

Sistemi di progressione

5 lezioni dall'Economy Design

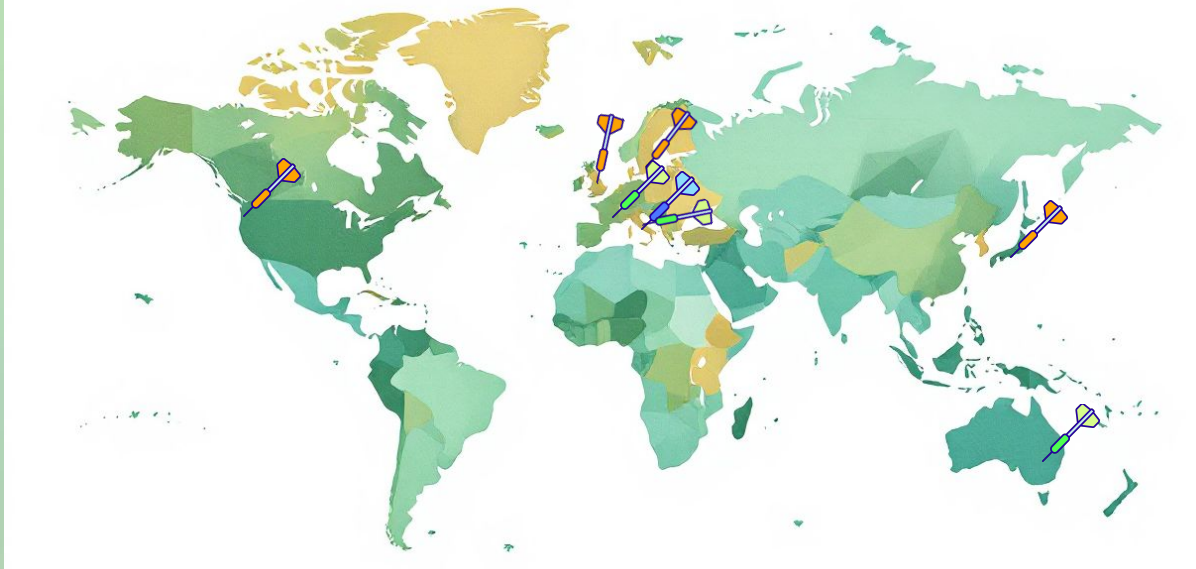
Pietro Guardascione



Ministero delle Imprese
e del Made in Italy



Pietro Guardascione



Origini



Inizio carriera



Giochi



Ingredienti chiave per giochi di successo



Fallimenti illustri



System and economy designers

Designers “analitici” che guardano al gioco
come una “macchina” e provano a capire
come funzioni

Missione: supportare il lead designer
nell'ideazione ed iterazione dei sistemi di
progressione



System and economy designers

Contenuto

Quanto tempo ci vuole a
finire il gioco?

Quanto spesso faremo in modo che il
giocatore senta che sta progredendo?

Di quanto contenuto
abbiamo bisogno?



Sistemi di Progressione: 5 Lezioni da Economy Design

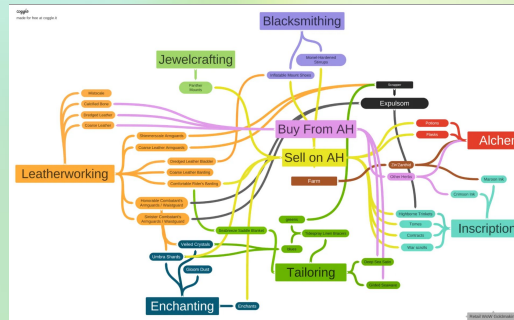
1

Non te li dimenticare

I sistemi di progressione sono complessi



Non abbiamo grandi tool per lavorarci

[illegible]

Concept

Prototype

Pre-production

Production

Soft launch

Casual

Mid core

Battaglie divertenti



Progressione di potere



Progressione a livelli



Monetizzazione



Concept

Prototype

Pre-production

Production

Soft launch

Casual

Mid core

Battaglie 'puzzle'



