

CONCORSO MIGLIOR GIOCO INEDITO 2012

STORIA DA CALAMITY A SHOOTING STAR

Buongiorno a tutti, siamo Valerio e Isabella, i vincitori del Miglior Gioco Inedito 2012, abbiamo scritto questa storia per raccontare il percorso che ha portato dalla nascita dell'idea alla pubblicazione del gioco.

Introduzione

Questa era l'introduzione che avevamo scritto per presentare Calamity:

“Calamity è un gioco di ambientazione catastrofica in cui i giocatori interpretano dei Profeti con il potere di controllare le Calamità naturali che porteranno (forse) alla fine del Mondo.

Il gioco si svolge su un Mondo costruito in modo sempre diverso. I giocatori ricevono un numero limitato di carte Calamità che dovranno usare per tutta la durata della partita senza poterne pescare altre, infatti il gioco termina quando tutti i giocatori hanno giocato tutte le loro carte Calamità oppure se il mondo viene completamente distrutto. Prima di iniziare con la distruzione i giocatori dovranno profetizzare se il Mondo sarà distrutto completamente oppure no. Tale voto influenzerà la loro strategia di gioco, ma nello stesso tempo dovranno cercare di accumulare più punti possibile usando nel modo più proficuo le carte Calamità ricevute. Si giocherà tutti insieme posizionando una carta Calamità coperta su una carta Mondo libera e poi verranno scoperte tutte insieme e si attiveranno i loro effetti in base alla priorità delle stesse. Una Calamità può distruggere delle carte Mondo (abbassandole man mano di livello), distruggere o catturare altre Calamità o isolare carte Mondo per aumentare le possibilità di distruzione. Il mondo sarà distrutto completamente o si salverà?”

Premiazione

Il gioco è stato nominato come finalista del concorso per il Miglior Gioco Inedito 2012 insieme ad altri 5:

- Alle 23.59 del 20 Dicembre 2012 (di Benedetto Degli Innocenti)
- AsteDroids (di Matteo Boca)
- Calamity (di Valerio Zini e Isabella Amoretti)
- Dead End (di Andrea Guerrieri e Roberto Pancrazi)
- Endheart (di Max Crotta)
- Masque of the Red Death (di Orin Bishop)

Tutti i giochi finalisti erano esposti durante Lucca Comics And Games 2012 allo stand del concorso, dove potevano essere provati dal pubblico e gli autori erano invitati a incontrare i membri della giuria per discutere del loro prototipo. Da questo incontro ci erano stati evidenziati gli aspetti positivi e anche i punti critici, principalmente riguardanti la fine del gioco da rivedere e il bilanciamento dovuto alla distribuzione iniziale casuale delle carte.

Nel pomeriggio di venerdì 2 novembre 2012 presso la sala Ingellis i finalisti sono stati ridotti da 6 a 3:

- Alle 23.45 del 20 Dicembre 2012 (di Benedetto Degli Innocenti)
- Calamity (di Valerio Zini e Isabella Amoretti)
- Masque of the Red Death (di Orin Bishop)

La sera stessa, durante la Cerimonia di premiazione Lucca Comics & Games 2012 presso l'Auditorium San Romano è stato annunciato con nostra grande sorpresa e gioia il vincitore che è stato Calamity. Il commento della giuria è stato: “Un gioco dalle meccaniche essenziali e pulite, in cui è altrettanto importante giocare con oculatezza le proprie carte quanto saper prevedere le azioni degli avversari. Notevole il coinvolgimento dovuto alla mancanza di downtime.”

Di seguito riportiamo gli elementi chiave del gioco durante le 3 fasi attraversate, dalla versione iniziale Calamity, alla versione di transizione chiamata per comodità TGFKAC - The Game Formerly Known As Calamity, alla versione finale Shooting Star così da raccontare tutta l'evoluzione del gioco.

Se un punto non è presente in una fase, significa che è rimasto invariato rispetto alla fase precedente.

