

# **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*

Completamente imprevedibili: frustranti



*VS*

*Into The Breach*

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

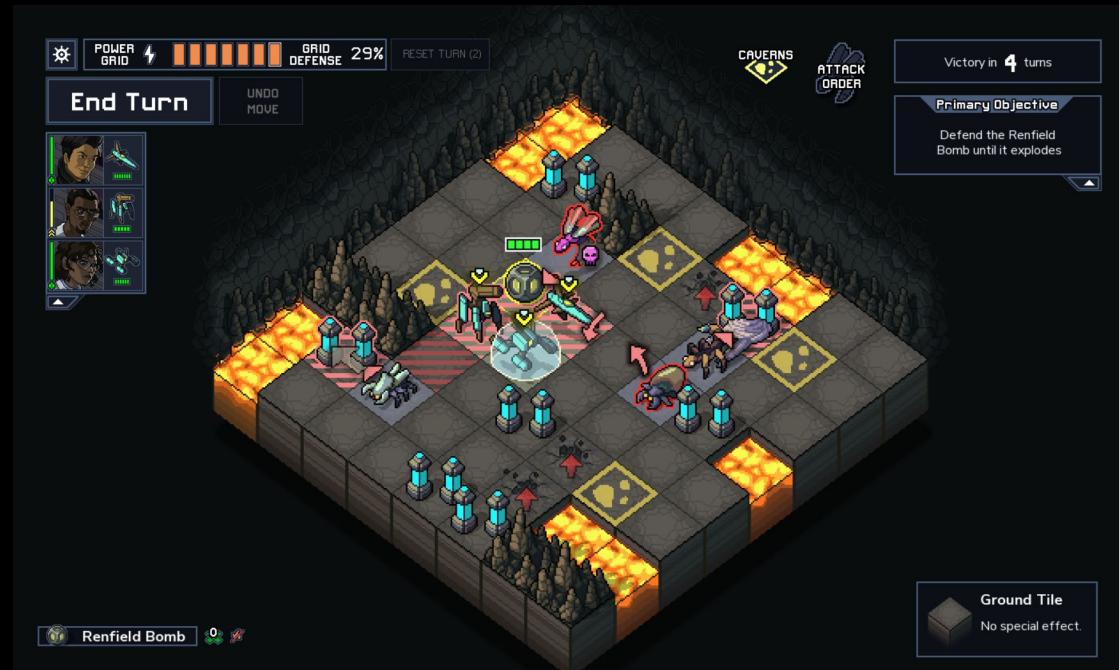
- **Condizioni di vittoria speciali:** tensione e sorpresa
- **Gimmick e miniboss:** novità e memorabilità

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

# 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