Progressione a livelli

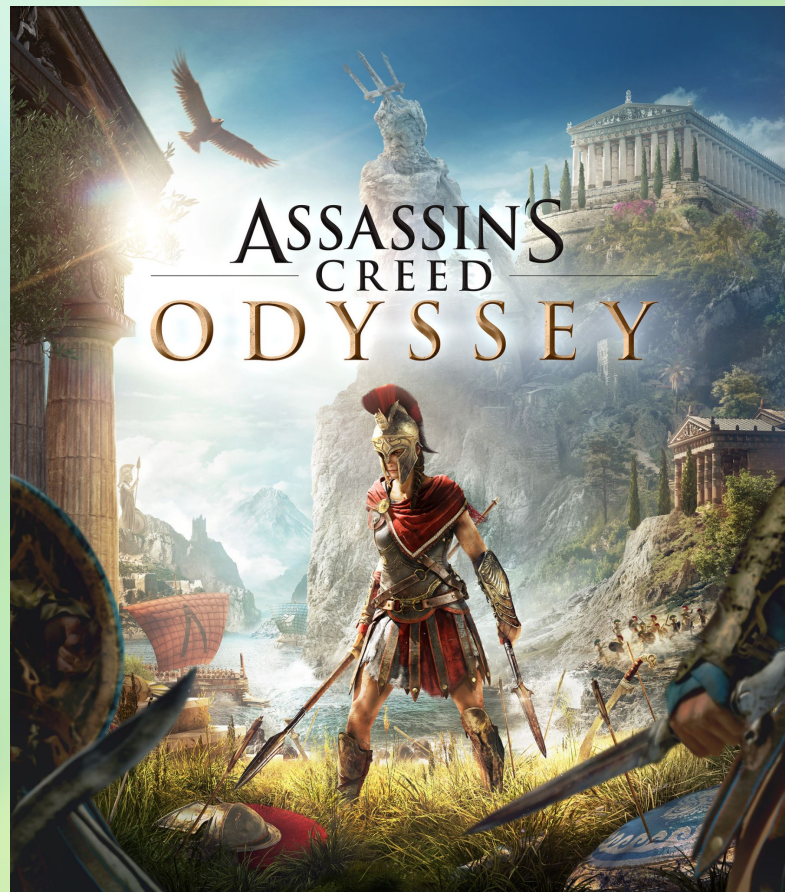


Progressione di potere



Monetizzazione





2

Studia i benchmarks

Vanity economy

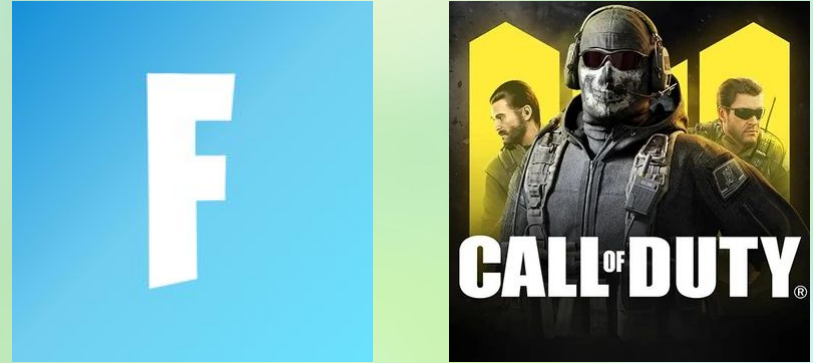


Vanity economy

Personaggi con 'poteri' o 'utilità'



Personaggi come 'avatar'



Vanity economy

Personaggi con 'poteri' o 'utilità'

Specializzazione del giocatore



Personaggi come 'avatar'



Vanity economy

Personaggi con 'poteri' o 'utilità'

Personaggi come 'avatar'