CALAMITY

Idea

Calamity è nato inizialmente da due idee: quella di uno scenario di gioco modulare sempre diverso in ogni partita (idea che ci affascina e che apprezziamo nei giochi in cui è presente) e quella di un mondo che si distrugge gradualmente e che si sbriciola letteralmente sotto i piedi nel quale i giocatori avranno uno spazio sempre più ridotto dove agire, idea adeguata al tema del concorso del Gioco Inedito 2012 che era "La fine del mondo".

Ambientazione

L'ambientazione era catastrofica ed ispirata ai vari film in cui una serie di calamità naturali rischiano di portare alla fine del mondo. I giocatori interpretavano dei Profeti con il potere di controllare le Calamità.

Nome

Il nome Calamity si riferiva appunto alle calamità naturali "protagoniste" del gioco e raffigurate anche nelle carte Calamità.

Sviluppo dell'idea

A partire da queste generiche idee preliminari abbiamo iniziato a sviluppare lo svolgimento del gioco. Innanzitutto la prima fase di gioco, la costruzione del mondo, che in accordo con le idee precedenti è stato rappresentato con una serie di carte con vari "livelli" di distruzione che i giocatori andavano a piazzare sul tavolo in modo sempre diverso ad ogni partita. Poi la seconda fase di gioco, la distruzione del mondo attraverso una serie di calamità naturali. I giocatori (da 2 a 5) rappresentavano dei profeti e all'inizio del gioco dovevano profetizzare se il Mondo sarebbe stato distrutto completamente oppure no. Alla fine del gioco chi aveva indovinato la previsione guadagnava dei punti extra.

Meccaniche di gioco

A questo punto abbiamo aggiunto altre meccaniche secondo noi poco usate nei giochi ma con delle grandi potenzialità: la distribuzione iniziale di tutte le carte, per cui durante il gioco non se ne pescano altre ed è necessaria da subito un'attenta pianificazione dell'uso delle risorse, e il gioco in contemporanea, per cui tutti i giocatori giocano una carta sul mondo di gioco e poi vengono svelate simultaneamente e ne vengono applicati gli effetti in base al numero di priorità presente sulle carte.

Ogni azione può quindi sfociare in una distruzione di una parte di mondo, una distruzione o una cattura della calamità dell'avversario o nessun effetto.

Carte Mondo

Le carte Mondo rappresentano varie parti di Mondo con 4 "livelli" di distruzione: alcune hanno il numero 4 su un lato e il numero 3 sull'altro, altre il numero 2 su un lato e il numero 1 sull'altro. Questo era rappresentato nella grafica da un mondo diviso in "spicchi". L'effetto distruttivo va ad abbassare di un livello le carte, quindi una carta di livello 4 o 2 viene voltata, mentre la carta di livello 3 viene presa dal giocatore e sostituita con una carta di livello 2, infine la carta di livello 1 viene presa dal giocatore lasciando "un buco" nel mondo. Le carte catturate formano un mazzetto davanti al giocatore.

Costruzione del mondo

Nella prima fase del gioco le carte Mondo andavano distribuite tra i giocatori (5 per giocatore) e ognuno ne disponeva a turno una adiacente ad almeno un'altra fino ad esaurimento, creando così un mondo di gioco diverso ad ogni partita.

Carte Distruzione

Le carte Distruzione, con la funzione di distruggere il mondo di gioco e quindi fare punti tramite la cattura delle relative carte Mondo coinvolte, in questa fase erano chiamate carte Calamità. I loro diversi effetti distruttivi sul mondo di gioco erano ispirati agli effetti delle reali calamità rappresentate dalla carta ed esse venivano distribuite casualmente tra i giocatori (7 per giocatore) all'inizio della partita. Ogni carta ha un

raggio d'azione diverso e abbassa di 1 livello tutte le carte mondo colpite con l'eccezione della carta X2 (Meteorite) che abbassa di 2 livelli la carta su cui viene giocata. Ogni carta calamità aveva un numero di priorità da 1 a 8.

Carta Barriera

Le carte Barriera (senza priorità) se giocate con successo, oltre ad annullare l'effetto di una carta distruzione avversaria, permettevano al giocatore di prendere in mano tale carta e quindi poterla giocare nei turni successivi. Il numero di carte Distruzione in mano poteva quindi variare nel corso della partita.

