

Marco Valtriani

ELEMENTI DI GAME DESIGN

introduzione di Michele Mura
postfazione di Andrea Chiarvesio



ELEMENTI DI GAME DESIGN
di Marco Valtriani

INDICE

Introduzione <i>di Michele Mura</i>	pag. 3
1. Un po' di storia	pag. 9
2. Anatomia di un Gioco da Tavolo	pag. 19
3. American Style vs Eurogames	pag. 31
4. I Generi	pag. 38
5. Le Meccaniche	pag. 50
5. Cenni di Game Design	pag. 71
Postfazione <i>di Andrea Chiarvesio</i>	pag. 101
Ringraziamenti	pag. 105

INTRODUZIONE

di Michele Mura

Come nascono i giochi da tavolo? Questa è una delle classiche domande che vengono poste ad un autore. Mi occupo di game design da poco più di tre anni (il mio primo gioco è stato pubblicato nel 2007) e pertanto non possiedo grande esperienza in merito ma proverò comunque a dare una risposta. Generalmente tutto parte da un'idea la cui provenienza è sempre incerta e non ha mai tratti ben definiti.

E' possibile trarre ispirazione da un film, un viaggio, un libro oppure magari, anche un altro gioco da tavolo! La parte più difficile consiste nel saper cogliere questo attimo fuggente e concretizzare l'idea in una prima bozza magari scarabocchiata su un piccolo pezzo di carta. Il punto di partenza può essere l'epoca storica

durante la quale si desidera ambientare il gioco, una particolare meccanica che riteniamo essere originale o ben congegnata. talvolta si può anche partire dal titolo del gioco e poi sviluppare il resto successivamente! Una volta che la prima bozza diviene qualcosa di concreto e non soltanto un insieme di idee disordinate, comincia il processo di creazione del primo prototipo e, parallelamente, si inizia a scrivere il regolamento.

Il primo prototipo di solito viene realizzato anche su un semplice foglio di carta e di solito si utilizzano tessere, pedine e dadi recuperati da vecchi giochi oppure attaccando semplici post-it sulle carte da ramino. Piano piano l'idea si concretizza, il gioco prende forma ed ecco che diventa necessario produrre un prototipo sempre più raffinato e preciso, qualcosa da poter proporre anche ad un gruppo di amici per iniziare una fase

molto delicata dell'intero processo creativo: il playtesting.

E' preferibile far giocare il proprio gioco il più possibile e non arrendersi davanti alle prime difficoltà. Durante queste prime fasi di prova, accade spesso di dover tornare indietro sui propri passi e modificare parti del tabellone, introdurre nuove carte, modificare più e più volte le regole e magari gettare interi prototipi...

E' l'autore il primo che deve credere nella sua creatura ma è bene non essere troppo gelosi delle proprie idee poichè spesso, dall'esterno, i difetti si vedono meglio. Adotto spesso un suggerimento di un famoso autore italiano: dopo una partita di test chiedo sempre al gruppo se desidera giocare nuovamente: una risposta affermativa È segno tangibile che la strada che sto percorrendo è quella giusta. Cerco sempre di far provare il gioco a gruppi molto differenti tra di loro ma soprattutto

cerco di farlo giocare a coloro che meglio rappresentano il target al quale sto cercando di rivolgermi.

Come si capisce che il gioco è pronto per essere mostrato/proposto ad un editore? Difficile rispondere. Si tratta quasi sempre di una sensazione che comunque si appoggia anche su fatti concreti. Il gioco non deve avere falle, cioè deve funzionare regolarmente senza intoppi, non deve durare in eterno e deve essere divertente (facile a dirsi!)... la grafica non deve essere definitiva ma si sa, anche l'occhio vuole la sua parte ed una bella presentazione non potrà che influenzare positivamente l'editore/redattore.

Se l'audizione ha esito positivo, generalmente si firma il contratto di pubblicazione ed inizia il processo produttivo vero e proprio che, oltre all'editore, coinvolge altri professionisti quali grafici ed illustratori. Insieme all'editore si

stabilisce il look definitivo del gioco scegliendo i materiali e tantissimi altri aspetti che chiaramente tengono anche conto dei costi e dei tempi di produzione.

Talvolta l'editore può anche decidere di cambiare ambientazione e titolo al gioco in quanto da quel punto in poi, È il mercato che detta le regole e l'autore non è più l'unico capo progetto. Prima del prodotto finale viene realizzato un mock-up cioè una versione quasi definitiva (grafica e materiali) che viene adoperata per far conoscere il prodotto al mercato. Il regolamento viene impaginato con tanto di grafica ed esempi di gioco e si investe parecchio tempo nel rileggere le varie bozze a caccia di errori.

L'arrivo delle prime scatole avvolte nel cellophan è spesso frutto di un lungo e faticoso cammino (un anno e anche di più!) ma la soddisfazione è grande, e la passione così forte che terminata

un'avventura ci si tuffa nella prossima con nuove idee e rinnovato entusiasmo.

Se questa breve introduzione nel mondo dei giochi da tavolo e più precisamente in quell'emisfero così affascinante che riguarda la loro ideazione e creazione, ha stuzzicato la vostra curiosità, proseguite nella lettura. Nelle pagine seguenti potrete approfondire tutti questi temi, conoscere meglio i giochi anche per quanto riguarda gli aspetti più tecnici e poco conosciuti. Troverete molte informazioni utili circa i meccanismi più diffusi utilizzati nei regolamenti, apprendere un po' di storia ludica e apprendere tutti i rudimenti necessari per poter leggere un giorno il vostro nome sopra una di quelle bellissime e coloratissime scatole di cartone!

1. Un po' di Storia

Salve a tutti: aspiranti autori, giocatori assidui, semplici curiosi.

Quello che avete fra le mani è un libro che parla di **Giochi da Tavolo**, di come sono fatti e di come vengono "inventati".

Prima di smontare un Gioco da Tavolo per guardarci dentro, però, forse è il caso di capire di cosa stiamo parlando, prima che qualcuno mi denunci per averlo istigato a distruggere la vecchia damiera del nonno.

Definire qualcosa che riguarda il gioco è sempre complesso: l'attività ludica ha tante e tali forme da rendere quasi impossibile stabilire una definizione univoca.

Da subito metto le mani avanti dicendo che questo libro tratterà principalmente di giochi moderni, tralasciando dunque il mondo dei giochi di carte e degli astratti tradizionali

(quindi niente Briscola, Scala Quaranta, Texas Hold'em, Dama e Go), che rappresentano un vasto mondo "a parte".

Per quanto riguarda il Gioco da Tavolo, però, si ha qualche elemento in più per trovare una definizione coerente.

Difatti, il nome stesso ci suggerisce il primo elemento che non può essere eliminato: c'è bisogno di un Tavolo.

O, per essere più precisi, una superficie su cui giocare.

Sembra una tautologia, ma è una precisazione necessaria per poter inserire nella definizione, per esempio, anche i giochi di carte e i party games. Infatti, che questa superficie sia un tabellone, o che siano una serie di plance, o che ancora sia semplicemente il tavolo stesso su cui vengono giocate delle carte, fa lo stesso.

Di fatto, c'è uno spazio definito su cui si svolgerà il gioco, le cui dinamiche sono determinate dal secondo elemento indispensabile: le regole.

Le regole sono definite da una serie di norme, chiamate in gergo tecnico "meccaniche", e costituiscono non solo il corpus di informazioni necessarie ai partecipanti per giocare, ma anche quella delicata alchimia che rende un gioco divertente.

Se un gioco fosse una pietanza, le meccaniche sarebbero gli ingredienti.

Se le regole sono scritte male, o hanno addirittura degli errori tecnici nello sviluppo delle meccaniche, il gioco presenterà dei "buchi" (termine mutuato dal mondo dell'informatica) e l'esperienza che ne deriverà sarà meno appagante, fino

addirittura a diventare noiosa o, ancor peggio, frustrante.

Questo libro non ha la pretesa di dire che cosa è divertente e cosa non lo è, né di insegnare come miscelare gli ingredienti e il condimento per creare un gioco saporito.

Quello che può fare, però, è dirvi quali sono gli ingredienti e, in linea di massima, cosa succede quando li mischiate.

Prima di iniziare a parlare di teoria, però, forse è il caso di fare un piccolo salto indietro nella storia.

Il resoconto che segue, sia chiaro, è ben lungi dall'essere esaustivo.

Ma così, tanto per darvi un'idea della storia dei boardgames, cercherò di fare una panoramica veloce sull'evoluzione dei giochi da tavolo, provando a fermarmi prima di

diventare noioso e scusandomi fin d'ora se dimenticherò qualcuno.

I giochi da tavolo hanno una storia lunga, quasi quanto quella del gioco in generale.

Il primo gioco da tavolo noto, chiamato Senet, ha origine nel XXXIII secolo a.C, in Egitto, e pare che fosse una sorta di mix fra il Backgammon e un gioco di movimento.

Sempre fin da epoche antichissime, in Africa e Medio Oriente erano diffusi i Mancala, giochi astratti che si giocano principalmente con dei semi; la tomba reale di Ur conteneva vari giochi babilonesi, e così via.

Giocavano i romani e giocavano i giapponesi, si giocava nel medioevo (specialmente d'azzardo) come descritto nel *Libro de los juegos* di Alfonso X, a giochi come Azar o al Gioco delle Tavole (che pare fosse un'evoluzione del gioco romano chiamato

Duodecim Scripta), ma anche al Gioco dell'Oca.

I giochi da tavolo così come li conosciamo noi, comunque, iniziano a diffondersi nel XX secolo.

Prima della Grande Guerra, infatti, vedono la luce alcuni giochi di destrezza, come il recentemente riproposto Tipp-Kick, simulazioni sportive, giochi di movimento e di memoria. La rivoluzione arriva nel 1933, quando vede la luce il gioco più popolare del mondo: Monopoly, che unisce il collaudato meccanismo del *roll and move* (tira i dadi e muovi una pedina) a un sistema di aste e di gestione del denaro. Il gioco, inventato dai fratelli Parker, viene inizialmente stampato da Charles Darrow in sole 5000 copie, ma già nel 1935 era distribuito su larga scala. Per la cronaca, già dal 1936 in Italia il gioco (o,

meglio, la sua variante Monopoli) era distribuito in Italia da Editrice Giochi.

La seconda guerra mondiale frena il mercato del gioco, che però esplose subito dopo la fine del conflitto: nascono negli anni '40 giochi come Clue, Scrabble e Stratego (pubblicati poi in Italia come Cluedo, Scarabeo e Stratego, anche se soprattutto il secondo presenta alcune varianti rispetto all'originale).

Bisogna arrivare alla fine degli anni '50 per vedere qualcosa di nuovo: il 1959 è però un anno epocale, che vede nascere due mostri sacri, Risk (Risiko la variante italiana) e Diplomacy, creati rispettivamente dalla coppia Albert Lamorisse e Michael I. Levin e da Allan B. Calhamer.

Negli anni '60-'70 arriva la diffusione dei wargames e la pubblicazione dei

predecessori dell'American Style, ad opera della Avalon Hill: Squad Leader, Wizard's Quest, Panzer Leader e Imperium, e la nascita di classici come Operation e Guess Who? (in Italia, l'Allegro Chirurgo e Indovina Chi?). Alla fine degli anni '70 nasce anche l'International Team, casa italiana che pubblica i primi "giochi intelligenti" italiani come Iliad e Zargo's Lord: anche l'Italia avverte il boom che sta per esplodere.