Acquisto diretto

Specializzazione del giocatore



Gacha



Vanity economy

Personaggi con 'poteri' o 'utilità'

Personaggi come 'avatar'

Specializzazione del giocatore



Acquisto diretto

Gacha



Riempimento
dei Gacha

3

Fatti due conti

Sii consapevole di ciò in cui ti stai imbarcando



8 capitoli
Oltre 700 schermi

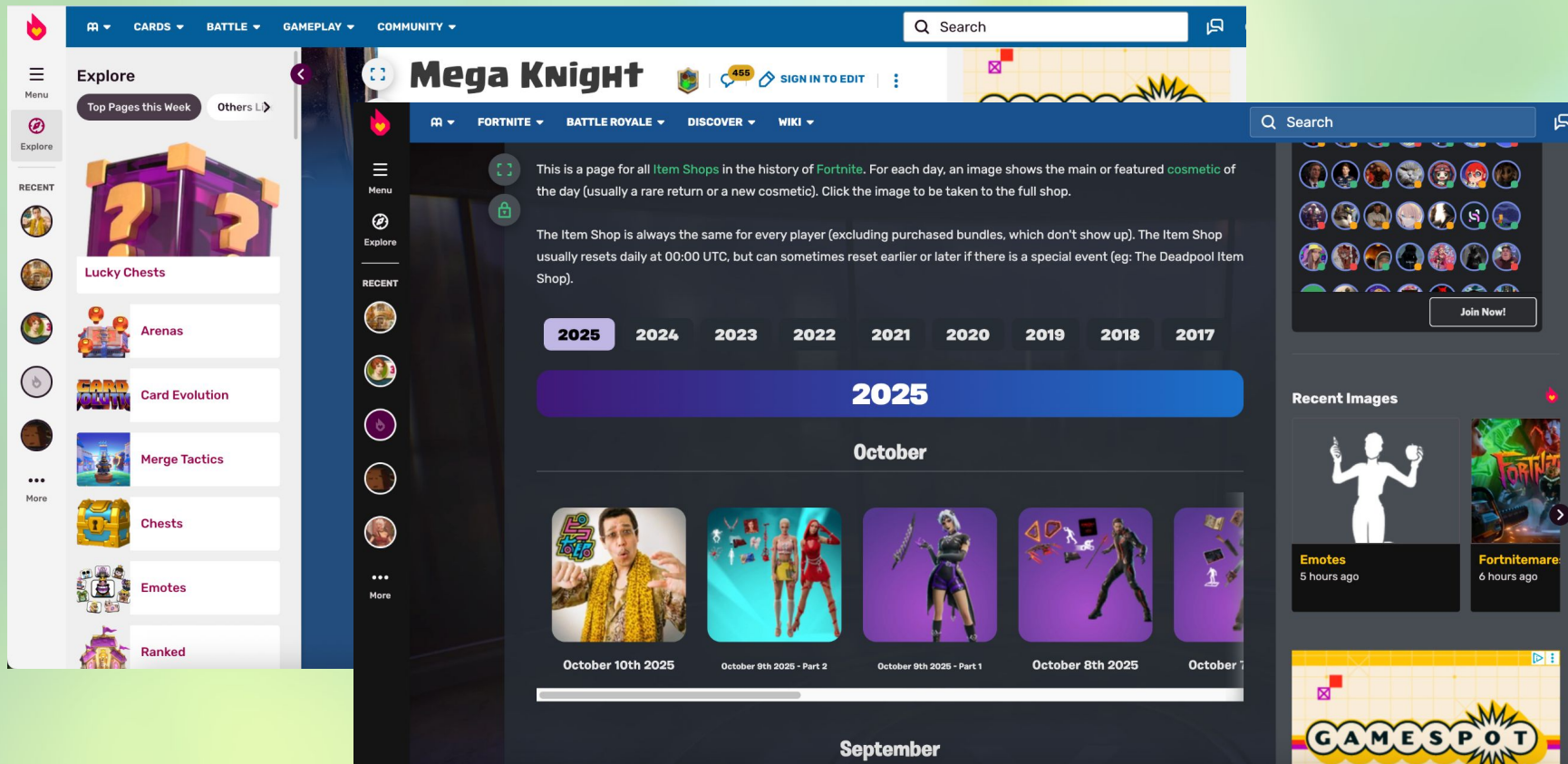


Quasi 200 boons
20.000+ linee di dialogo registrate



18.4 quintilioni di pianeti
Team di 20 persone

Spesso l'informazione è facilmente accessibile



Quanti giocatori sono responsabili del 50% dei ricavi?