Carta Turno

La carta Turno ha la funzione di indicare chi gioca per primo la carta Distruzione ad ogni turno e di risolvere i casi di parità nel numero di priorità (si risolve per prima la carta giocata per prima in senso orario a partire dal primo giocatore). Alla fine del turno viene passata al giocatore successivo in senso orario.

Mazzetti

Ogni giocatore aveva davanti a sé un mazzetto di carte Mondo catturate che davano punti alla fine della partita. Le carte Calamità usate e quelle che erano state distrutte da altre carte Calamità andavano in un'unica pila degli scarti.

Distruzione del mondo

La distruzione del mondo avviene tramite le carte Distruzione. Ogni giocatore dispone una carta sul mondo di gioco e poi vengono svelate contemporaneamente e in base all'ordine di priorità ne vengono svolti gli effetti. Se una carta Distruzione colpisce delle carte Distruzione avversarie, tali carte vengono scartate.

Posizionamento carte Distruzione

Poiché le carte erano uguali per tutti e per facilitarne la disposizione sul tavolo, il giocatore disponeva la sua carta Distruzione nell'orientamento scelto (alcune carte hanno un doppio orientamento) coperta dalla sua carta Profeta che rappresentava il giocatore. Queste carte Profeta venivano poi tolte contemporaneamente a piazzamento completato per svelare la carta sottostante.

Isolamento

L'idea più tattica introdotta è l'isolamento, cioè il concetto che un parte di mondo da sola (senza altre carte adiacenti) non può esistere e quindi anche se non è completamente distrutta, viene rimossa dal mondo. Questa regola si applica sempre alla fine dell'effetto di una carta distruzione e cioè se una carta Mondo rimane isolata dai 4 lati, a prescindere dal livello viene catturata.

Fine del gioco

Il gioco poteva finire in 2 modi: o quando si erano giocate tutte le carte o quando il mondo era completamente distrutto. Se in un turno un giocatore o più non potevano giocare, nel turno dopo erano loro i primi a giocare, quindi verso la fine del gioco poteva succedere che non tutti i giocatori giocavano insieme non essendoci abbastanza carte Mondo libere per tutti.

Punteggio

A fine gioco ogni giocatore contava le carte Mondo nel proprio mazzetto e ognuna valeva 1 punto. Inoltre i giocatori che avevano indovinato la profezia sulla distruzione completa del mondo o meno guadagnavano altri 3 punti. Il giocatore con più punti vinceva la partita.

TGFKAC - The Game Formerly Known As Calamity

Ambientazione

Durante lo sviluppo del gioco la prima cosa che è cambiata è l'ambientazione, passata dalla fine del mondo allo spazio, con l'idea di ispirarsi ad una famosa saga di fantascienza ed in particolare ad una sua nota parodia. In accordo con la nuova ambientazione, le carte che costituiscono il "mondo" di gioco ora rappresentano diversi planetoidi "disabitati" da distruggere e i giocatori rappresentano degli ammiragli.

Nome

In questa fase non c'era ancora un nome definito ma diverse proposte tutte correlate al nuovo tema spaziale. Per comodità ci si riferiva al gioco come TGFKAC - The Game Formerly Known As Calamity.

Sviluppo dell'idea

Durante la prima discussione con lo staff del Gioco Inedito e di Da Vinci, sono stati evidenziati alcuni punti critici.

Durante la fase finale, il gioco diventava lento a causa della mancanza di spazio che portava i giocatori ad ostacolarsi a vicenda senza poter progredire. Si è concordato di far finire il gioco dopo aver giocato 7 carte di 9, quindi aggiungendo un elemento strategico di scelta delle carte da utilizzare, o quando il modo di gioco diventa troppo piccolo per far giocare tutti i giocatori insieme.

Il bilanciamento del gioco non era garantito dalla pesca casuale delle carte iniziali. La soluzione è stata la creazione di mazzetti bilanciati diversi per ogni giocatore.

La scommessa iniziale si è dimostrata non controllabile durante il gioco e quindi poco strategica, quindi è stata sostituita con obiettivi segreti più strategici e perseguibili attivamente, con diversi livelli di difficoltà.