Negli anni '80 infatti, nasce l'American Style vero e proprio con Talisman, Heroquest, Axis and Allies, Ambush, Fury of Dracula, Illuminati; si espande a dismisura il mercato dei Family Games con l'arrivo di giochi come Trivial Pursuit e Scotland Yard, ma anche con la riedizione rivista e migliorata di classici dei decenni passati; in Italia, invece, vede la luce il famosissimo Inkognito. Nascono anche le

prime case editrici tedesche che, negli anni '90, porteranno alla "rivoluzione", che avverrà ad opera di autori come Knizia, Teuber, Schmiel, Friese, Seyfarth (solo per citarne alcuni) e che porterà alla nascita dell'Eurostyle. Anche l'Italia si dà da fare, con la nascita di molte case editrici e il fiorire di autori di talento. Attualmente, American Games e Eurogames convivono (anzi, ogni tanto i sostenitori dell'uno o dell'altro stile si punzecchiano sui forum e nei gruppi di discussione), e anzi si assiste sempre più spesso alla nascita di giochi ibridi fra i due generi: sulle differenze fra questi modi di vedere il gioco da tavolo tratteremo in seguito.

Per chi fosse interessato alla storia dei giochi, e a interessanti dissertazioni sulla valenza sociale e artistica del gioco, segnalo il libro di

Emiliano Sciarra (l'autore di Bang!) dal titolo "*L'arte del gioco*" (Mursia 2010, 188 pagine, 13 euro).

2. Anatomia di un Gioco da Tavolo

Prima di parlare di American Style, Eurogames, Meccaniche e compagnia bella, però, occorre fare una piccola parentesi sulle caratteristiche oggettive che contraddistinguono un Gioco da Tavolo.

Quei tratti, insomma, che permettono al giocatore di stabilire se quel gioco gli piace o meno, e ai Game Designers di parlare una lingua comune.

Un gioco ha, innanzitutto, un **numero minimo e un numero massimo di giocatori**. Al di fuori di questo range, non è possibile giocare. All'interno di questo range, il gioco può - a seconda del numero di giocatori - funzionare meglio o peggio. Per esempio, un gioco per 3-6 giocatori potrebbe avere la massima giocabilità in 4 o 5 giocatori. Questa

caratteristica è chiamata dagli appassionati “scalabilità”.

Per esempio, un gioco come Uno (Merle Robbins, 1971), indicato sulla scatola come “da 2 a 10 giocatori” si gioca meglio se si è in 4 o 5. Ogni giocatore di Carcassonne (Klaus-Jürgen Wrede, 2000) giocabile da 2 a 5 giocatori, sa che in due le partite sono più strategiche, mentre in quattro e cinque giocatori il fattore fortuna si alza notevolmente.

Un altro fattore di base è la **durata**. Un gioco può durare dieci minuti, o quattro ore: è un fattore importante, perché indica per quanto tempo le meccaniche devono funzionare e tenere vivo l’interesse dei giocatori. Un gioco con molta fortuna e meccaniche ripetitive può anche essere gradevole se una partita dura cinque minuti, lo è sicuramente meno se

dovete passare sei ore a tirare un dado e a muovere una pedina. In soldoni: giochereste a un Gioco dell'Oca con 850 caselle?

Altri fattori che coinvolgono la durata sono il *downtime* (ossia quanto tempo passa dalla fine del turno di un giocatore all'inizio del suo turno successivo), che se troppo lungo rischia di diminuire il divertimento al tavolo, e la decisione di inserire o meno l'eliminazione di un giocatore (*player elimination*): se un gioco è molto lungo e si può essere eliminati molto presto, l'unica cosa che rimane da fare al povero eliminato è andare a bersi una bibita davanti alla tv in attesa che la partita finisca (questo però permette di non perdersi l'ultima puntata del proprio serial preferito).

C'è poi la **complessità**, solitamente espressa dall'età minima consigliata per giocare (tratto

che però può variare da casa editrice a casa editrice). La complessità di un gioco è fondamentale in quanto definisce il target del gioco stesso, ossia quale tipologia di giocatore rappresenta il fruitore ideale del prodotto ludico. Comunemente, e senza addentrarci troppo nelle definizioni, i giochi vengono divisi in 4 macrocategorie: *Children games*, ossia i giochi per bambini; *Family games*, studiati per famiglie e giocatori occasionali; *Gateway*, giochi “di passaggio” fra i giochi per famiglie e quelli per appassionati, e *Hardcore Games*, ossia i giochi “tosti”, i più lunghi e complessi. Per fare qualche esempio, La Torre degli Animali (Klaus Miltenberger, 2005) è un gioco per bambini. Trivial Pursuit (Chris Haney e Scott Abbot, 1981), ma anche il più moderno Dixit (Jean-Louis Roubira, 2008), sono Family

games. Coloni di Catan (Klaus Teuber, 1995), Kingsburg (Andrea Chiarvesio e Luca Iennaco, 2007) e Lungarno (Michele Mura, 2008) sono Gateway.

Puerto Rico (Andreas Seyfarth, 2002) e Twilight Imperium III (Brian Schomburg, Scott Schomburg e Tyler Walpole, 2005) sono Hardcore games, anche se di genere e tipologia opposti.

Altra caratteristica fondamentale è l'**interazione**, che merita un discorso un po' più approfondito. Per interazione s'intende l'intensità e la frequenza con cui le azioni dei giocatori influenzano il gioco degli avversari. Si può avere interazione diretta, quando l'azione del Giocatore A danneggia o comunque influenza direttamente il gioco del giocatore B. Un esempio perfetto è Risk: io attacco un avversario da uno stato a un altro,

conquistandolo. Ho di fatto "rubato" al mio avversario sia una scelta strategica (attaccare da quello stato) che dei "punti".

L'interazione è invece indiretta quando le proprie scelte influenzano indirettamente gli altri: in un gioco come Agricola (Uwe Rosenberg, 2007) se il Giocatore A prende un'azione piuttosto che un'altra in realtà restringe il campo di azioni che il Giocatore B potrà effettuare, influenzando il suo gioco.

L'assenza di interazione si ha ovviamente quando le azioni di un giocatore non hanno nessuna influenza sulle azioni degli altri. Questo, in realtà, è rarissimo, e bisogna andare a eliminare il concetto di "scelta" per eliminarne le conseguenze (il Gioco dell'Oca e Tombola sono giochi a interazione zero, ma se ci pensate sono anche privi di "scelte!").

L'interazione, però, non è solo diretta e indiretta, l'interazione ha anche un'intensità. in poche parole: quando si interagisce, le conseguenze sul gioco altrui possono essere più o meno pesanti. L'attacco di Risiko è un esempio di interazione ben più intensa che soffiare una proprietà durante un'asta di Monopoli, anche se entrambe sono dirette.

In realtà, ogni meccanica ha in sé una potenziale interazione, quindi un gioco può avere una parte non interattiva e una molto interattiva. Per esempio, Runebound (Darrell Hardy e Martin Wallace, 2004) è un gioco a interazione molto bassa in fase di esplorazione/risoluzione delle avventure, ma se i giocatori decidono di iniziare a darsi mazzate fra loro scatta il combattimento fra personaggi, che ha un altissimo grado di interazione diretta.

Faccio altri esempi, giusto per chiarire meglio il concetto, visto che sull'interazione spesso si fa un po' di confusione.

Thurn und Taxis (Andreas Seyfarth e Karen Seyfarth, 2006) è uno dei giochi meno interattivi sul mercato: l'interazione è indiretta sia nella presa delle carte che nella fase di network building, visto che ognuno può costruire dove hanno costruito gli altri. E in entrambi i casi ha un'intensità piuttosto blanda. Quindi: pochissima interazione, e indiretta. Al contrario, in Funkenschlag (Friedemann Friese, 2001) c'è interazione mista, e genericamente d'intensità alta: diretta nelle aste e nel network building, indiretta nell'acquisto di combustibili; il risultato - che è quello che conta - è una massiccia dose d'interazione: non guardare a quello che fanno equivale a sconfitta sicura. Non a caso l'edizione italiana si chiama "Alta Tensione"!

Un altro tratto importante è la **presenza di elementi casuali**, detta anche **alea**. La “fortuna” nei giochi (ma sarebbe più opportuno parlare di “caso”) è un elemento praticamente inevitabile: se il gioco coinvolge più di due giocatori, anche solo la disposizione casuale intorno al tavolo potrebbe influenzare la partita. Comunemente l’alea, che può essere gestita in modi diversi, viene inserita tramite l’uso di dadi, carte, tessere da pescare, spinners, etc. Ci sono molti modi per aumentare o diminuire il “fattore caso” nei giochi, a seconda dello strumento usato; in *Citadels* (Bruno Faidutti, 2000), per esempio, le carte edificio non si pescano mai una per volta, se ne pescano due e se ne sceglie una: la fortuna c’è, ma meno che pescando una singola carta a caso. In *Fury of Dracula* della Avalon Hill (Kevin Wilson e Stephen Hand, 2006), sono i giocatori che inseguono il Conte a decidere se pescare le carte che potrebbero avvantaggiare loro o il loro

avversario (sapendo che una carta su tre è a favore di Dracula), e così via. Un altro aspetto da prendere in considerazione è l'**aderenza** fra meccaniche e ambientazione (termine preferibile a “astrazione”, che ne è la variante “in negativo”) ossia quanto il tema del gioco influisce sulle meccaniche, e viceversa. Non stiamo parlando di “bellezza” del tema stesso, ma di quanto il tema influisca sui meccanismi di gioco; l'aderenza può essere nulla (come nel caso di alcuni astratti), ma è un caso raro: più spesso oscillerà su valori che vanno dallo scarso di alcuni eurogames al gioco simulativo di alcuni wargames, in cui ci sono specifiche meccaniche atte a riprodurre caratteristiche dell'ambientazione. Per esempio, se i cammellieri di *Through the Desert* (Reiner Knizia, 1998) fossero formiche che gironzolano intorno al nido cambierebbe poco. Viceversa, ambientare *La Guerra dell'Anello* (Francesco Nepitello, Marco

Maggi e Roberto Di Meglio, 2004) in un pollaio sarebbe decisamente poco funzionale, visto che il gioco ricrea le atmosfere di uno specifico romanzo anche e soprattutto attraverso meccanismi di gioco.

L'ultimo fattore sono i **materiali**. Quanto sono belli ma, soprattutto, quanto sono funzionali. Una plancia in carta anziché in cartone robusto non è solo brutta, ma anche poco stabile. Una grafica confusa non è solo sgradevole da guardare, ma anche da “usare” quando si cercano informazioni durante la partita. E così via. Un piccolo inciso: la bellezza dei componenti dipende più dall'editore del gioco che non dall'autore, ma a quest'ultimo spetta il compito di cercare di ottimizzarli già in fase di design, evitando pezzi in soprannumero, plance esorbitanti, e via dicendo. Le carte di solito vengono stampate in blocchi da 55 (o il doppio, 110); i cubetti di legno, le miniature, i dadi, hanno dei costi che è bene conoscere. E dato che tutto ha

un costo, un gioco con 400 carte, 600 cubetti e 800 tessere fustellate potrebbe far venire gli incubi anche a un editore bendisposto. Certo, se il gioco è molto buono, questo può non essere un problema: due grandi successi, Agricola e Dominion (Donald X. Vaccarino, 2008) rompono ogni regola sui materiali, ma spesso è meglio non rischiare e, come sempre, essere informati è un buon punto di partenza.