0%

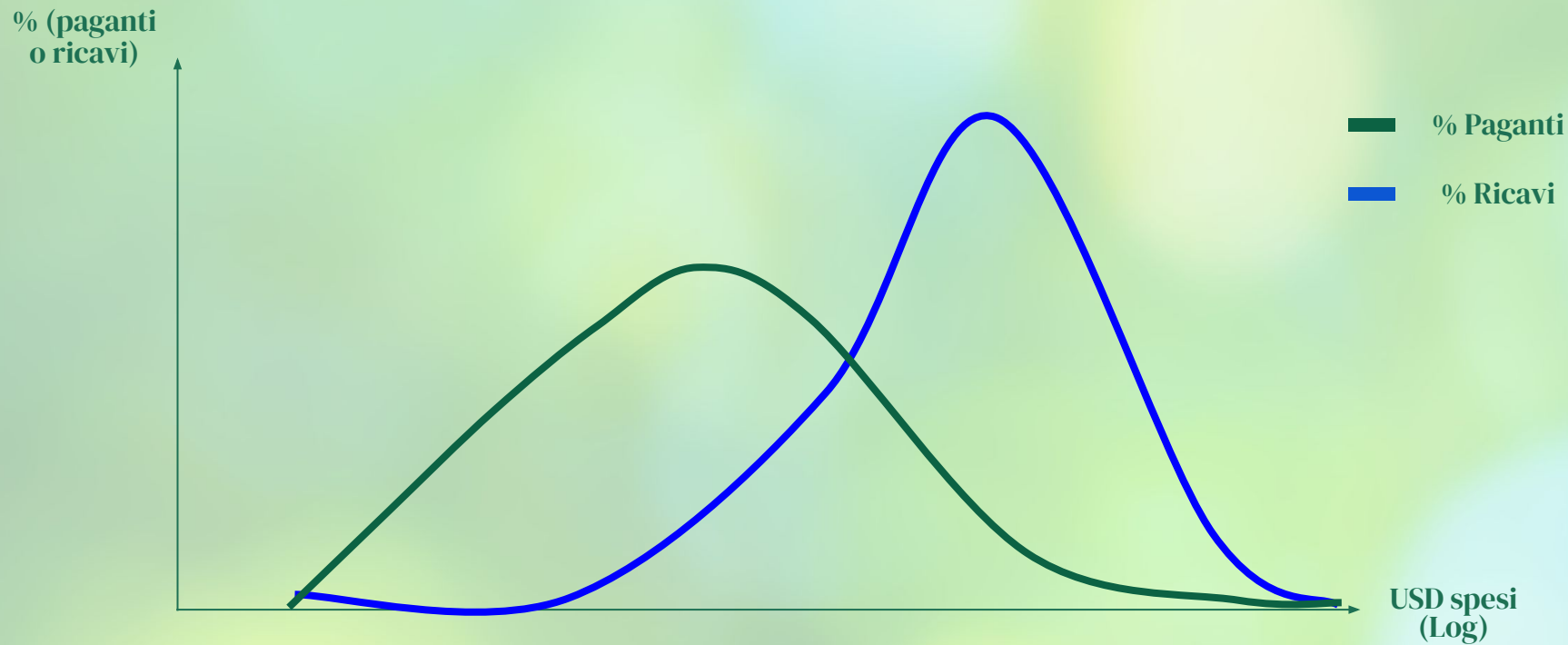
25%

50%