Meccaniche di gioco

La distribuzione casuale delle carte iniziali, che non potevano essere cambiate non esistendo una pesca delle carte durante il gioco, andava potenzialmente ad avvantaggiare chi aveva una pesca più fortunata. Quindi si sono creati dei mazzetti personalizzati di 9 carte, ognuno con un colore diverso per ogni giocatore. I mazzetti sono stati creati in modo equilibrato per avere lo stesso potere distruttivo e non avvantaggiare nessuno, però allo stesso tempo si è cercato di renderli il più differenziati possibili con alcune carte uguali per tutti, ma altre diverse ed uniche.

Carte Mondo

Le carte Mondo mantengono il concetto dei "livelli" ma ora rappresentano diversi piccoli pianeti disabitati e quindi vengono chiamate carte Planetoide. Poi su alcune carte è stata aggiunta una Luna che dà un punto ulteriore. Inoltre i planetoidi di livello 3-4 hanno un nome legato agli Obiettivi segreti. L'idea è che i planetoidi 1-2 non hanno un nome perché sono andati distrutti gli elementi che li contraddistinguevano. Sono state inoltre aggiunte delle carte Buco Nero che non possono essere distrutte se non per isolamento. Due Buchi neri non possono trovarsi vicini tra loro.

Costruzione del mondo

Le carte Mondo sono diventate 6 per ogni giocatore. La fase di disposizione delle carte Mondo è rimasta invariata, ma prima viene formato un mazzetto in base al numero di giocatori per far sì che sia presente almeno un Planetoide per nome e un Buco Nero.

Shooting Star Starting Position Simulator

Per studiare le possibilità di posizioni iniziali della partita, abbiamo creato un sito internet chiamato Shooting Star Starting Position Simulator che genera in base al numero di giocatori esempi casuali di possibili disposizioni iniziali delle Carte Planetoide secondo le regole del gioco.

Carte Distruzione

Le carte Distruzione mantengono invariato il concetto ma ora rappresentano armi con diversi poteri distruttivi. Ad ogni giocatore viene assegnato un mazzetto di carte Distruzione del colore scelto. Questi

mazzetti sono stati bilanciati per renderli della stessa forza distruttiva. In Calamity c'erano 7 calamità ognuna con le priorità da 1 a 8 e 8 barriere, mentre con la nuova versione abbiamo dovuto studiare in modo matematico come creare i vari mazzetti in modo che abbiano tutti in comune le carte principali (Barriera, X2) e le altre carte bilanciate per forza e priorità in modo da rendere la forza distruttiva paragonabile tra tutti i 5 mazzetti. Allo stesso tempo abbiamo cercato di rendere ogni mazzetto il più differenziato possibile, creando complessivamente 30 differenti carte distruzione per rendere il gioco più vario e interessante.

Carta Barriera

La carta Barriera (ora chiamata, in accordo con la nuova ambientazione, carta Scudo Spaziale) mantiene lo stesso effetto, ma ora in caso di successo sia la carta Distruzione avversaria che la carta Barriera finiscono nelle prese del giocatore, dando 2 punti alla fine della partita.

Carta Turno

La carta Turno mantiene la stessa funzione ma ora rappresenta il Grande Ammiraglio che i giocatori (ammiragli della flotta spaziale) tentano di impressionare con le loro distruzioni. Aveva anche la funzione di essere assegnata al giocatore che aveva distrutto più armi avversarie e valeva 3 punti alla fine del gioco (in caso di parità non veniva assegnata a nessuno).

Obiettivi

Per sostituire le carte Scommessa si sono aggiunte delle carte Obiettivo. Ci sono state varie proposte e alla fine si è deciso di avere 3 obiettivi con diversi livelli di difficoltà per ogni giocatore, legati alla cattura di particolari carte. In particolare l'obiettivo di livello 3 è legato alla cattura di Planetoidi con uno specifico nome. Questo ha influenzato anche la preparazione iniziale del gioco per assicurarsi che almeno una copia di ogni Planetoidi con nome e un Buco Nero siano presenti.