Quello che mi preme sottolineare è che questi tratti (numero di giocatori, durata, complessità, interazione, fattore fortuna, aderenza e materiali) sono fattori **oggettivi** che caratterizzano un gioco, e trascendono da altri fattori come la bellezza delle illustrazioni (la qualità tecnica è oggettiva, se piacciono o meno no), il divertimento (che è squisitamente dipendente dai gusti di ognuno) e la conseguente longevità (anche se è vero che le meccaniche incidono sulla rigiocabilità, dato che

alcune la alzano e altre la abbassano), che sono invece estremamente soggettivi.

3. American Style vs Eurogames

Adesso che abbiamo qualche definizione, possiamo vedere in dettaglio le differenze fra **American Style** e **Eurostyle**.

Come abbiamo visto, gli **American Games** così come li intendiamo oggi nascono fra gli anni '70 e gli anni '80.

I giochi di questa “corrente”, che i derattori chiamano affettuosamente “*Ameritrash*”, hanno caratteristiche ben precise: innanzitutto, gli American Games hanno un'**alta aderenza** delle regole al tema, nel senso che il setting è preponderante sulle meccaniche: In favore del tema, si possono creare piccoli sbilanciamenti, si possono inserire eccezioni e sotto-regole, e così via, purchè il tema stesso si "senta", e ai giocatori sia possibile calarsi appieno nell'ambientazione. Questi giochi, infatti, si basano molto spesso sulla

tensione, sul brivido del tiro di dado, sul bluff e sulle alleanze (talvolta possibili anche extra-regole). Proprio per questo gli American Games tendono ad avere un'**alta componente aleatoria**, per quanto "moderata" dal bilanciamento, e fanno un uso massiccio di **interazione diretta**: tiri contrapposti, azioni che producono danni diretti agli avversari, uso sporadico della "player elimination". Altre caratteristiche che compaiono spesso sono la **complessità elevata** e la **durata superiore alle due ore**.

La complessità è spesso data non tanto dalle meccaniche, quanto dalle cosiddette eccezioni, ossia mini-regole che vanno a modificare la meccanica di base.

Per esempio in Tannhäuser (Didier Poli e William Grosselin, 2007) le meccaniche sono principalmente due: una che regola il movimento, senza dadi, e una che stabilisce se e come i colpi dei personaggio vanno a segno, e con quali effetti,

gestita da dei dadi a dieci facce. Sebbene la prima meccanica sia più o meno lineare, la seconda è complicata da una miriade di fattori (bonus, malus, meccanismi di *reroll* del dado, “tiri salvezza” e via dicendo) che rendono il gioco estremamente lungo da preparare e con molti fattori da tenere a mente durante la partita.

Veniamo invece ai giochi europei, ossia agli **Eurogames** (conosciuti in Italia anche come *German Games*, e in alcuni paesi come *Designer Games*, per l’abitudine degli editori di mettere il nome dell’autore sulla scatola, pratica molto poco utilizzata in America prima dell’avvento dei giochi all’europea). Gli Eurogames sono studiati con un’attenzione molto alta riguardo ad aspetti quali **bilanciamento** e **giocabilità** (in poche parole: eliminazione dei tempi morti, linearità delle meccaniche, assenza di eccezioni). Ci sono ovviamente giochi belli e brutti, ma nelle intenzioni dei designer di Eurogames tende

sempre ad esserci una buona componente di "bilanciamento matematico" dei fattori. Questo, di solito, porta a una brusca **riduzione dell'alea** o all'imbrigliamento della stessa all'interno di paletti molto rigidi.

Questa attenzione al bilanciamento delle meccaniche porta quasi obbligatoriamente a un'**aderenza piuttosto bassa**. Il tema e le meccaniche possono tranquillamente essere slegati, o legati in maniera blanda. In poche parole: l'importante è che le meccaniche funzionino, se sono connesse all'ambientazione è meglio, ma non è necessario.

L'**interazione** può essere tanto alta quanto bassa, ma perlopiù è **indiretta**. Invece di bastonarsi, in un Eurogame si tenderà a "rubare" le scelte, e a influenzare indirettamente il gioco avversario.

Le eccezioni ci sono: esistono giochi europei con interazione diretta (aste, scommesse etc) e anche Eurogames con l'interazione talmente ridotta che

la partita si riduce a "chi sviluppa meglio il proprio gioco", come se si giocassero in contemporanea delle partite in solitario.

Il tempo di gioco è breve. Difficilmente si sfiorano le due ore di gioco, e la durata media è di un'ora, un'ora e mezza.

Un esempio particolarmente calzante è costituito da Puerto Rico: la meccanica è fondamentalmente una sola, quella per cui si scelgono i personaggi; il resto sono procedure, non complicate ma che garantiscono una notevole profondità di gioco, guidando i giocatori verso la fine della partita in modo che abbiano controllo sul gioco ma non possano "bloccare" la partita, garantendo con un sistema di punti semi-segreti una tensione alta fino alla fine del match.

Sempre più spesso si assiste alla nascita di **giochi ibridi**, che uniscono alla "matematica" europea e alle meccaniche pulite un'ambientazione più presente e un po' di aleatorietà in più. E' il caso

per esempio della Guerra dell'Anello, che pur mantenendo un impianto americano, ha un sistema di gestione delle azioni molto pulito e lineare, o di Cyclades (Bruno Cathala e Serge Laget, 2009), in cui a solide meccaniche tipicamente europee è stato affiancato un tiro di dado da wargame per la risoluzione degli scontri. Un discorso a parte va fatto per il cosiddetto **Italian Style**. Anche se alcuni designers italiani realizzano giochi tipicamente “europei” o “americani”, ci sono diversi esempi di giochi che, soprattutto per originalità e inventiva, non possono essere iscritti in queste due categorie: alcuni esempi sono i party games di Walter Obert (Hystericoach, 2006, o il più recente Aargh!Tect, del 2009), molti giochi di Andrea Angiolino (su tutti Wings of War, 2004) e Paolo Vallergera (Le Saghe di Conquest, 2001, e seguenti) o ancora giochi di nuova generazione come Horse Fever (Lorenzo Silva e Lorenzo Tucci Sorrentino, 2009)

e Sator Arepo Tenet Opera Rotas (Enrico Pesce e Federica Rinaldi, 2008). L'Italian Style si sta ancora definendo ma di sicuro la qualità dei giochi italiani è riconosciuta anche all'estero: la sua storia parte da molto lontano, ed è in continua evoluzione.

4. I Generi

Per parlare degli argomenti seguenti mi rifarò in parte a un seminario di Andrea Chiarvesio, “Progettare Giochi”. Il Seminario offriva un’ esaustiva panoramica su generi e meccaniche: tenterò di fornire le stesse informazioni in modo da dare un’idea della vastità di tipologie di giochi da tavolo disponibili. Da notare che spesso a un dato genere vengono associate meccaniche di base specifiche. Per esempio, nei giochi di percorso sarà pressochè inevitabile la presenza di una meccanica di movimento dei pezzi, nei giochi di maggioranze (in cui bisogna ottenere la maggioranza di pezzi in aree prestabilite) verranno quasi sicuramente inserite meccaniche di piazzamento (che regolino in che aree e come è possibile piazzare i propri pezzi), e così via.

Inoltre, ricordate che , così come avviene per le meccaniche, anche i generi possono essere

mischiati, un gioco può appartenere contemporaneamente a più categorie, a seconda dell'effetto creato dal mix di meccaniche scelto dall'autore.

Il primo genere, probabilmente il più antico e semplice, è quello dei giochi di **Destrezza** (*Dexterity Games*), che si basano sulla manipolazione manuale dei materiali di gioco: costruire qualcosa, colpire e/o distruggere, afferrare oggetti, ricomporre immagini o costruzioni, e così via. Esempi celebri sono Jenga (Leslie Scott, 1983), Villa Paletti (Bill Payne, 2001) e Micro Mutants Evolution (Marco Maggi e Francesco Nepitello, 2001).

Un'altra tipologia di giochi di origine remota sono i giochi di **Percorso**, in cui lo scopo è quello di portare uno o più pezzi a un traguardo, attraverso un percorso prestabilito. Questa categoria include il celeberrimo Gioco dell'Oca, ma anche giochi come Drachenreiter (Jean du Poël e Klaus-Jürgen

Wrede, 2005) e Snow Tails (Fraser Lamont e Gordon Lamont, 2008). Uno dei problemi di questo tipo di giochi, che il designer deve cercare di evitare, è quello della ripetitività, ossia di un susseguirsi di momenti di uguale intensità o con scelte limitate che si ripetono nel tempo, a cui si può ovviare inserendo meccaniche di progressione e sviluppo, o semplicemente variando il percorso in modo che presenti scelte diverse a seconda del tratto o ostacoli di difficoltà crescente.

Approfitto della descrizione di questo genere per introdurre il primo “problema” che può avere un gioco e che si genera spesso nei giochi di percorso (ma che può anche presentarsi in giochi a punti o di gestione risorse), il *runaway leader*, o “leader in fuga”, che si verifica quando il giocatore in testa può prendere un vantaggio sufficiente a non essere più “riacciuffato” nel corso della partita. Il problema può essere risolto inserendo meccaniche che, avvantaggiando gli ultimi e penalizzando i

primi, riequilibrino la situazione rendendo le cose difficili per chi sta in testa.

Esistono poi i **Giochi di Parole e Linguaggio** (*Word Games*), che sono strettamente legati alla lingua in cui sono concepiti (come per esempio lo Scrabble e lo Scarabeo, che hanno regole e punteggi diversi dato che la frequenza della presenza delle varie lettere nelle parole del vocabolario cambia da inglese a italiano) e che, per l'appunto, si basano sul riconoscimento o sulla produzione di frasi e parole.

Una categoria molto importante è quella costituita dai **Party Games**: giochi che, indipendentemente dalle meccaniche utilizzate, che possono essere estremamente varie, si focalizzano sulla componente sociale, sullo stare insieme e sull'interagire dei giocatori. Spesso si tratta di giochi che si propongono di essere comici o comunque movimentati, e di solito si tratta di giochi estremamente semplici e leggeri. Esempi di

Party Game sono Werewolf (Andrew Plotkin e Dimitry Davidoff, 1986) e Bang! (Emiliano Sciarra, 2002).

Un genere molto popolare è quello di **Controllo del Territorio** (*Area Influence*): genere reso popolare dal celebre Risk, si basa sul prendere possesso e mantenere il controllo di aree della plancia, tramite i propri pezzi. Celebri titoli appartenenti a questo genere sono Axis and Allies (Lawrence H. Harris, 1981), Nexus Ops (Charlie Catino, 2005) e Imperial (Mac Gerdts, 2006).

Una categoria di giochi legata ai giochi di Area Influence è quella dei **Wargames**, a tutti gli effetti una tipologia di gioco a sè stante; si tratta di giochi spesso complessi, di carattere simulativo, che ricreano battaglie fra due o più eserciti. E' un genere piuttosto datato (i primi tentativi sono da collocarsi nel primo ventennio del 1900) ed attualmente risente un po' della concorrenza del mercato videoludico.

Un altro genere la cui popolarità è in calo, sempre a causa dei videogiochi, è quello della **Simulazione Sportiva**. Genere molto popolare in america fin dagli anni '20, e derivato direttamente dalle simulazioni belliche, è un genere “difficile” su cui lavorare perchè stando seduti intorno a un tavolo è molto difficile ricreare le tensioni e le emozioni che si provano nell’esercizio di un qualunque sport.

Un genere molto popolare è quello della **Collezione Oggetti** (*Set Collection*, dalla meccanica omonima) in cui lo scopo del gioco, o comunque il suo fulcro, è la collezione di determinati oggetti (carte, tessere, segnalini), come in *Bohnanza* (Uwe Rosenberg, 1997) o *Stone Age* (Bernd Brunnhofer e Michael Tummelhofer, 2008).