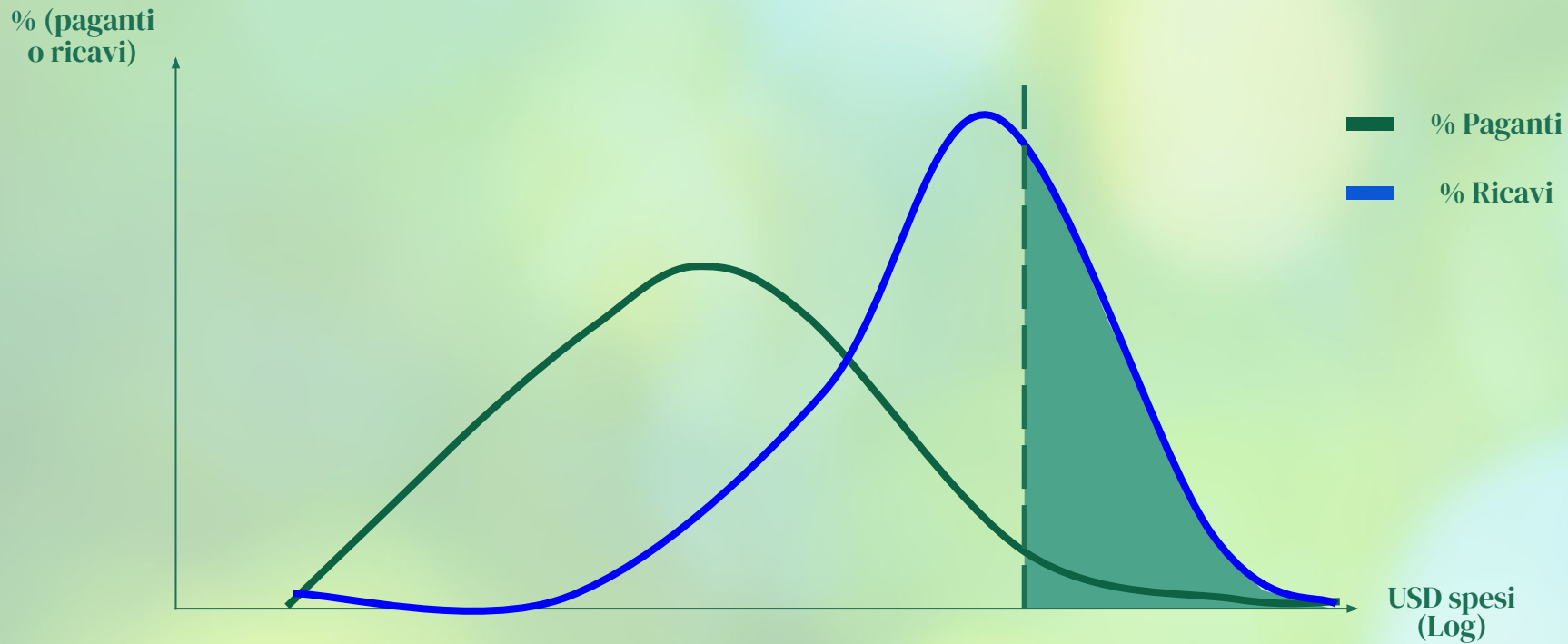
75%

100%

Com'è possibile?



Com'è possibile?



