

Modello di

Design Document

per la progettazione di un gioco da tavolo

Enrico Feresin

Basato sui tre volumi
PROGETTARE GIOCHI DA TAVOLO
di Enrico Feresin

Versione 1.0

I contenuti di questo documento sono liberamente utilizzabili e distribuibili a condizione che venga mantenuta l'indicazione dell'autore.

Informazioni di sintesi

Titolo di lavoro	
Autori	
Numero di giocatori	
Età consigliata	
Durata attesa	
Genere del gioco	
Data ultima modifica	

Scadenze o dedline
<p>Il gioco deve essere pronto entro una certa data? Ci sono delle scadenze per alcune specifiche milestone? Esiste un grafico di Gantt che specifica le tempistiche?</p>

Informazioni generali sul gioco

Breve descrizione del gioco

Breve descrizione da riportare anche all'inizio del regolamento.

Elemento centrale e distintivo

Qual è l'elemento che rende questo gioco speciale ed unico?

Qual è l'elemento che permette di distinguere questo gioco dagli altri?

Target

Qual è il target a cui è rivolto il gioco?

Quali sono le caratteristiche e come si comporta il target di riferimento?

Il target di riferimento cosa cerca in un gioco e cosa, invece, non vuole trovarci?

Sono state rispettate le aspettative che il target di riferimento ha sul gioco?

Perché i giocatori in target dovrebbero giocare a questo gioco?

Esperienza desiderata (estetiche)

Qual è l'esperienza di gioco che si vuole far vivere ai giocatori?

Quali sono le emozioni che i giocatori dovrebbero provare mentre giocano?

Quali sono gli elementi che permettono di ottenere l'esperienza e le emozioni desiderate?

Quali sono le sfide che dovranno affrontare i giocatori?

Dinamiche previste ed emergenti

Quali sono le dinamiche che ci si aspetta di vedere a seguito delle meccaniche scelte?

Quali sono le dinamiche che emergono? (riscontrabili a seguito dei playtest)

Emergono dinamiche positive inaspettate? Quali?

Emergono dinamiche negative inaspettate? Quali?

Meccaniche principali

Meccanica: Procedura che a fronte di alcuni requisiti di attivazione e nel rispetto di certi limiti produce una serie di effetti.

Quali sono le meccaniche principali del gioco?

Quali sono i requisiti, i limiti e gli effetti di queste meccaniche?

Meccaniche secondarie

Quali sono le meccaniche secondarie del gioco?

Quali sono i requisiti, i limiti e gli effetti di queste meccaniche?

Ambientazione, Tema, LORE ed arco narrativo del gioco

Quali sono l'ambientazione ed il tema del gioco?

Chi interpretano i giocatori nel corso della partita?

Che sfide devono affrontare i giocatori mentre sono nei panni di chi stanno interpretando?

Come sono legate ambientazione e meccaniche?

- nessuna ambientazione, ambientazione "appiccicata" alle meccaniche, ambientazione che motiva le meccaniche, ambientazione integrata con le meccaniche, ambientazione indivisibile dalle meccaniche

Il gioco deve narrare una storia?

Come viene integrata la narrazione della storia con la struttura del gioco?

Il gioco utilizza una "LORE"?

Quali metafore vengono utilizzate?

Informazioni sulla struttura del gioco

Modalità di gioco

Qual è la modalità di gioco?

- gioco competitivo, cooperativo, semi-cooperativo, a squadre, cooperativo con traditore o con un solo perdente

Le partite sono legate in una sessione di gioco articolata in più puntate?

- gioco a manche, a scenari o Legacy

È prevista una modalità per giocare in solitario?

Struttura del tempo di gioco

Il gioco utilizza una organizzazione del tempo di tipo strutturato o in tempo reale?

Se è strutturato, come è organizzato? (Manche, Fasi, Round, Turni, ecc.)

Se è in tempo reale, come è organizzato?

Come viene deciso l'ordine di turno?

Azioni

Quali sono le azioni disponibili nel gioco?

