

W1D2-Laboratorio Giulio Serra

Partendo da un gioco con meccaniche semplici e ben definite, come gli Scacchi o il Tris, si possono modificare queste meccaniche per generare nuove dinamiche di gioco. Descrivere poi delle dinamiche derivanti dai cambiamenti fatti.

Cambiando anche solo una singola meccanica - ad esempio aggiungendo un vincolo, una nuova azione o una regola speciale - il comportamento del gioco cambia, creando nuove strategie, ritmi e interazioni tra gli giocatori.

Gioco: Monopoly

Parcheggio gratuito → Casinò

Quando passi sopra una casella "Casinò" lancia i dadi, $4 \geq$ vinci "X", $3 \leq$ perdi "X". Quando invece ti fermi sopra la casella, triplichi la vincita o perdita e peschi una carta probabilità. Se due giocatori si fermano contemporaneamente sulla stessa casella "Casinò", entrambi tirano i dadi chi fa meno paga "X" all'altro.

Dinamica:

Cambia una casella che era pressochè inutile, per aggiungere una meccanica che ti permette sia di guadagnare dei soldi, ma genera anche delle nuove interazioni tra i giocatori.

Biglietti del treno

Sono carte aggiuntive, si possono pescare nelle probabilità o si possono guadagnare giocando, ti permettono di viaggiare tra le stazioni, se possiedi la stazione di partenza puoi viaggiare gratis, altrimenti paghi una tassa al giocatore che possiede la stazione di partenza. Il viaggio vale quanto 2 spostamenti del dado.

Ci si può spostare di una sola stazione alla volta e si può detenere un massimo di un biglietto, in caso si peschi una probabilità che ne dia un'altro si è costretti a venderlo alla banca o metterlo all'altra tra gli altri giocatori.

Dinamica:

Va ad aggiungere una nuova meccanica ad una casella già esistente, rende il gioco molto più dinamico e soprattutto strategico in cui puoi tenerti il biglietto per eventualmente skippare una parte di tabellone più rischioso.

Carte prestito:

Sono carte aggiuntive date all'occorrenza dei giocatori, posso essere date solo in caso di immediato bisogno, ogni carta ha un valore di "X", se ne possono detenere un massimo di 2 per volta. Dal momento in cui si prende una "Carta prestito" si hanno 3 turni per ripagare, o verrà assegnato un segnalino tassa di "X" ogni turno di ritardo, arrivati a "X" segnalini tassa su un prestito si perde la partita.

In caso in cui l'importo da pagare è inferiore al valore del prestito si arrotonderà per eccesso, e in caso di utilizzo per pagare altri giocatori la somma in eccesso verrà bruciata ma l'importo del prestito rimarrà uguale.

Dinamica:

Aggiunge una meccanica completamente nuova che ti permette nelle situazioni più difficili in cui non hai abbastanza soldi per pagare di farlo ma senza dover vendere le proprie proprietà. Ovviamente ci sono anche dei rischi, perchè se prendi il prestito devi essere sicuro di poterlo ripagare entro 3 turni altrimenti potresti anche perdere la partita.