4

Gioca i sistemi di progressione



Clicker Metrics Stats

Hero

Main Stats

- XP: 10544
- Level: 13
- Gold: 1908
- Current MQ: 22
- SQ completed: 18

Combat Stats

- MS: 1853
- Attacks: 293.02
- Defense: 171.8
- Health: 3314

Energy

5 0 mins

Time

Wait time: 300

Total time: 10500 minutes

Blacksmith

Buy Free Chest 0 mins

Buy Common Chest 1 400 coins

Equipment

Weapons

warrior_saw_02_r1_g1 42
warrior_sword_01_r2_g1 126
warrior_saw_02_r2_g1 154
warrior_hammer_03_r2_g1 404
warrior_saw_03_r2_g1 182
warrior_hammer_02_r2_g1 168
warrior_saw_06_r1_g1 112
warrior_hammer_03_r2_g1 404

Helmets

warrior_helmet_09_r1_g1 38
warrior_helmet_12_r2_g1 321
warrior_helmet_06_r2_g1 22
warrior_helmet_03_r1_g1 14
warrior_helmet_14_r1_g1 68

warrior_helmet_12_r2_g1 321

Gloves

warrior_gloves_01_r3_g1 102
warrior_gloves_16_r1_g1 48
warrior_gloves_06_r2_g1 78
warrior_gloves_13_r2_g1 90
warrior_gloves_07_r2_g1 72

Armors

warrior_body_08_r2_g1 494

warrior_gloves_01_r3_g1 102
warrior_body_09_r2_g1 494

You played MQ 22.
You lost ...
You played MQ 22.
You lost ...
Time has gone by 300 minutes.

Captain

Play MQ

MQ 22

stamina: 0

xp: 1850

Items: 1 warrior_helmet_02_r4_g1

coins: 200

Play SQ

SQ 1 xp: 1125

SQ 2 coins: 189

SQ 3 gem tier: 1:1

Identification

warrior_body_14_r1_g1 2 min
warrior_helmet_02_r2_g1 5 min
warrior_body_01_r2_g1 5 min
warrior_gloves_02_r2_g1 5 min
warrior_boots_09_r2_g1 5 min
warrior_sword_04_r2_g1 5 min
warrior_gloves_06_r2_g1 5 min
warrior_helmet_13_r2_g1 5 min

Identify 0 mins

Gems

Tier 1: 4
Tier 2: 0
Tier 3: 0
Tier 4: 0
Tier 5: 0

Gem Crafter

warrior_gloves_01_r3_g1 0 102
warrior_hammer_03_r2_g1 2 404
warrior_boots_11_r2_g1 0 130
warrior_gloves_13_r2_g1 0 90
warrior_gem01_level03 0 600
warrior_helmet_12_r2_g1 2 321