Ci sono azioni che richiedono destrezza? (gioco di destrezza)

Quali sono le decisioni da prendere per eseguire le azioni?

Quali sono le conseguenze e l'impatto delle azioni?

Le azioni saranno tutte disponibili dall'inizio o alcune verranno aggiunte durante il gioco?

Tutti hanno le stesse azioni o cambiano a seconda del giocatore? (gioco asimmetrico)

Qual è la modalità di selezione delle azioni?

- selezione azione semplice, punti azione, draft di azioni, draft di azioni con prosecuzione, selezione azioni con ripristino, carte comando, coda di azioni, code di azioni multiple, rondella

Come vengono risolte le azioni?

- Numero più alto, Raggiungimento di un valore minimo, Sasso-carta-forbici, Il dilemma del prigioniero, Votazione, Giudice, Selezione dadi, Selezione dadi tramite blocco e rilancio

Automatismi

Quali sono gli automatismi presenti?

Quando vengono innescati gli automatismi?

Che livello di controllo possono esercitare i giocatori sugli automatismi?

Risorse

Quali sono le risorse presenti nel gioco?

Quali sono le caratteristiche delle risorse presenti nel gioco?

- risorse esclusive, risorse condivise, risorse neutrali
- risorse istantanee, risorse consumabili, risorse permanenti, risorse volatili
- risorse provenienti da riserva personale, risorse provenienti da riserva condivisa
- risorse primarie, risorse intermedie, risorse finali
- risorse indistinte, risorse valorizzate

Qual è il ciclo di vita delle risorse?

Ci sono risorse che prevedono di attraversare più stati?

Ci sono risorse presenti in quantità limitata? (scarsità)

Qual è il valore delle risorse?

Ci sono risorse negative?

Obiettivi in gioco

Quali sono gli obiettivi presenti nel gioco?

Quali sono le caratteristiche degli obiettivi presenti nel gioco?

- obiettivi condivisi, obiettivi personali
- obiettivi pubblici, obiettivi segreti
- obiettivi semplici, ad accumulo, a velocità, a maggioranza

Che tipi di obiettivi sono presenti nel gioco?

- collezione set, ordinamento, accumulo, maggioranza, controllo di un'area, costruzione di una rete di collegamenti, accostamento tessere, copertura di una griglia tramite tessere di varie forme, eliminazione di componenti degli avversari, risoluzione un enigma, combo

Quali sono gli archi di gioco legati agli obiettivi?

Condizione di fine partita

Quali sono le condizioni che fanno terminare la partita?

Su che parametri si basano le condizioni di fine partita presenti?

- Tempo trascorso, Numero fisso di round, Numero fisso di eventi, Consumo di risorse, Completamento di obiettivi, Completamento di connessioni, Corsa, Tiro alla fune, Eliminazione di tutti i giocatori tranne uno

Le condizioni di fine partita che caratteristiche hanno?

- di durata fissa, di durata variabile
- non danno ai giocatori nessun controllo sulla fine della partita, danno controllo indiretto, danno controllo diretto

Obiettivo per la vittoria

Quali sono gli obiettivi che portano alla vittoria?

Che tipo di obiettivi sono?

- Corsa, Maggioranza, Sopravvivenza

Sono presenti più obiettivi abbinati tra di loro?

- Corsa + corsa, Corsa + sopravvivenza, Corsa + maggioranza

Sistemi di punteggio

Nel gioco sono presenti dei sistemi di punteggio?

Quali aspetti del gioco misurano i punteggi?

Quali sono le caratteristiche dei punteggi presenti nel gioco?

- assegnati in base allo stato del gioco, in base alle azioni dei giocatori
- permanenti o temporanei
- visibili o nascosti
- condivisi o personali

Su quale base matematica poggiano i sistemi di punteggio presenti nel gioco?

- progressione aritmetica, geometrica, quadratica, triangolare, moltiplicazione

Com'è la volatilità dei sistemi di punteggio?

Come vengono risolti i pareggi?

