco? Credo niente.

Un gioco deve avere un obiettivo e delle scelte significative... o così dicono.

In realtà è il giocatore che deve averne. E non sempre il gioco deve fornirgli obiettivi (o scelte) in maniera chiara ed esplicita. Nei giochi da tavolo moderni spesso l'obiettivo è vincere avendo più punti degli altri (ottenuti tramite scelte corrette di ottimizzazione mosse e altre risorse. Scelte difficili da prendere in maniera ottimale e dunque significative). Ma in un gioco come the King's Dilemma l'obiettivo non è noto a priori, e l'assenza di un obiettivo chiaro implica la spontanea ricerca dello stesso da parte del giocatore... Spesso quando questo accade (specie nei videogiochi senza tutorial o nei board game dal regolamento lacunoso), si tratta solo di un "errore" del designer, che ha dato per scontato qualcosa che per il giocatore non lo è affatto. Tuttavia, capire cosa c'è da capire/fare potrebbe essere il vero obiettivo del giocatore, o del gioco (Es. gli enigmi di una escape room). E in giochi come gli [Walking Simulator](#), qual è l'obiettivo del gioco? È lo stesso del giocatore che li gioca? No!

Ancora oggi c'è l'errata concezione che i giocatori giochino per vincere (o per partecipare). Senza scomodare esempi come i giochi di ruolo, e rimanendo nel confine dei giochi "veri e propri" come li intendete voi, io non ho mai sentito qualcuno che gioca a Dixit per vincere, o per i punti vittoria (malgrado ci siano scelte e punti vittoria, e questo sia l'obiettivo dichiarato del gioco). Capita invece che quando uno arriva a 30 punti gli altri vogliano continuare a giocare. Così come capita di voler rigiocare a un gioco che ci è piaciuto, a prescindere dal genere. Il motivo che c'è dietro è che il giocatore vuole dal gioco qualcosa che il gioco gli offre, in quanto interessante, e questo è a prescindere dall'obiettivo scritto nelle regole. Ci sono giochi in cui non si vince mai (MMORPG), giochi in cui si può solo vincere, e giochi in cui si può solo perdere (molti dei videogiochi appartengono a queste categorie). La motivazione del giocatore è più importante del motivo (pretesto!) che il gioco offre per essere giocato (l'obiettivo dichiarato del gioco).

I giochi possono fare a meno degli obiettivi, e di scelte esplicite all'interno di un gioco - purché le eventuali scelte implicite presenti siano [interessanti per il giocatore](#) e/o il giocatore ci veda comunque un obiettivo (interesse) personale nel giocare ([esempio](#)), qualunque esso sia. Può anche essere il semplice relax mentale (vedi [Minecraft](#), [Journey](#), [fIOW](#) - o l'esperienza emotiva e introversa di [The Beginner's Guide](#), o i dubbi amletici che nascono giocando a [The Stanley Parable](#), o esperienze multiplayer come gli wargame e il piacere della [rievocazione](#), etc, etc...)

Ma un gioco può fare a meno anche dei giocatori? Dipende cosa si intende per giocatori.

[Questo è un giocatore?](#)

[Questo è un giocatore?](#)

[Questo è un giocatore?](#)

[Questo è un giocatore?](#) (È ignaro del suo ruolo e del contesto)

[Si possono fare giochi per 0 giocatori?](#)

Sembrano mere speculazioni MA sono sicuro che prima o poi nascerà una figura professionale specifica per alcune di queste (o altre). *Esempio: il game designer per cani, per robot, per la vita di tutti i giorni.* La [gamification](#) è un primo pallido tentativo di queste possibilità inesplorate.

Tante chiacchiere ma in fondo un gioco è solo un gioco.

La definizione di gioco è tutto meno che chiara, e in aggiunta ad [esempi come questi](#), resta comunque vero che il gioco, come anzi più che altre forme di espressione e di intrattenimento, ha la capacità di trasmettere emozioni, messaggi e esperienze. Il motivo è che nessuna altra forma di espressione o intrattenimento coinvolge in prima persona l'utente tanto quanto un gioco. Il protagonista sei tu, anche quando sei relegato a un ruolo quasi esclusivamente passivo sei sempre e comunque protagonista - a differenza di un film o di un libro. E questo comporta una possibilità di design ancora oggi poco esplorata ma che dimostra quanto potente possa essere un gioco, e quanto possa [impattare anche sulla nostra vita vera](#).

Se è tutto sbagliato, allora anche i giochi che abbiamo fatto sono sbagliati? Sbagliato!

Da bambini tutti noi più o meno consapevolmente abbiamo inventato giochi per puro diletto, per imparare, per arte. Crescendo abbiamo invece cambiato il motivo per cui facciamo giochi. Abbiamo così iniziato a fare giochi "perfetti", cioè che seguono canoni e preconcezioni acquisiti basandoci su cosa piace agli altri, sui giochi in commercio, sui giochi che vendono di più, sui giochi che abbiamo giocato e che ci sono piaciuti, etc... E non c'è niente di male!

Ma adesso che abbiamo imparato a "dipingere come Raffaello" (cioè a fare giochi in stile Reiner Knizia), e dunque acquisito tutta una serie di strumenti, tecniche e esperienza di game design, secondo me è il momento di tornare a fare giochi come dei bambini!

**Giochi che hanno senso di esistere a prescindere dal fatto che siano vendibili o meno...
anziché giochi il cui unico senso di esistere è quello di poter essere venduti!**

Giochi che non scendono a patto con logiche produttive e commerciali, giochi che esprimono noi stessi e/o comunicano un messaggio o esplorano temi a noi cari.

Giochi che non sono "just another game on the shelf".

Giochi che non hanno bisogno di una scatola per forza, o che hanno bisogno di 15 scatole!

Io ho iniziato a farlo (periodo lockdown).

Ho creato giochi pensati per essere giocati con persone specifiche - e che assolto il loro compito forse non verranno mai più giocati.

Ho fatto giochi che usano Google Maps o peculiarità e funzioni di Google Drive. Ibridi tra il videogioco e il gioco analogico...

Ho fatto giochi che esprimono un messaggio o esplorano temi molto personali, risultando sorprendentemente coinvolgenti da un punto di vista emotivo anche per gli altri... etc.

Per riuscirci mi sono dedicato ad approfondire altri ambiti come: [il design dei videogame](#), [la prestidigitazione](#), [la psicologia](#), [l'environmental storytelling](#) e tanto altro ancora...

E ciò che avevo imparato in 11 anni di carriera come game designer, la teoria e la pratica su cui mi sono basato fino ad oggi, è ancora utile? Assolutamente. Va solo "riconvertito".

Sperimentando in nuove direzioni ho imparato e scoperto tante cose nuove... Ma soprattutto, ho finalmente trovato un motivo, una gioia e una soddisfazione che mai avevo provato in 11 anni di game design. Il mio consiglio è di provare a **fare giochi "personali"** e vedere dove vi porta "il cuore"; non quello del gioco, il vostro.