Socketing

Socket

Unsocket

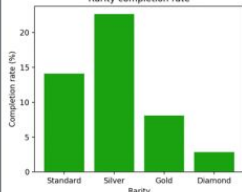
Reroll

80 gold

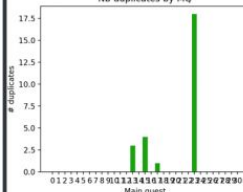
Craft

warrior_sword_02_r2_g1 2 182

Rarity completion rate



Nb duplicates by MQ



Update charts

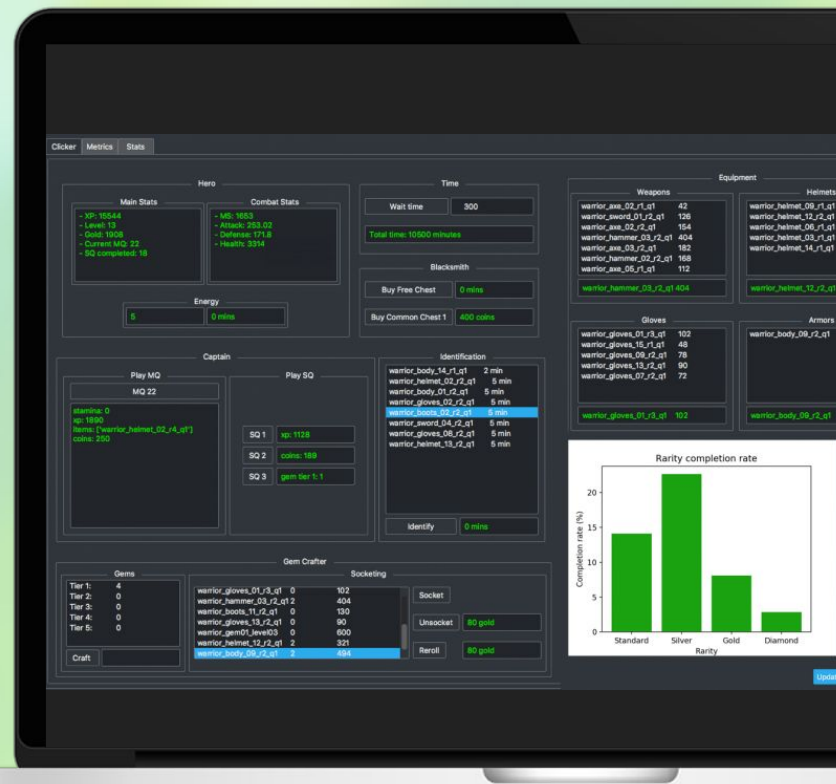
Quanto tempo ci vuole a finire il gioco?

Quanto spesso faremo in modo che il giocatore senta che sta progredendo?

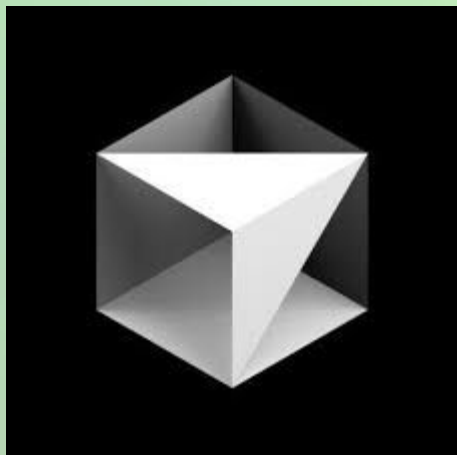
Di quanto contenuto abbiamo bisogno?

Che algoritmo utilizziamo per dare le ricompense?

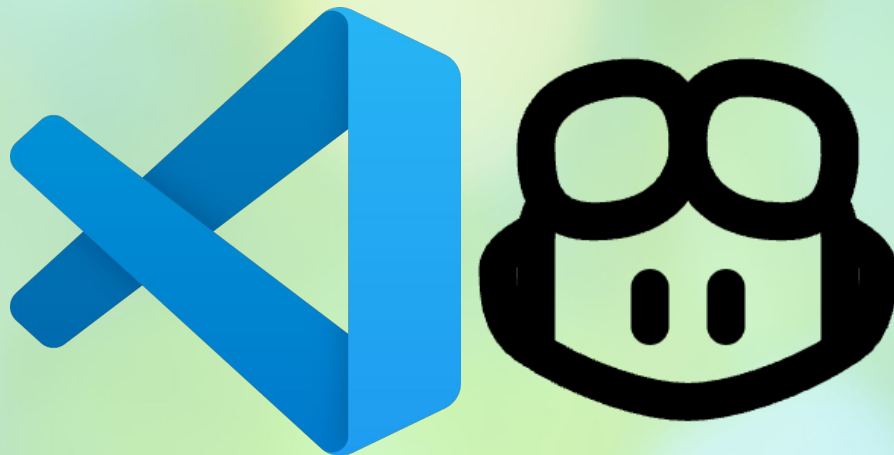
Quale sarà l'esperienza per i giocatori più sfortunati?



Adesso è facile!