Veniamo adesso a un “gruppo” di generi, spessissimo legati fra loro: **Economico, Gestione Risorse e Sviluppo** (*Economics/Development*). In

questi tipo di gioco ci sono diversi tipi di risorse da gestire; spesso si cerca di far progredire la propria dotazione (di risorse, di carte, di pedine) per ottenere punti. Le differenze fondamentali dipendono da cosa si può fare con le risorse: accumulare, trasformare e costruire.

L'accumulazione, tipica dei giochi economici, è il semplice cumulare una o più risorse, che possono o meno rappresentare l'obiettivo ultimo del gioco. La trasformazione (tipica del Gestione Risorse) dà invece la possibilità di convertire le risorse in altre risorse, magari in risorse non ottenibili attraverso la meccanica di base. Citando Andrea Chiarvesio: *“L'esempio più facile e generico è quello di tutti i giochi (da Monopoli in poi) dove si può convertire la risorsa "denaro" in altre risorse (case, cubetti, ecc...)”*. La costruzione invece, tipica dei giochi di sviluppo, fa sì che alcune “risorse” (che possono essere palazzi, materiali, tessere etc) modifichino lo svolgimento della

partita, attraverso l'introduzione di modifiche o deroghe al regolamento di base, creando altre risorse, modificando il punteggio, danneggiando gli avversari o alterando le scelte di chi le costruisce. Ci sono infiniti esempi per questa categoria, da Monopoli a Puerto Rico, dato che la gestione di risorse e la progressione del proprio gioco sono una costante di moltissimi prodotti ludici. Col passare del tempo, sempre più giochi si avvalgono di meccanismi di sviluppo, mentre sempre meno si limitano al semplice “accumulo”. Nel progettare giochi di questo tipo bisogna stare attenti a evitare il tipico problema del *rich gets richer*, ossia “il ricco sempre più ricco”: chi ha più risorse tenderà ad essere avvantaggiato e ad averne sempre di più. Andrea Chiarvesio suggerisce diversi sistemi per ovviare a questo problema: l’inserimento di meccaniche di regolazione come le Aste, che possono bilanciare la ricchezza, o elementi, casuali e non, calibrati in

modo da colpire maggiormente i giocatori in vantaggio. La meccanica delle aste, diventata molto popolare negli anni '90, addirittura per molti costituisce un sottogenere.

Passiamo adesso ai giochi di **Bluff e Deduzione** (*Bluff and Deduction*), basati sull'analisi delle informazioni a disposizione. Lo scopo di questi giochi, spesso molto difficili da bilanciare, è l'individuazione di qualcosa di sconosciuto: nei giochi di bluff i giocatori sfruttano la non conoscenza degli avversari per ottenere dei vantaggi, mentre nei giochi di deduzione l'elemento "sconosciuto" o, meglio, la sua identificazione è lo scopo del gioco stesso. Un paio di esempi sono i già citati *Fury of Dracula* e *Werewolf*.

Un'altro genere di giochi molto popolare è quello dei **Giochi di Piazzamento** (*Placement*), in cui la meccanica principale consiste nel piazzare dei pezzi sul campo da gioco; il genere si avvale di

meccaniche come il Piazzamento puro, il Piazzamento Tessere (*Tile Placement*), il Piazzamento Lavoratori (*Worker Placement*), o la costruzione di reti (*Network Building*) descritti in seguito, che per alcuni sono addirittura dei sottogeneri. Il Piazzamento è legato a stretto giro ai **Giochi di Maggioranze** (*Majority o Area Majority*), in cui i pezzi piazzati in determinate aree devono essere in maggioranza rispetto a quelli degli avversari, per ottenere punti, vantaggi o direttamente la vittoria (non a caso, spesso, si parla di “Gioco di Piazzamento e Maggioranze”). A causa dell’alta dose di interazione, uno dei difetti principali di questa categoria è la possibilità di *kingmaking* (che si verifica quando un giocatore che non ha più alcuna chance di vincere può, con le sue azioni, determinare quale giocatore fra gli altri vincerà la partita) a cui si può ovviare tenendo nascosti i punti, o inserendo

delle regole che impediscano di accanirsi contro un unico giocatore nel corso del proprio turno.

Alcuni esempi di Piazzamento e Maggioranze sono Samurai (Reiner Knizia, 1998), El Grande (Wolfgang Kramer e Richard Ulrich, 1995) e Jerusalem (Michele Mura, 2010); esempi di diverso tipo di Piazzamento verranno illustrati in seguito, assieme alle singole Meccaniche.

Vengono poi i giochi di **Narrazione** (*Storytelling*), che ruotano intorno alla creazione di storie o aneddoti, come Si, Oscuro Signore (Chiara Ferlito, Fabrizio Bonifacio, Massimiliano Enrico, Riccardo Crosa e Tim Uren, 2005) e Once Upon a Time (Andrew Rilstone, James Wallis e Richard Lambert, 1993).

Un genere molto utilizzato nel filone degli American Games è quello dei **Giochi di Avventura** (*Adventure Games o Dungeon Crawlers*), in cui i giocatori interpretano degli eroi che esplorano un dungeon o una terra,

potenziandosi e affrontando avventure, come in Heroquest (Stephen Baker, 1989) o Descent (Kevin Wilson, 2005).

Spesso legati a questo filone, ma non necessariamente, ci sono infine i **Giochi Cooperativi** (*Co-operative Games*), in cui i giocatori cooperano per “sconfiggere” il gioco. Ne sono esempi Shadows over Camelot (Bruno Cathala e Serge Laget, 2005), e Red November (Bruno Faidutti e Jef Gontier, 2008).

5. Le Meccaniche

Veniamo adesso alle meccaniche, e iniziamo subito con una precisazione: sebbene spesso si tenda a usare i due termini come sinonimi, meccaniche e regole sono due cose diverse.

La meccanica è, per l'appunto, un meccanismo, un concetto di gioco. Chiamiamola “macronorma”: l'insieme delle meccaniche costituisce l'ossatura del gioco. Citando Chiarvesio: le meccaniche sono *“i meccanismi di base che regolano il funzionamento di un gioco. Rappresentano la ‘tecnica’. Vengono espresse attraverso le regole del gioco.”* Le regole invece sono le procedure, cioè il “come”, e sono anche quello che il giocatore si trova fra le mani quando legge il manuale del gioco, ossia le “micronorme”.

Prendiamo Carcassonne: la meccanica di gioco è fondamentalmente una (piazza una tessera, se vuoi e puoi mettila sopra una pedina), e va a

braccetto con la meccanica che regola l'assegnazione dei punti vittoria (il controllo di determinate tessere).

Tutto il “come” (cosa succede se un'area non viene chiusa, effetti particolari delle tessere e così via) forma l'intero corpus delle regole.

Non fatevi ingannare, però: non è che le regole siano meno importanti delle meccaniche, lo sono in egual misura: un gioco dovrebbe avere il giusto numero di meccaniche (poche e mirate) e il giusto numero di regole (abbastanza da garantire varietà e originalità) per essere divertente.

Se un gioco fosse un quadro, le meccaniche sarebbero il bozzetto a matita: l'immagine non è ancora definita, ma già sappiamo se il quadro rappresenterà una Dama con Ermellino o il Giudizio Universale. Sarà l'insieme delle regole a definire il tratto, i colori e tutto il resto.

Veniamo alle meccaniche vere e proprie.

Chiarvesio le suddivide in meccaniche semplici, meccaniche di interazione diretta e meccaniche avanzate: ho sempre trovato molto funzionale questa categorizzazione, ma in questo caso, pur prendendo diversi spunti, ho preferito dividere le meccaniche non in base alla complessità, ma alla funzione, cioè a “cosa può fare” un dato meccanismo di gioco.

La prima meccanica, la più immediata, è l’**Abilità Manuale** (*Dexterity*), tipica dei giochi omonimi. Mettere dei pezzi uno sull’altro in equilibrio, afferrare per primi una determinata pedina, e così via.

L’Abilità Manuale tende ad essere una meccanica “a sè”, nel senso che se in un gioco c’è la presenza dell’Abilità Manuale, questa sarà vista come preponderante sulle altre da molti giocatori anche se il gioco dovesse coinvolgere altre meccaniche, a meno che l’abilità richiesta non sia veramente irrisoria, per cui nei giochi di Abilità Manuale

(inteso come genere) si trova questa meccanica e poco altro di contorno, mentre in tutti gli altri generi l'Abilità Manuale viene solitamente evitata o relegata a ruoli decisamente marginali.

Un'altra meccanica molto basilica è quella relativa alla **Memoria** (*Memory*): ricordare la posizione di tessere, o l'ordine di uscita di carte, e così via. Si tratta di una meccanica che solitamente si trova in giochi per bambini e che spesso viene vista come superflua o addirittura fastidiosa dagli adulti, a meno che la sua presenza non sia marginale.

Una meccanica semplicissima è anche il **Pesca e Gioca** (*Draw and Play*): pescata una carta (o una tessera) da un mazzo, si deve decidere dove e come giocarla. Questo semplice meccanismo regola, per esempio, l'entrata in gioco delle tessere di Carcassonne.

Altre meccaniche considerate di base sono la **Scommessa** (*Betting*), la **Presca** (*Trick-Tacking*),

la **Votazione** (*Voting*) e l'**Asta** (*Auction/Bidding*).

Sono tutte meccaniche che introducono interazione; la scommessa può inserirne anche poca, mentre la Presa, l'Asta e la Votazione sono generalmente meccaniche molto interattive.

La Scommessa consiste nel “puntare” una o più risorse (di solito la risorsa “denaro”) per ottenere dei vantaggi. Qualora questi vantaggi fossero esclusivi, o se è in qualche modo possibile ostacolare gli avversari nel raggiungere l'ottenimento della posta in gioco, l'aumento dell'interazione è ovviamente garantito. Un esempio di quest'ultima tipologia di Scommesse è sicuramente Horse Fever. Rientra in realtà in questa categoria anche il cosiddetto “*push your luck*”, o “forzare la fortuna”, una sotto-meccanica non interattiva che consiste nel continuare a pescare carte o a tirare dadi per raggiungere un risultato migliore rischiando però di “sballare” e perdere tutto o parte della posta in gioco. Un

esempio calzante di gioco di carte “*push your luck*” è Easy School (Michele Mura, 2007), o il tradizionale Sette e Mezzo. La Presa consiste nel conquistare una “mano” attraverso l’uso di un’azione o la messa in gioco di una o più carte, ed è la meccanica di base di un elevatissimo numero di giochi tradizionali come la Scopa e la Briscola, ma anche di giochi come Tichu (Urs Hostettler, 1993). Già il fatto di “togliere” quella mano e tutti i vantaggi che essa comporta offre ovviamente un alto grado di interazione. La Votazione consiste nel votare, più o meno segretamente, affinché un giocatore ottenga un vantaggio o affinché un dato evento si verifichi. Solitamente è una meccanica che prevede l’utilizzo di una sotto-meccanica o, ancor meglio, una “dinamica”: la diplomazia o contrattazione (genericamente *diplomac*), ossia la possibilità per i giocatori di contrattare, fare promesse più o meno vincolanti, chiedere perdono o pietà,

minacciare e così via. La diplomazia può essere permessa, vietata o regolata al tavolo e, se presente, di solito fa schizzare l'interazione alle stelle, tanto da essere invisibile a molti giocatori "riflessivi" se non è regolata molto bene dal manuale (un gioco che presenta sia la Votazione che elementi diplomatici è Werewolf, mentre uno con Votazione ma senza poter contrattare è Dixit, e ancora un gioco con la contrattazione ma senza Votazione è Diplomacy). Anche l'Asta è un meccanismo estremamente interattivo: si tratta sostanzialmente di effettuare un'asta fra giocatori per ottenere un vantaggio o una risorsa. Chi offre di più vince, o chi lascia prima l'Asta perde, a seconda del tipo di asta: ci sono le aste al buio (tutti fanno un'offerta segreta), le aste al rilancio (si continua ad alzare l'offerta finché tutti gli avversari si ritirano), le aste al ribasso (in cui vince chi offre meno, ma a parità vince chi ha offerto di più) e così via. E' importante ricordarsi

di inserire un elemento di *tie-breaking*, ossia qualcosa che “risolva” eventuali pareggi, come il far vincere il meno ricco, o far valere l’ordine di turno, soprattutto nel caso delle aste al buio. Giochi che non solo presentano la meccanica dell’Asta, ma anzi la utilizzano come meccanica principale, sono Ra (Reiner Knizia, 1999) e Augsburg 1520 (Karsten Hartwig, 2006).

