

Complexity Progression in Turn-Based Strategy Games

Paper di Game Design



Quesito iniziale

I vari livelli di Guild Rush sono pensati per essere giocati in un ordine predefinito, quindi devono seguire una progressione specifica

I giochi strategici riescono a comunicare **progressione** attraverso modifiche alle unità, abilità, risorse, e territori del giocatore

Ma in che modo comunicare quella progressione rispetto alle **unità nemiche**? Come possono continuare ad essere un ostacolo per il giocatore mentre egli continua a progredire?

“Complessità” (e non “difficoltà”)

Difficile misurare con precisione la difficoltà di un gioco strategico:

- Assente l'elemento di dexterity
- Velocità del gioco determinata dal giocatore stesso
- Capacità del giocatore legata a competenze esterne, esperienze passate, livello di attenzione, attitudini personali

Semplice renderlo più facile, ma per renderlo più difficile non basta aumentare le statistiche dei nemici

Metodi individuati

Ho individuato una serie di metodi spesso utilizzati per aumentare la complessità. Possono essere divisi in alcune categorie:

- Cambiamenti alle **unità nemiche**
- Cambiamenti all'**arena**
- Cambiamenti al **gameplay**

Cambiamenti alle unità nemiche

Le unità nemiche sono la tipologia difficoltà più ovvia che il giocatore dovrà affrontare, e determinano in gran parte il conflitto

- **Aumento statistiche:** progressione
- **Nuove tipologie di nemici:** nuove tipologie di conflitto
- **Buff temporanei:** spingono a creare nuove strategie

Nuove tipologie di nemici - Esempio

Mario + Rabbids Kingdom Battle

- Comportamenti diversi, strategie diverse
- Design immediatamente riconoscibili

Le unità dovrebbero essere abbastanza distinte da non essere intercambiabili e creare **conflitti unici**



Cambiamenti all'arena

Lo spazio è condiviso dalle unità, e determina le affordance

- **Aumento dimensione:** maggiore spazio da gestire
- **Zone normalmente inaccessibili:** nuove dinamiche
 - Cover
 - Caselle ambientali
- **Hazard:** imprevedibilità e opportunità

Caselle ambientali - Esempio

Into The Breach

- Accessibili solo ad unità specifiche, nocive per tutte le altre
- Ostacoli, ma integrabili dal giocatore nella propria strategia



Hazard - Esempio

Pokémon Conquest

VS

Into The Breach

Completamente
imprevedibili: frustranti

Indicati chiaramente: possono essere considerati nella propria strategia



Cambiamenti al gameplay

Una volta stabilito e consolidato il gameplay, apportare modifiche ad esso può stupire e creare nuovi conflitti

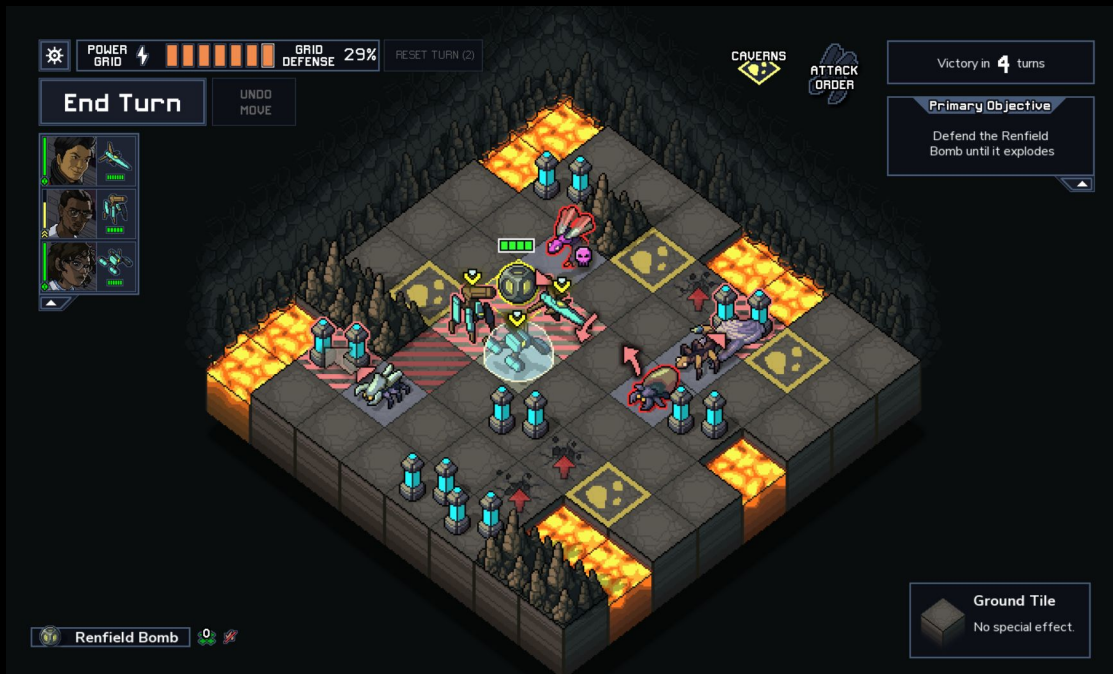
- **Condizioni di vittoria speciali:** tensione e sorpresa
- **Gimmick e miniboss:** novità e memorabilità

Se eccessivamente scollegati dal gameplay di base, possono venire percepite come aggiunte superflue e prive di valore, “sporcatore”

Condizioni di vittoria speciali - Esempio

Into The Breach

- Battaglia finale tesa e complessa
- Evoluzione degli obiettivi già introdotti durante il resto della partita
- Culmine narrativo e di gameplay, non risulta fuori luogo



Applicazione dei metodi

Non tutti i giochi devono utilizzare tutti i cambiamenti descritti, ma solo quelli adatti alla propria identità

1. **Cambiamenti all'arena (passivi):** spazio comune, effetti indiretti
2. **Cambiamenti alle unità nemiche:** novità, sfida, progressione
3. **Cambiamenti all'arena (attivi):** imprevedibilità
4. **Cambiamenti al gameplay:** memorabilità