

# Esercizio N° 02

Modulo di Game Design 04/2025

# Monopoli

Nuova meccanica:

Terremoto.

A inizio turno si tira un dado magnitudo (d6)

Se il risultato è 3 o + si gira una color wheel che indica quali territori vengono colpiti.

A seconda del risultato magnitudo, il giocatore che possiede uno o più territori dovrà pagare una spesa d'emergenza e se presenti hotel o case verranno distrutte

Modifiche al Gameplay:

Aggiunge un elemento aleatorio quasi continuativo impedendo il solito impasse di monopoli per cui chi sta vincendo vincerà.

Dinamica: I giocatori punteranno più sullo sviluppo delle strutture che sull'acquisto accumulativo poichè un hotel è più resistente delle case.

# Risiko

Nuova meccanica:

introduzione di una meccanica economica.

I carriarmati hanno un costo di mantenimento e i territori diversi valori di produzione risorse.

Modifiche al Gameplay:

Una sconfitta in lacuzia potrebbe ridurre il numero di carri armati su un altro fronte rendendo le battaglie più interconnesse.

Dinamica: I giocatori saranno più propensi ad attaccare e difendere determinati territori rispetto ad altri

# Battaglia Navale

Nuova meccanica:

Ogni nave ha un numero di colpi diverso per tipo (es occupa due caselle ha un'attacco, occupa 4 caselle ha 3 attacchi).

Perduta la nave si perdono i colpi.

Modifiche al gameplay:

Il valore delle navi cambia drasticamente, se prima colpire la nave da due era l'obiettivo primario ora si punta a colpire per prime le navi più lunghe.

Dinamica:

difendere le navi più grandi diventa un punto cardine per avere un vantaggio in termini di attacco rispetto all'avversario

# Scacchi

Nuova meccanica:

I pezzi devono effettuare almeno due mosse per tornare al punto da cui sono partiti.

Esempio se l'alfiere va da B1 a D3, dovrà effettuare almeno un'altra mossa prima di poter tornare a B1.

Modifiche al Gameplay:

Rende gli errori molto meno recuperabili aumentando nel contempo le informazioni da immagazzinare per organizzare una strategia

Dinamica:

I giocatori punteranno a sfruttare le caselle che sanno essere "difese" dall'impossibilità di tornare nella casella di movimento iniziale.

# Tris

Nuove meccaniche:

Due mosse invece che una, possibilità di usare una mossa per cancellare quella avversaria.

Modifica al Gameplay:

Aumenta l'interazione fra utenti, elimina il rischio di pareggio

Dinamica:

Si punterà a sistemare i segni in modo da ripararsi dall'eliminazione avversaria. Un oculata gestione del timing porterà il giocatore a rallentare l'avversario o velocizzare il proprio gioco

# Carta Sasso Forbice

Nuova meccanica:

La scelta non è rivelata subito all'avversario, viene scritta su un foglio, e inizia un dibattito tra i giocatori a seguito del quale si può cambiare scelta.

Modifiche al gameplay:

Aggiunge il Bluff e aumenta l'interazione tra i player

Dinamica:

i giocatori saranno spinti a ricordare i metodi di bluff dell'avversario e i "pattern" di gioco (es, lui non ha mai bluffato e tira sempre sasso)