Una meccanica che, pur essendo spesso legata a queste meccaniche, può anche essere indipendente, è la **Collezione di Set** (*Set Collection*). In realtà è una meccanica talmente vaga da poter significare un sacco di cose, ma di base significa entrare in possesso di determinati “set” di oggetti per ottenere dei vantaggi, come i “tris” di proprietà del Monopoli, o le carte del Risk, o ancora – banalmente – le combinazioni di Scala Quaranta. La combinazione o le combinazioni possono tranquillamente essere anche lo scopo del gioco. Una “sotto-meccanica”

della Collezione di Set è la *pattern-building* (creazione di una sequenza), utilizzata tanto in astratti come Connect Four (Forza 4, gioco non accreditato del 1974) quanto in giochi di carte come quelli tradizionali, che consiste nel creare una serie determinata che può portare a ottenere punti o a vincere direttamente la partita.

Un'altra meccanica di base è il **Sorteggio** (*Random Draw*), in cui l'uscita di eventi, pezzi del gioco, o dati sensibili (ordine di turno o d'azione etc) viene effettuata pescando a caso da un sacchetto o da un mazzo di carte. Giusto per fare un esempio, la Tombola si regge su questa meccanica e sulla precedente (Set Collection/Pattern Building), anche se la Tombola, con la totale assenza di scelte e di interazione è di fatto un "non-gioco", dato che i giocatori subiscono semplicemente l'uscita dei numeri senza una reale possibilità di influenzare l'andamento della "partita". Il Sorteggio,

soprattutto se non influenzabile, è visto come frustrante da moltissimi giocatori per cui, in un gioco che si propone di essere strategico, dovrebbe essere evitato o reso meno aleatorio dalle regole di contorno.

Adesso vediamo le meccaniche di movimento, ossia quelle usate per spostare i pezzi sul piano di gioco. La più immediata è sicuramente il **Tira e Muovi** (*Roll and Move*): si tirano uno o più dadi e questi indicano di quante caselle o spazi muovere una o più pedine. Oltre al Gioco dell'Oca, anche giochi famosi come Heroquest o Monopoly usano questa meccanica. Non è detto che i dadi siano i tipici dadi numerici, nè che questa meccanica sia la principale: per esempio, in Runebound si tirano dei dadi che indicano in che tipo di casella ci si potrà muovere; in Emerald (Rüdiger Dorn, 2002), il Drago si muove in questo modo – utilizzando un dado a tre facce – ma le pedine dei giocatori, quelle che usano durante il loro turno, usano

un'altra meccanica di movimento: il **Movimento Semplice** (*Movement*). Il movimento semplice è, come il nome stesso suggerisce, particolarmente immediato: un dato pezzo si muove di un valore prestabilito, fisso o variabile, ma non dipendente da fattori casuali. Nel citato Emerald, per esempio, una pedina si muove di tante caselle quante le pedine presenti nella casella da cui inizia il movimento. Un gioco popolarissimo che usa questa meccanica è il gioco degli Scacchi – ogni pezzo si muove in un dato modo – che aggiunge al movimento anche la possibilità di catturare, ossia di eliminare un pezzo avversario al termine del movimento.

Ci sono altre modalità di movimento, come **l'Assegnazione di Punti Azione** (*Action Points Allowance System*) che tuttavia è una meccanica ben più varia, potendo essere utilizzata anche per far eseguire ai propri pezzi cose differenti dal semplice movimento (per esempio, in un gioco di

combattimenti, gli stessi punti possono essere usati sia per muoversi che per attaccare), il **Movimento da Punto a Punto** (*Point to Point Movement*), in cui ci si sposta da un punto a un altro di una mappa attraverso strade prestabilite, e il **Movimento per Aree** (*Area Movement*) in cui la plancia è divisa in “zone” o regioni e ci si può spostare in regioni adiacenti.

Il sistema di Assegnazione dei Punti Azione utilizzato (anche) per muoversi, per esempio, è presente in Hansa (Micheal Schacht, 2004); il Movimento da Punto a Punto è utilizzato in Fury of Dracula, mentre un esempio di Movimento per Aree è Smallworld (Philippe Keyaerts, 2009).

Dopo il movimento, si passa al piazzamento. Oltre al **Piazzamento puro** (in cui uno o più pezzi vengono piazzati sulla plancia) solitamente si distinguono delle varianti: la **Costruzione di Rete** (*Network Building*), il **Piazzamento Tessere** (*Tile Placement*), e il **Piazzamento Lavoratori**

(*Worker Placement*). Il Network Building è fondamentalmente un piazzamento “vincolato”, in quanto permette di piazzare un pezzo soltanto vicino a un pezzo già piazzato in precedenza, costruendo una “rete” di pedine o segnalini collegati fra loro come in *Through the Desert* (Reiner Knizia, 1998) o *Ticket to Ride* (Alan Moon, 2004). Il Piazzamento Tessere prevede il piazzamento, per l'appunto, di tessere, che andranno a formare o a coprire l'area di gioco, modificandola o ampliandola. I giocatori potranno poi influenzarla, contemporaneamente o successivamente: l'esempio classico di questo gioco è *Carcassonne*, ma giova ricordare anche *Tigris & Euphrates* (Reiner Knizia, 1997). Il Piazzamento Lavoratori è una delle meccaniche più recenti ed anche una delle più avanzate, dato che permette di inserire elementi atti ad aumentare la profondità del gioco in maniera molto elegante. Il sistema, in realtà, più che al piazzamento è

assimilabile all'assegnazione delle azioni di un giocatore, dato che consiste nel piazzare delle pedine in caselle o zone apposite, al fine di attivare degli effetti o delle azioni specifiche, come in Pilastrini della Terra o Olympus (Andrea Chiarvesio e Luca Iennaco, 2010).

Visto che le abbiamo nominate, passiamo adesso alle meccaniche di "assegnazione delle azioni", o comunque a meccaniche che forniscono ai giocatori delle scelte, dei meccanismi di controllo sul gioco, diversi dalla manipolazione delle pedine sul campo. Oltre al già citato Piazzamento Lavoratori, ibrido fra il concetto di "piazzamento" e "azione", e all'Assegnazione di Punti Azione, già visto parlando di movimento, ci sono diversi elementi che un designer può inserire in gioco per dare ai giocatori la possibilità di influenzare l'andamento della partita.

Il primo, usatissimo, è sicuramente la **Gestione della Mano** (*Hand Management*): data una

“mano” di carte (o dadi, o tessere), il giocatore sceglie quali utilizzare e quando. Le regole interverranno a definire il come, il quando e il se è possibile giocare una data carta. Per fare un esempio, tanto la Briscola, quanto Magic: the Gathering (Richard Garfield, 1993) si basano su questa meccanica, la prima sfruttando la meccanica nella sua forma pura, il secondo arricchendo la meccanica di base con miriadi di regole e sotto-regole.

Il terzo metodo è quello dei **Poteri Individuali Variabili** (*Variable Player Powers* o *Role Selection*), reso celebre da giochi come Citadels, Puerto Rico o Im Schutze der Burg (Inka Brand e Markus Brand, 2008). Si tratta di far scegliere al giocatore un “ruolo” diverso ogni turno; quel ruolo permette di accedere solo ad alcuni vantaggi o azioni, che possono o meno essere condivisi con gli altri giocatori. Un’alternativa, che deve però essere integrata da altre meccaniche (solitamente

l'Assegnazione dei Punti Azione, ma ci sono in realtà molte altre opzioni) è quella dei **Poteri Individuali Fissi** (*Asymmetric Player Powers* o *Role Playing*, da non confondersi con l'omonimo termine relativo ai giochi di ruolo), in cui la scelta viene operata coscienziosamente o casualmente solo all'inizio del gioco, e il giocatore conserverà poi quel personaggio per tutta la partita. Esempi celebri sono tutti i Dungeon Crawlers più famosi: Heroquest, Descent, Runebound.

Una variante dell'*Hand Management* o del *Variable Player Powers* che aggiunge qualche brivido in più è la **Scelta Simultanea delle Azioni** (*Simultaneous Action Selection*), in cui la scelta della carta da giocare, o delle azioni, o del personaggio avviene in simultanea fra i giocatori, come in *Race for the Galaxy* (Thomas Lehmann, 2007) o *Wallenstein* (Dirk Henn, 2002) o ancora la **Selezione delle Carte** (*Card Drafting*), molto usata nei wargames, in cui le carte da giocare

vengono prese da un gruppo di carte a faccia in su (spesso, ma non sempre, da un *pool* comune a tutti i giocatori). Un'altra meccanica che può essere inserita a vivacizzare il tutto è l'**Ordine Variabile delle Fasi** (*Variable Phase Order*) che implica che le fasi in cui è diviso un turno, l'ordine di esecuzione o risoluzione delle azioni, o di acquisizione e utilizzo delle risorse, sia variabile e non fissa. Esempi sono i già citati Puerto Rico, Wallenstein, e Funkenschlag; un'altra ancora è il **Setup Variabile** (*Variable Setup* o, nei giochi di carte, *Deckbuilding*), ossia far personalizzare ai giocatori le proprie risorse e condizioni di partenza.

Dopo aver analizzato le possibilità di selezione delle azioni, passiamo alla risoluzione.

Normalmente, un'azione si risolve in modo automatico: una volta scelta, dopo magari aver "lottato" per poterla scegliere, il giocatore la esegue automaticamente. Ma non è sempre così: a

volte da un'azione si genera un conflitto con un altro giocatore, o semplicemente il gioco non prevede che ogni azione vada a buon fine.

Un sistema di risoluzione tipico consiste nell'**uso del dado** (*Dice Rolling*, sotto cui ricadono in realtà tutti i tiri di dado non ascrivibili in altre categorie, come ad esempio l'uso del dado in Coloni di Catan o Stone Age). Se il tiro di dado è usato per dirimere una contesa si parla di **Tiro Contrapposto** (*Conflicting Roll*): due o più giocatori tirano dei dadi, e chi ottiene la somma maggiore (o minore, o altro) vince, come in Risk, o Cyclades. Se invece il dado dev'essere usato per superare una certa soglia (o rimanere sotto la soglia, o eguagliarla e così via) si parla di **Tiro Abilità** (*Skill Check*, termine mutuato dai giochi di ruolo), come avviene in Runebound o Tannhauser. Altri tipi di risoluzione non rientrano propriamente nelle meccaniche, ma sono semplicemente regole, come il confrontare valori,

il pagare un costo per ottenere un vantaggio o un effetto, o, come visto nella parte relativa ai generi, nel permettere effetti di accumulo, trasformazione e costruzione, o, nel caso dei giochi “all’americana”, di incremento o crescita del personaggio, delle truppe, e così via.