Mazzetti

Davanti ad ogni giocatore c'è sempre un mazzetto di carte catturate, ora chiamato mazzetto delle Conquiste. Le carte Distruzione usate e le carte Distruzione avversarie distrutte vanno ora in un secondo mazzetto davanti ad ogni giocatore, chiamato mazzetto dei Detriti Spaziali. Non esiste più quindi una pila degli scarti.

Distruzione del mondo

Se una carta Distruzione colpisce delle carte Distruzione avversarie, tali carte non vengono più scartate, ma vanno nel mazzetto dei Detriti Spaziali di chi le ha distrutte.

Posizionamento carte distruzione

Essendo le carte Distruzione di colore diverso per ogni giocatore, non c'è più la necessità di usare una carta per coprire la carta giocata, ma le carte vengono giocate sul retro e poi voltate e quindi bisogna fare più attenzione al loro orientamento.

Fine del gioco

Il gioco finisce dopo aver giocato 7 delle 9 carte a propria disposizione o quando sul tavolo restano un numero di carte pari o inferiore al numero dei giocatori.

Punteggio

Si dà 1 punto per ogni carta Planetoidi catturata più un punto per ogni Luna. Inoltre si danno 1, 2 o 3 punti in base al raggiungimento dei rispettivi Obiettivi. Infine si danno 3 punti a chi ha più carte nel proprio mazzetto dei Detriti Spaziali. Il giocatore con più punti vince la partita.

SHOOTING STAR

Nome

Il nome definitivo Shooting Star è nato dall'ambientazione spaziale ed è stato scelto tra le diverse proposte per il suo doppio significato: significa "stella cadente" ma si può anche intendere "stella che spara" in riferimento all'enorme nave spaziale dal devastante potere distruttivo della suddetta saga fantascientifica.

Carte Mondo

Le carte Planetoide sono chiamate nel regolamento definitivo carte Pianeta per evitare l'uso di parole troppo complicate. I Buchi Neri sono chiamati Pianeti Oscuri per evitare ambiguità e chiarire che anch'essi fanno parte delle carte Pianeta. I diversi livelli di distruzione delle carte Pianeta sono rappresentati nella grafica da un mondo inizialmente intero (livello 4) poi sempre più "bucherellato".

Costruzione del mondo

Il principale cambiamento che è stato apportato al regolamento in questa fase, per semplificare e non scoraggiare i giocatori principianti, è stata la costruzione del mondo che non è più casuale ma a griglia fissa di dimensioni variabili in base al numero dei giocatori. La distribuzione casuale resta come variante avanzata che rimane consigliata dopo aver appreso le meccaniche di base del gioco.

Quindi dopo aver formato il mazzetto con almeno un pianeta per nome e un Pianeta Oscuro, un giocatore dispone casualmente le carte formando la griglia e se due Pianeti Oscuri sono vicini si ricostruisce da capo il mondo di gioco.

Shooting Star Starting Position Simulator

Dopo la differenziazione tra la disposizione di base e quella avanzata, abbiamo aggiornato il sito Shooting Star Starting Position Simulator per generare possibili disposizioni iniziali delle Carte Planetoide sia per la versione base a griglia fissa che per la versione avanzata a disposizione libera.

Carte Distruzione

Le carte Distruzione sono rimaste invariate rispetto alla fase precedente, con la differenza che la carta X2 avendo priorità 8 era la carta più forte del gioco e così diventava, se giocata dal primo giocatore, una mossa incontrastabile e quindi nella versione finale è diventata di priorità 7, in modo da poter essere fermata dalla carta con priorità 8.

Carta Turno

La carta rappresentante il Grande Ammiraglio (ora chiamato Dark Invader) mantiene la funzione di carta Turno ma non ha più la funzione di essere assegnata al giocatore che ha distrutto più armi avversarie, per non confondere dando due significati alla stessa carta. Tali punti vengono assegnati ugualmente alla fine del gioco, ma ora in caso di parità vengono assegnati a tutti.

Obiettivi

Le carte Obiettivo sono ora chiamate carte Missioni Segrete.

Posizionamento carte Distruzione

Per rendere più chiaro come voltare le carte ed evitare errori di orientamento, sono state aggiunte due freccette sul retro delle carte Distruzione che indicano il verso in cui devono essere voltate.