- risoluzione amichevole alta, amichevole bassa, amichevole media, ostile
- spareggio in base alla quantità di una risorsa, in base alla posizione, in base ad un valore secondario, in base ad un'abilità particolare, in base al caso

Informazioni sulle dimensioni del gioco

Interazione

Che tipi di interazione sono presenti nel gioco?

- diretta, indiretta
- singola, multipla
- mirata, indistinta
- ostile, dominante, competitiva, di convenienza, mutualistica, di alleanza
- volontaria, involontaria

Quali sono gli elementi del gioco che creano l'interazione?

Fonti di incertezza

Quali sono le fonti di incertezza presenti nel gioco?

- casualità, imprevedibilità delle scelte degli avversari, informazioni nascoste, complessità analitica, incertezza narrativa, incertezza della prestazione, incertezza del risolutore, incertezza percettiva

In quali elementi del gioco sono presenti le fonti di incertezza?

Viene reso incerto il risultato della partita fino alla fine?

Controllo

Le azioni dei giocatori come influenzano l'andamento della partita?

Sono stati adeguatamente bilanciati controllo ed interazione?

Sono stati adeguatamente bilanciati controllo ed incertezza?

Quali sono le scelte significative che i giocatori saranno chiamati a fare?

Sono presenti solamente scelte reali?

Sono state accuratamente evitate tutte le scelte apparenti?

- scelte forzate, scelte ovvie, scelte inferiori, scelte cieche, scelte indifferenti

Varietà

Come viene garantita la varietà tra una partita e l'altra? (rigiocabilità)

Come viene garantita la varietà tra un turno e l'altro? (evoluzione della partita)

Durata

È stato fatto il possibile per garantire una durata non eccessiva del gioco?
Il valore del tempo di gioco è adeguato?

- valore del tempo di gioco = esperienza trasmessa / tempo impiegato

Numero di giocatori supportati

Quali sono le configurazioni di giocatori richieste dal mercato per questo tipo di gioco?
L'esperienza di gioco è la stessa indipendentemente dal numero di giocatori?
Nel ridimensionamento del gioco, come si è deciso di procedere in relazione alla durata?

- rimane costante la durata della partita o il tempo di gioco di ogni partecipante

Spazio di gioco

Quali sono i componenti fisici che formano il gioco e che caratteristiche hanno?
Come devono essere posizionati i componenti fisici nello spazio di gioco?
Quanto spazio occupano sul tavolo i componenti fisici?
I componenti sono ergonomici ed hanno una dimensione adeguata?
I componenti hanno una grafica chiara e comprensibile?
Descrivere i componenti fisici o allegare delle grafiche che li illustrano.

Soddisfazione

Il gioco intercetta delle motivazioni intrinseche o estrinseche nei giocatori?
Ci sono elementi del gioco che generano tensione? Quali?
Ci sono elementi del gioco che generano pressione? Quali?
Ci sono elementi del gioco che portano ad un aumento del coinvolgimento? Quali?
Ci sono fattori che possono portare alla sensazione di frustrazione? Come li si contrasta?

Apprendibilità

Il gioco è complicato?

Quanto è accessibile il gioco? Come sono le barriere d'ingresso?

Il gioco è complesso? Quanto è profondo il gioco?

Com'è la curva di apprendimento del gioco?

Che tipi di feedback ritorna il gioco?

- positivi, negativi
- diretti, indiretti
- immediati, posticipati
- deterministici, non deterministici

Stabilità

Quali sono i sistemi usati per mantenere il gioco stabile? In particolare nei seguenti ambiti:

- stabilità nella crescita della forza dei giocatori
- stabilità nei livelli di forza tra i giocatori
- stabilità nella durata della partita

Quali sono i feedback loop presenti nel gioco e in quali parti del gioco agiscono?

Quali sono le caratteristiche dei feedback loop presenti?

- positivo, negativo
- costruttivo, distruttivo
- investimento, rendimento, durata, numero di fasi

Sistemi di progressione

Nel gioco ci sono sistemi di progressione? Quali?

In quali parti del gioco agiscono i sistemi di progressione?

Che tipo di progressione è presente nel gioco?

È presente un sistema di progressione che permette la creazione di un motore produttivo?