Altri sistemi di gioco possono essere inseriti nelle meccaniche o nelle regole, per esempio la **Deduzione** e il **Bluff** già visti nei generi possono essere considerati meccaniche (quando c’è un sistema codificato che genera i meccanismi) o una conseguenza di altre regole, così come la presenza di **Cooperazione**, che può essere sia una diretta derivazione delle regole, che “obbligano” a cooperare direttamente (con una regola) o indirettamente, in teoria non forzando la cooperazione ma rendendo il gioco impossibile da vincere se non si collabora con gli altri, come in *Fury of Dracula* o *Arkham Horror* (Kevin Wilson e Richard Launius, 2005).

C'è da dire un'ultima cosa sulle meccaniche: non dovete vederle come un sistema chiuso e statico. Molti giochi innovativi e divertenti nascono “mescolando” e cambiando le carte in tavola: in Kingsburg, ad esempio, la meccanica di base ricorda un Worker Placement, ma la scelta è limitata dal tiro di 3 dadi che vanno a formare i “lavoranti” del giocatore. In Smallworld, invece, la meccanica di Area Movement è “mescolata” con un meccanismo di Piazzamento: in pratica si deve “piazzare”, ma solo partendo da una regione già controllata, e nel farlo si devono “catturare” i territori imitando i giochi di conquista. Ancora: Dominion fonde un sistema di Hand Management con una sorta di Deckbuilding “*in itinere*”, in cui le carte che si comprano durante il proprio turno vanno ad arricchire il proprio mazzo nei turni successivi.

Insomma, le meccaniche, così come gli ingredienti di una pietanza, possono e devono

essere arricchiti con spezie e aromi (le regole), possono essere modificate, e può sempre essere creato qualche accostamento finora mai visto.

6. Cenni di Game Design

Prima che vi cimentiate nell'impresa del design vero e proprio, vi riporto un consiglio che tutti gli autori danno agli esordienti: innanzi tutto, giocate. O, per dirla con Emanuele Ornella: *“Giocare, e giocare, e giocare. Sembra una cosa scontata, ma ho visto che non tutti gli autori di giochi giocano! E magari anche gli aspiranti autori hanno giocato ad uno o due giochi in tutto! Magari un sacco di volte, ma questo non dà decisamente un gran spettro di vedute... immaginatevi uno scrittore che non legge libri. O un pasticciere che non mangia dolci! Come potrà confrontarsi con le cose che vengono create dagli altri?”*

E' semplice: non può. Se non si conosce, si rischia di creare qualcosa di già visto... magari senza neanche saperlo! Dopo questa precisazione, che mi sembrava criminale non fare, passiamo alle cose serie: adesso vediamo, a grandi linee, qual'è l'iter per creare un gioco in maniera “ordinata”.

Ci sono molti modi di procedere, e non ce n'è uno "giusto a priori". Quello che è possibile fare, è capire a grandi linee quali diversi approcci si possono utilizzare e, una volta scelta una delle vie percorribili, seguire quella strada nel modo più corretto possibile.

In parte mi rifarò a un seminario tenutosi a Firenze che ha visto partecipare Andrea Angiolino, Andrea Chiarvesio e Roberto Di Meglio, oltre al sottoscritto, e in parte agli incontri sul Design che si sono svolti durante gli incontri di Giochi con l'Autore, l'iniziativa itinerante di Creatori di Divertimento e Terre Selvagge, che ha visto alternarsi i maggiori autori italiani e ospiti stranieri del calibro di Reiner Knizia e Friedemann Friese. Anche in questo caso, inoltre, prenderò spunto sia dagli appunti di Andrea Chiarvesio che dalle "Interviste per Gioco" realizzate da Creatori di Divertimento, che

utilizzerò per pescare un po' di consigli ed esempi di autori professionisti.

Prima di tutto, un tema a me molto caro: **la scintilla creativa**. Come scatta? Cioè: com'è che un giorno vi svegliate e dite “oggi voglio inventare un gioco?”

Beh, la risposta non c'è. Spesso si parte da un'ambientazione, altrettanto spesso da una meccanica, o, più frequentemente di quanto non si pensi, da un'idea di gioco.

Partire da un'ambientazione è abbastanza semplice: c'è un tema che vi ispira, e decidete di farci un gioco sopra. Partire da una meccanica o, meglio, da un'idea di regole, è un po' più complesso ma capita spesso ad autori già “navigati”. Più spesso scatta una sorta di sfida con noi stessi, la volontà di dare corpo ad un'idea: per esempio Paolo Mori, quando iniziò a lavorare su Ur, voleva fare un gioco con regole semplici che “desse l'idea” dello sviluppo di una civiltà senza

essere simulativo, intento che in Ur (in cui le tessere “rimandano” ai settori di sviluppo che rappresentano senza per questo perdere di linearità) è decisamente riuscito.

Quale che sia il “motivo” che vi spinge a inventare un gioco, avete tutta la mia approvazione: creare giochi è divertente, appagante e stimolante... ma, oltre all’inventiva, vi serve **un metodo**.

E la prima cosa che il “metodo” vi chiede, ahimè, è abbastanza noiosa: la prima cosa da capire è cosa deve fare il vostro gioco, al fine di capire a chi si rivolge. Si parla, insomma, di “**target**”, un termine pubblicitario e freddo ma che purtroppo definisce un passo indispensabile, a meno che non vogliate fare un gioco destinato a non uscire dalla cerchia dei vostri amici.

Perchè? Vediamolo insieme.

Un gioco può avere molte funzioni. Può far divertire, ragionare, socializzare e competere, può

comunicare o educare, e così via. Da esso, si suppone, devono **derivare esperienze positive**, e quelle negative devono essere assenti o limitate al minimo. Le esperienze positive e negative cambiano a seconda di chi gioca, e quindi del target: un adolescente troverà probabilmente galvanizzante massacrare orde di orchi con la sua spada a due mani, un bambino piccolo troverebbe la cosa traumatizzante, e un adulto lo potrebbe trovare un po' infantile.

Esempi di esperienze genericamente “positive” sono, per esempio, sviluppare un piano strategico e vederlo andare a buon fine (sia che questo venga fatto con un'interazione bassa, sia che consista nel riuscire a “ingannare” gli avversari bluffando o prevedendone le mosse, o nel compiere scelte migliori delle loro); avere un buon livello di “tensione calcolata”, sottoponendosi a dei rischi e uscendone spesso vincitore, sfruttare al meglio dei meccanismi di simulazione ma, più in generale,

avere un coinvolgimento costante nella partita, sentirsi “parte attiva” del gioco e lottare per la vittoria, sia essa da ottenere da soli o in gruppo.

Le sensazioni negative invece sono spesso legate a ciò che si “subisce”: percepire una mancanza di scelte, vedere le proprie azioni frustrate da quelle altrui senza possibilità di reazione, essere soverchiati dal fato avverso, dover ripetere azioni meccaniche (magari su cui non si ha controllo) troppe volte, avere dei tempi morti troppo lunghi, avere la percezione di aver già perso o, al contrario, avere la sicurezza di aver già vinto troppo presto, e così via.

Che voi abbiate deciso di fare un gioco “europeo”, “americano” o quel che vi pare, l’importante è che decidiate innanzitutto **cosa volete che il giocatore ottenga dall’esperienza di gioco**; questo determina il target. Il percorso inverso, invece – quello dei giochi *on demand* – consiste nel

definire prima il target e capire quindi cosa il gioco deve fare.

Se state creando un gioco senza vincoli, entrambi gli approcci vanno bene (“il mio gioco sarà così, dunque sarà un gioco per famiglie” o “il mio gioco sarà per famiglie, dunque sarà così”).

Citando Michele Mura: *“Quando si sviluppa un gioco sarebbe opportuno definire sin dall'inizio un target, cioè un potenziale pubblico. Numero di giocatori, durata, tipo di meccaniche, obiettivo del gioco, ambientazione etc... tutto dovrebbe essere focalizzato su questo target. Secondo me è un grave errore sviluppare un gioco per famiglie che dura 3 ore e con decine di eccezioni... così come è sbagliato sviluppare un gioco per cosiddetti gamers dove le decisioni più importanti avvengono con dei semplici tiri di dado.”*

Allo stesso modo, a meno che non abbiate in mente un gioco astratto, **dovrete trovare un tema**, o ambientazione. La scelta del setting è

molto importante se il vostro gioco si allontana dall'astrazione per entrare nel campo della simulazione o, generalizzando, più vi orientate verso l'American Game, più il tema avrà peso sulle meccaniche, mentre se scegliete un approccio europeo vi concentrerete sulle meccaniche per poi pensare al tema in un secondo momento, o comunque esso avrà meno peso rispetto al resto. Ricordate che quanto più il tema è vincolato alle meccaniche, tanto più sarà difficile cambiare tema successivamente. Indipendentemente dalla vostra scelta, la prima cosa che dovete definire è **lo scopo del gioco**, ossia "come si vince": solitamente vince chi raggiunge il punteggio più alto al termine della partita (termine che può essere prefissato o vincolato ad alcuni eventi o azioni), ma ci sono diversi modi per stabilire un vincitore, come il raggiungimento di un certo punteggio o la collezione di un determinato numero di oggetti, o

set di oggetti, o il primo ad arrivare a un traguardo, e così via. Si può anche stabilire un obiettivo, che può essere identico per tutti i giocatori o individuale, e può essere conosciuto o, nel caso degli obiettivi individuali, può anche essere segreto. Un sistema un po' datato ma ancora utilizzato è quello dell'eliminazione progressiva (vince l'ultimo rimasto in gioco) o una sua variante più soft, ossia l'eliminazione singola (il gioco termina quando viene eliminato un giocatore, e a questo punto si calcola il punteggio, o semplicemente il giocatore eliminato "perde" e gli altri vincono, come in alcuni giochi investigativi).

A questo punto, iniziate a pensare a **quanti modi darete ai vostri giocatori per vincere**, e di conseguenza iniziate a pensare alle meccaniche. Ci sarà un solo modo, o ce ne saranno di più? Attenzione perchè più modi per vincere mettete, più sarà difficile bilanciare le varie "vie" che

portano alla vittoria in modo che ogni strada abbia uguali possibilità di vincere (questo non vuol dire che devono essere tutte uguali, una può comportare più rischi ma garantire vantaggi maggiori, altre possono essere più “tranquille” ma generare punti più lentamente, e così via). Per **bilanciamento** s’intende definire se i giocatori hanno pari o impari possibilità di vittoria a seconda del setting iniziale o delle strade che decidono di percorrere. Solitamente, sbilanciare un gioco significa renderlo monotono (se ci sono quattro strategie utili per vincere, ma risulta chiaro che una sola è migliore, che senso ha percorrere le altre tre?). In questa fase, bisogna anche cercare di capire se vogliamo che il gioco abbia una **curva d’apprendimento** immediata o di durata maggiore, ossia: quante volte bisogna giocare per poter giocare davvero bene? La curva d’apprendimento dovrebbe in generale essere tanto più breve quanto più basso è il target, perchè

una curva troppo lunga rischia di diventare frustrante; d'altra parte, una curva troppo breve rende il gioco poco divertente già dalla seconda partita: probabilmente, solo l'esperienza può insegnare a lavorare bene sul bilanciamento e sulla regolazione della curva d'apprendimento, fattori che dipendono tantissimo dal tipo di gioco e dal mix di meccaniche, impossibili da riassumere in poche righe.