Cursor



**Visual Studio Code +
GitHub Copilot**

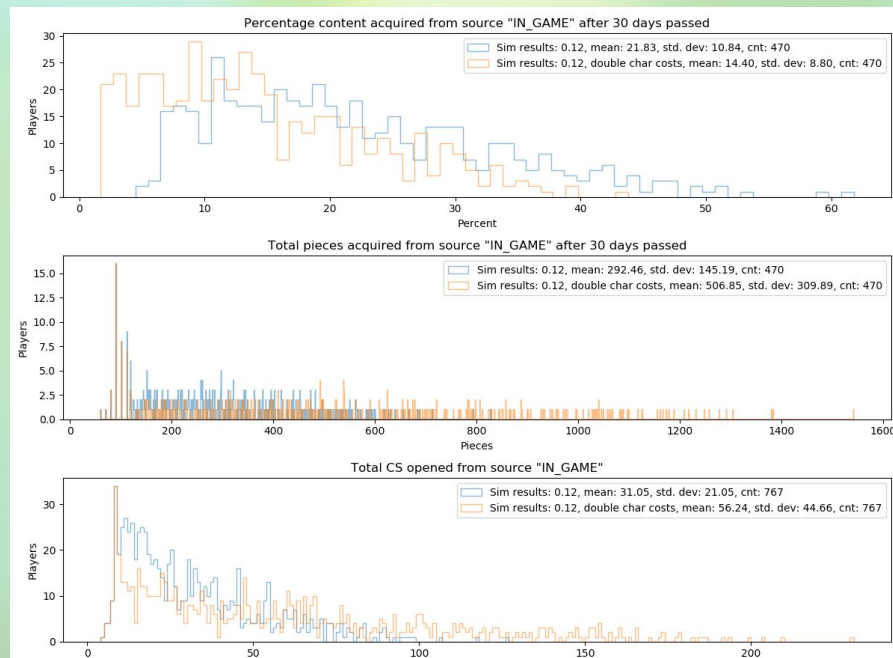
5

Ti sbaglierai, ma sarai pronto

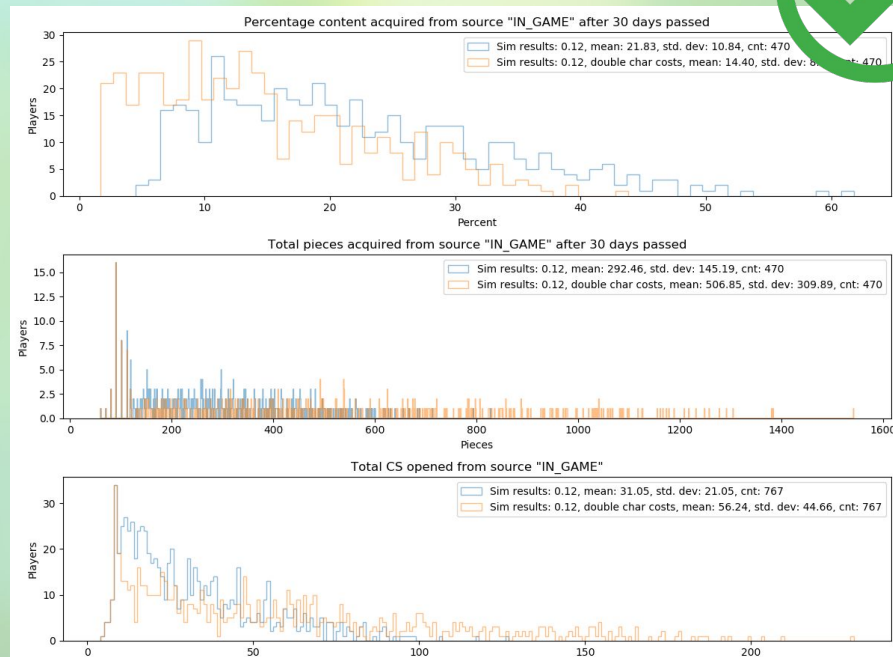
Daily Rewards



Unlock daily
rewards!







Summary

- 1 Non ti dimenticare dei sistemi di progressione
- 2 Studia i benchmarks
- 3 Fatti due conti
- 4 Gioca i sistemi di progressione
- 5 Ti sbaglierai, ma sarai pronto



Pietro Guardascione

pguardascione@gmail.com