Alcuni fattori di bilanciamento “naturali” sono gli elementi casuali: saperli dosare bene è un grande pregio, perchè permette di tenere vivi giochi altrimenti piatti. Altrimenti, si può lasciare all'interazione fra i giocatori il compito di bilanciare alcuni aspetti del gioco. Come ha detto Bruno Cathala, *“se si offre a un giocatore un modo di progredire facilmente verso un certo obiettivo, il gioco si auto-equilibra da solo se questo fa da deterrente per la progressione verso un altro obiettivo.”* In poche parole, se un

giocatore che vuole assolutamente ottenere una risorsa e il gioco è fatto in modo che questa risorsa, per intervento degli altri giocatori, debba costargli cara, l'effetto sarà quello di “bilanciare” il vantaggio ottenuto con la spesa sostenuta, senza inserire meccaniche fredde ma lasciando questo compito agli altri giocatori. Una delle conseguenze di questa scelta è il cosiddetto *Bash the Leader* (“bastonare chi è al comando”): in un gioco con punti manifesti e interazione diretta, sarà naturale per chi è in svantaggio coalizzarsi contro il giocatore in vantaggio.

Bilanciare è importante, perchè il **gioco deve mantenere la tensione viva fino alla fine**, anzi: dovrebbe avere una tensione crescente. Come dice Chiarvesio, “*il vincitore sta a un gioco come l'assassino a un giallo*”: se l'assassino si scopre subito, l'interesse cala. Ci sono diversi “trucchi” per mantenere viva la tensione; oltre ai già citati elementi casuali, di cui sarebbe bene però non

abusare, si possono tenere segreti punti e obiettivi, o dare vantaggi ai giocatori in svantaggio e penalità a chi è in testa. In questa fase è utile definire quante informazioni sono segrete, e quante manifeste: l'eccesso di informazione allunga il tempo in cui un giocatore pensa alla propria mossa, e può sfociare nell'*Analysis Paralysis* (Paralisi da Analisi, che si verifica con alcuni giocatori "cerebrali", che tendono a provare ad analizzare tutto l'analizzabile e dunque, di fronte a un eccesso di informazioni, a non riuscire a decidere la prossima mossa) e, d'altro canto, l'assenza completa di informazioni dà la sensazione di muoversi alla cieca; come sempre, a meno di esigenze particolari, un giusto mezzo potrebbe essere la scelta migliore. Bisogna poi decidere (e bilanciare, ovviamente) la quantità e la qualità di interazione, decidendo quanta ne vogliamo mettere di diretta o indiretta, e in che misura: se da un lato poca interazione rischia di

trasformare il gioco in una specie di solitario multigiocatore, troppa può infastidire, togliendo controllo sulla partita e diventando frustrante.

Decisi questi fattori, e stabilite quali sono le meccaniche che fanno al caso vostro, si riassume e si amplia il tutto nel successivo, importantissimo passo: **la scrittura delle regole**.

Le regole devono comprendere innanzitutto numero dei giocatori, età, durata prevista.

Poi si passa allo scopo del gioco, alla descrizione dei componenti e a un'accurata descrizione della preparazione del gioco stesso. A questo punto si parla dello svolgimento della partita vera e propria, analizzando le opzioni di ciascun giocatore durante il turno di gioco, che può essere comune o individuale, diviso in fasi, sottofasi, e così via: la partita dev'essere descritta minuziosamente, magari con esempi e illustrazioni (senza esagerare!); a conclusione, si devono inserire i criteri che portano alla

conclusione del gioco e quali sono le condizioni di vittoria.

Eventuali varianti devono essere inserite alla fine, ma ben riconoscibili soprattutto se i cambiamenti avvengono al cambiare del numero di giocatori.

Un errore piuttosto grossolano durante la stesura delle regole è la mancanza di attenzione alla terminologia: siate chiari, precisi, e soprattutto utilizzate sempre lo stesso nome per lo stesso oggetto o azione di gioco (se il cubetto giallo è un “pezzo d’oro”, usate sempre “pezzo d’oro” e non “oro” o “moneta” o “cubetto giallo” o “quella risorsa che ci compri le cose”).

A questo punto, penserete, il gioco è finito... e invece no: il lavoro è appena cominciato.

Si passa alla fase successiva: **lo sviluppo e il playtest.**

Avete un gioco, ma non sapete se e come funziona. Probabilmente avrà dei problemi che non avete previsto ma che un gruppo di

sviluppatori o, in sua assenza, un buon numero di playtesters potrà far emergere.

Sarebbe buona norma che, in fase di sviluppo, il designer provasse il gioco da solo. Questo rischia di farlo apparire un po' matto, ma è meglio non far provare a terzi una cosa che potrebbe davvero non funzionare per nulla. Cito nuovamente Emanuele Ornella: *“Un altro consiglio è quello di testare i giochi da soli. Questo è un passo fondamentale nell’aver un gioco di successo. Avere delle idee non è così difficile, ma far funzionare queste idee è la parte più difficile. Spesso si crede che sia sufficiente una buona idea (e magari l’idea è una copia di un gioco già esistente!), ma non è così. Personalmente prima di proporre le mie idee a qualcun’altro ci lavoro sopra da solo... Inizio con il costruire un prototipo grezzo, senza perderci troppo tempo. Poi inizio a provarlo. Magari usando pezzi da altri giochi (ci sono giochi che sono perfetti per*

questo: non ti piacciono ma hanno un sacco di materiale da poter riutilizzare!) All'inizio magari si parte con un'idea di base e poi la si espande. Quindi un prototipo iniziale può essere semplicemente basato su questo meccanismo. Può benissimo essere incompleto... poi si passa ad un prototipo un po' migliore e completo. Continuando poi a migliorarlo, ma sempre giocandoci da solo... quando finalmente la cosa funziona è fondamentale provarlo con i tuoi amici: alle volte è proprio con gli amici che non funziona e ti accorgi degli errori. A quel punto è meglio fermarsi e tornare a provarlo da solo.”

Questa fase non dev'essere sottovalutata: soprattutto se i vostri playtesters, come spesso accade, sono volontari, amici e membri di volenterose associazioni, può essere dannoso presentare un gioco bacato, non divertente e frustrante perché scoraggia i giocatori e rende

poco piacevole pensare di provarne versioni successive.

A questo punto è bene spendere due parole su quello che dovrete avere fra le mani in questa fase dei lavori, ossia un **prototipo giocabile**. Un prototipo è una copia “fatta in casa” del gioco. Non serve che sia bella, che sia graficamente accattivante, ma è assolutamente necessario che sia funzionale: se date a uno sconosciuto quella copia del gioco e le vostre regole, quella persona deve essere in grado di giocare.

Per i pezzi, se non bastassero i materiali che potete trovare in qualsiasi negozio di bricolage o saccheggiando altri giochi (cosa che per esempio io, accanito hardgamer, trovo ai limiti della blasfemia) esistono dei siti specializzati dove rifornirvi. Al termine del libro c'è una veloce “sitografia” dove troverete siti di materiali, di associazioni che fanno playtest, di case editrici e quant'altro.

Nel pensare il prototipo, pensate alla funzionalità e alla mole di materiali. Spesso si usa una miriade di cubetti quando in realtà ne basterebbe uno per giocatore da far scorrere lungo un segnapunti. O 246 carte quando ne basterebbero 33. Quindi: ragionate.

E ragionate anche quando fate fare i playtest, ossia delle prove di gioco. Innanzitutto, quando potete, fate fare dei *blind playtest* (test “ciechi”): date le regole al gruppo di gioco e andate a farvi una birra. Non spiegate, non intervenite, non commentate, e soprattutto non giocate, ma siate bene attenti a ricevere i commenti. E quando li ricevete, siate autocritici e non difendete la vostra creatura: anche se spesso serve più di una partita perchè il vostro gioco venga capito e apprezzato, le impressioni di un playtester al primo match sono quelle che più possono simulare le impressioni di un giocatore che per la prima volta prova il vostro gioco: se ha trovato qualche

elemento frustrante, isolatelo e risolvete il problema, invece di cercare giustificazioni (e tenete a mente: se è successo in playtest, succederà automaticamente la prima volta che ci giocherà un giornalista, un critico, un editore o vostra nonna). Come dice Michele Mura: *“è importante difendere le proprie idee perché l'autore dovrebbe essere il primo a credere nel proprio gioco, ma l'umiltà innanzitutto! Spesso per migliorare è necessario tornare indietro e magari ricominciare da capo...”*

Non abbiate paura di resettare tutto e ripartire: è faticoso ma a volte è necessario: ogni problema segnalato in fase di test va eliminato, e nuovi test devono essere fatti per essere sicuri di averlo estirpato alla radice.

Per riassumere, cito Andrea Angiolino: *“Una volta venuta l'ispirazione sviluppate un bel gioco e fatelo giocare parecchio. Giocatelo voi stessi per affinarlo, e quando siete convinti del vostro*

prodotto non sottovalutate i "test ciechi" in cui date il prototipo a un gruppo di gioco e lo lasciate giocare da solo, leggendosi le regole autonomamente, senza che voi interveniate in alcun modo - che siate presenti o meno. Molte magagne usciranno fuori in queste occasioni. Cercate la schiettezza nei vostri collaudatori: i complimenti di circostanza non vi servono, meglio una sincera elencazione dei difetti. Solitamente questi sono rimediabili: aggiustate, limate e... ricollaudate. Se in tutto questo processo vi divertirete sia voi che le persone coinvolte, vuol dire che avete per le mani un gioco che forse vale la pena di portare avanti."

Quando questa fase è conclusa, e il gioco funziona in maniera decente, dovete passare alla ricerca di un editore. Per illustrarvi le possibilità che avete, mi rifarò in larga parte all'intervista con Andrea Angiolino (da cui proviene il brano citato poc'anzi) che riassume perfettamente in poche

righe quali sono i passi necessari per farsi conoscere.

Presentarsi alle case editrici non è così difficile, ma neanche una cosa da dare per scontata.

Bisogna essere umili, pazienti e accettare il fatto che forse stiamo parlando con persone che ne sanno più di noi, se non in termini di design quantomeno in termini di commercializzazione.

Una cosa da fare è capire a chi mandare il gioco: non tutte le case editrici andranno bene per il gioco che avete fatto, e quindi è vitale conoscere il settore. Citando Angiolino: *“E' bene studiare quali siano gli editori più attivi e proporre cose adatte a loro: inutile o quasi mandare un gioco per bambini piccoli alla NG International, già Nexus Editrice, che ne ha pubblicato uno solo in tutti questi anni, oppure proporre un gioco pieno di soldatini alla DaVinci che ha un approccio più da mercato tedesco. Credo inoltre che sia abbastanza vano mandare giochi di qualunque*

tipo a Clementoni o Editrice Giochi, che come dicevamo hanno i loro creativi interni o i loro consulenti consolidati: con Clementoni, per esempio, mi è capitato sì di pubblicare, ma solo su richiesta loro e mai su proposta mia e dei miei coautori.

Per rompere il ghiaccio si invia una breve presentazione, e solo se viene richiesto anche un prototipo. Poi si spera che la cosa vada in porto... si possono prendere contatti a distanza o meglio ancora andare nelle fiere a incontrare di persona gli editori. Soprattutto direi che è bene avere un occhio anche all'estero, perché ci sono più case editrici e sono più ricettive. Tanto che il salone del giocattolo di Milano è ormai da anni snobbato da tutto l'ambiente italiano, anche in seguito a falliti tentativi di decentrarne la sede verso estreme periferie desolate, mentre gli italiani sono tra le comunità ludiche più presenti al salone di Norimberga e alla fiera di Essen in Germania,

dove si incontrano gli operatori di tutto il mondo. A pubblicare all'estero si può arrivare in prima persona oppure tramite un editore italiano: i più lungimiranti tra questi ultimi cercano giochi originali di cui prendono i diritti anche per l'estero, allo scopo di cederli a partner stranieri dividendo i profitti con l'autore. I meno lungimiranti, di solito, chiudono dopo breve.”

Quindi, se volete proporre un gioco a un editore, mandate una breve sinopsi e il regolamento, e pazientate, vedrete che se il gioco è valido sarete sicuramente ricontattati. Se così non fosse, prima di inveire contro l'editore, provate a pensare se avete sbagliato l'accoppiata target-editore, o se magari il vostro gioco non avesse qualche problema in più rispetto a quelli preventivati.

Siate educati, non perdetevi in inutili auto-celebrazioni (“sono sicuro che il mio è il gioco del secolo”), riassumete lo spirito del gioco in una pagina e soprattutto evitate le paranoie (“ho

pronto uno stuolo di avvocati se vi azzardate a copiare la mia idea!”) perché sono inutili nel migliore dei casi, e spesso addirittura dannose.

Sul terzo numero di GiocArea, una rivista online specializzata, apparve un divertente quanto utile articolo di Domenico di Giorgio (*editor-in-chief* della dV giochi) in cui veniva descritto per sommi capi, fra le altre cose, quanto fosse inutile “brevettare” o mettere sotto diritti un gioco.

Il motivo più semplice è il seguente: in Italia non esiste una legislazione che protegga dal plagio delle idee sui giochi, ma in Italia il mercato ludico è talmente piccolo, e le implicazioni economiche talmente blande, che se una casa editrice rubasse un’idea avrebbe problemi d’immagine ben più grandi rispetto ai vantaggi.

Una buona cosa che potete fare, sia per avere consigli che per far conoscere il vostro gioco (e tutelarne indirettamente la paternità) è partecipare agli incontri con gli esperti. Girare le fiere, e

soprattutto quelle in cui sono presenti spazi di Creatori di Divertimento (primo fra tutti il già citato Giochi con l'Autore) o partecipare ai raduni di Inventori di Giochi (IdeaG a Piossasco, il Convivio di Berceto o IDG³ a Sant'Omero) è molto proficuo, perchè spessissimo, oltre agli autori, ci sono editori e talent scout in cerca di nuovi giochi.

Oltre a queste opportunità, ci sono anche i concorsi: sono pochi, ma sono un ottimo modo per farsi notare. Sempre Andrea Angiolino: *“I premi per i giochi inediti sono una buona vetrina. Principalmente c'è quello a Lucca Games, da qualche anno a tema e che garantisce una pubblicazione al vincitore, e il Premio Archimede a Venezia, che ha una quota d'iscrizione piuttosto impegnativa e che dà una buona visibilità presso le case editrici. In passato mi è capitato di occuparmi del primo e di fare il giurato al secondo, e ho visto diversi giochi uscire da lì per*

raggiungere gli scaffali italiano e d'oltralpe – non necessariamente quelli che hanno vinto! Ma guardate anche ai premi stranieri: ce n'è di notevoli in varie nazioni, spesso gratuiti ed efficaci.”

Ci sarebbe anche la strada dell'autoproduzione, ma è una via che personalmente trovo poco conveniente (e lo dico per averla percorsa); soprattutto, è già stata affrontata da Mario Sacchi e Andrea Chiarvesio nella loro ottima “Guida all'Autoproduzione”, per cui invito chi fosse interessato a leggere quel volume, che dà delucidazioni competenti e puntuali sull'argomento.

Come ultima cosa segnalo un po' di siti utili: per quanto riguarda il **Game Design** vi segnalo ovviamente **Creatori di Divertimento** (www.creatorididivertimento.com), Portale con notizie, consigli, interviste e un piccolo forum dove chiedere informazioni soprattutto per quanto

riguarda fiere ed eventi online, e l'immaneabile **Inventori di Giochi** (www.inventoridigiocchi.it), sicuramente il modo migliore per parlare di game design online, è il primo forum italiano sull'argomento.

Segnalo inoltre, per chi non lo conoscesse, **BoardGameGeek** (www.boardgamegeek.com) il più grande database di giochi da tavolo del mondo, attorno a cui ruota un'enorme community di giocatori. Sul fronte italiano è inevitabile segnalare la **Tana dei Goblin** (www.goblins.net), la più grande community italiana dedicata al gioco intelligente, divisa in affiliate sparse su tutto il territorio nazionale, molte delle quali attive nel campo dei playtest. Altre associazioni e gruppi che fanno playtest possono essere trovate in tutta italia, mi permetto di segnalare due realtà molto attive: **Terre Selvagge** (www.terreselvagge.com) e **GiocaTorino** (www.giocatorino.it), entrambe nel torinese; in Liguria trovate **Giochi Corsari**

(www.giochicorsari.it); cercando in rete, comunque, troverete sicuramente un sacco di associazioni disposte a provare il vostro gioco, sia nella vostra zona che altrove.

Per quanto riguarda i produttori di **materiali** vi segnalo sia il fornitissimo **Bedi Holzspiele** (www.bedi-holzspiele.de) che il più famoso **Spielmaterial** (www.spielmaterial.de), due siti tedeschi che producono componenti per giochi; i prezzi sono un po' alti (contando anche le spese di spedizione) ma ci trovate praticamente gli stessi pezzi che affollano i giochi in scatola; la maggioranza dei materiali è in legno ma si trova un po' di tutto, basta cercare. In alternativa c'è **Plastic 4 Games** (www.p4g.co.uk), sito inglese di componenti plastici. Ha un buon catalogo ma mancano i "pezzi" tipici degli eurogames: per tutto il resto è una variante decisamente economica agli altri due siti.

Giunti a questo punto, non vi resta che armarvi di cubetti e pedine per dare vita al vostro gioco.
Insomma: adesso tocca a voi... in bocca al lupo!

Per informazioni e delucidazioni potete contattare

Creatori di Divertimento

sul sito web www.creatorididivertimento.com

o alla casella di posta info@creatorididivertimento.com

POSTFAZIONE

di Andrea Chiarvesio

Se a qualcuno di voi è capitato di incontrare Marco, l'autore di quello che dovrete aver appena finito di leggere (se siete il tipo di lettore che inizia a leggere partendo dalla postfazione o dalla fine di un libro... leggetelo dall'inizio! Guardereste un film iniziando dall'ultima scena? - se la risposta anche a questa domanda è "sì", allora avete bisogno di farvi vedere da un bravo psicologo), in qualche fiera dedicata ai giochi in giro per l'Italia, magari proprio alla PisaGioca da lui organizzata con passione e competenza, beh, potreste pensare a Marco come al George Best, all'Ezio Vendrame degli autori di giochi italiani (se non sapete chi siano questi signori vergognatevi e rimediate

con wikipedia). Ma è tutta colpa dei lunghi capelli ribelli, dell'abitudine a vestirsi in monocromia color ebano e del pizzo luciferino.

Avendo l'opportunità di conoscere davvero Marco, invece, si scopre la sua vera natura, che è poi quella che traspare dalla lettura di questi "Elementi di game design": un solido e paziente tessitore di trame ludiche, un faticatore del centrocampo autoriale ma dotato di piedi buoni e visione di gioco, in grado di coniugare impegno e costanza nella diffusione di quella che altri pomposamente chiamerebbero "cultura ludica" e idee geniali come autore di giochi, insomma un Pirlo (e non fate battute che vi sento), un Leo Junior del game design italiano.

Questo libercolo ne è l'ennesima prova: senza roboanti dichiarazioni ed in punta di piedi Marco vi ha esposto, condensandolo, una quota consistente dell'arsenale degli autori di giochi, svelandovi qualche piccolo trucco, portando ordine e chiarezza dove c'era confusione, cercando di organizzare una materia magmatica e sfuggente come la creatività applicata ai giochi da tavolo.

Sta a voi ora decidere cosa fare degli strumenti che vi sono stati forniti (ed il prossimo che fa una battuta sul suo caminetto lo faccio decapitare da un orco): usarli per provare a capire un po' meglio i criteri con cui sono stati creati i vostri giochi preferiti - o usarli per parlare male di quelli che non vi piacciono - oppure trovare una guida utile per iniziare a pensare ad un gioco

vostro, o ancora utilizzarli come strumento di revisione per quel vostro prototipo a cui inspiegabilmente i vostri amici si rifiutano di fare una seconda partita, etc...

A me personalmente la lettura ha aiutato a mettere in ordine la mia cassetta degli attrezzi di game designer, e qualche volta mi ha strappato un sorriso... non è poco! Insomma, Marco non è solo un felice padre di famiglia, un brillante inventore di giochi, un infaticabile organizzatore di eventi e tornei, mi tocca pure ammettere che è anche un bravo saggista e scrittore.

Ed un mio amico, cosa di cui vado fiero.

RINGRAZIAMENTI

Eccoci, infine, ai ringraziamenti.

Perché, diciamocela tutta, se fossi stato da solo sarei arrivato ben poco lontano.

Innanzitutto un ringraziamento a chi ha letto “in anteprima” questo libello e ha corretto refusi, suggerito modifiche e integrazioni o, semplicemente, ha avuto la pazienza di arrivare in fondo senza mandarmi a quel paese: Leonardo Ligustri, (un Creatore di Divertimento con l’innata abilità di sopportare i miei sproloqui) Sirio Smeriglio (compagno di mille progetti e co-costruttore di castelli in aria), Antonio Testa (ex giocatore di Magic e pokerista provetto) e ovviamente Francesca Triggiano (la mia amata e impareggiabile consorte).

Un grazie enorme a Andrea Chiarvesio, a Michele Mura, a Andrea Angiolino e a tutti gli autori citati, senza i quali questo libro sarebbe stato davvero ben poca cosa.

E ovviamente, grazie a voi che siete arrivati fin qui. Il libro è per voi, giocatori e aspiranti autori : spero che vi sia utile o che quantomeno sia stata una lettura gradevole, ma, citando Manzoni, *“se in vece fossimo riusciti ad annoiarvi, credete che non s’è fatto apposta”*.

Have a nice play,

Marco Valtriani

Che cos'è un gioco da Tavolo?
Ma, soprattutto, quali sono
gli elementi che lo compongono
che un aspirante Game Designer
deve conoscere per avvicinarsi
all'ideazione di un gioco?

Elementi di Game Design è
un piccolo compendio che
raccolge, oltre a una brevissima
storia del Gioco da Tavolo,
una classificazione di generi e
meccanismi, oltre a una
sintetica guida alla creazione
di giochi.

Uno strumento di base per
iniziare a "creare divertimento".

Marco Valtriani è il Fondatore e l'attuale presidente di Creatori di Divertimento, e in tale veste coordina l'organizzazione di PisaGioca, la manifestazione ludica pisana.

Lavora come pubblicitario e game designer su commissione. I suoi giochi on-demand più conosciuti sono "La Grande Opera" per il Museo Ideale di Vinci e "Fiume di Parole" per La Tartaruga, associazione di educazione socio-ambientale. Ha anche collaborato con NewMedia Publishing, insieme a Andrea Chiarvesio, allo sviluppo dell'ultimo regolamento e alle F.A.Q. di Wizards of Mickey.