

Esercitazione Pratica

Modulo 1 - Laboratorio 2

Riccardo Benin

Consegna

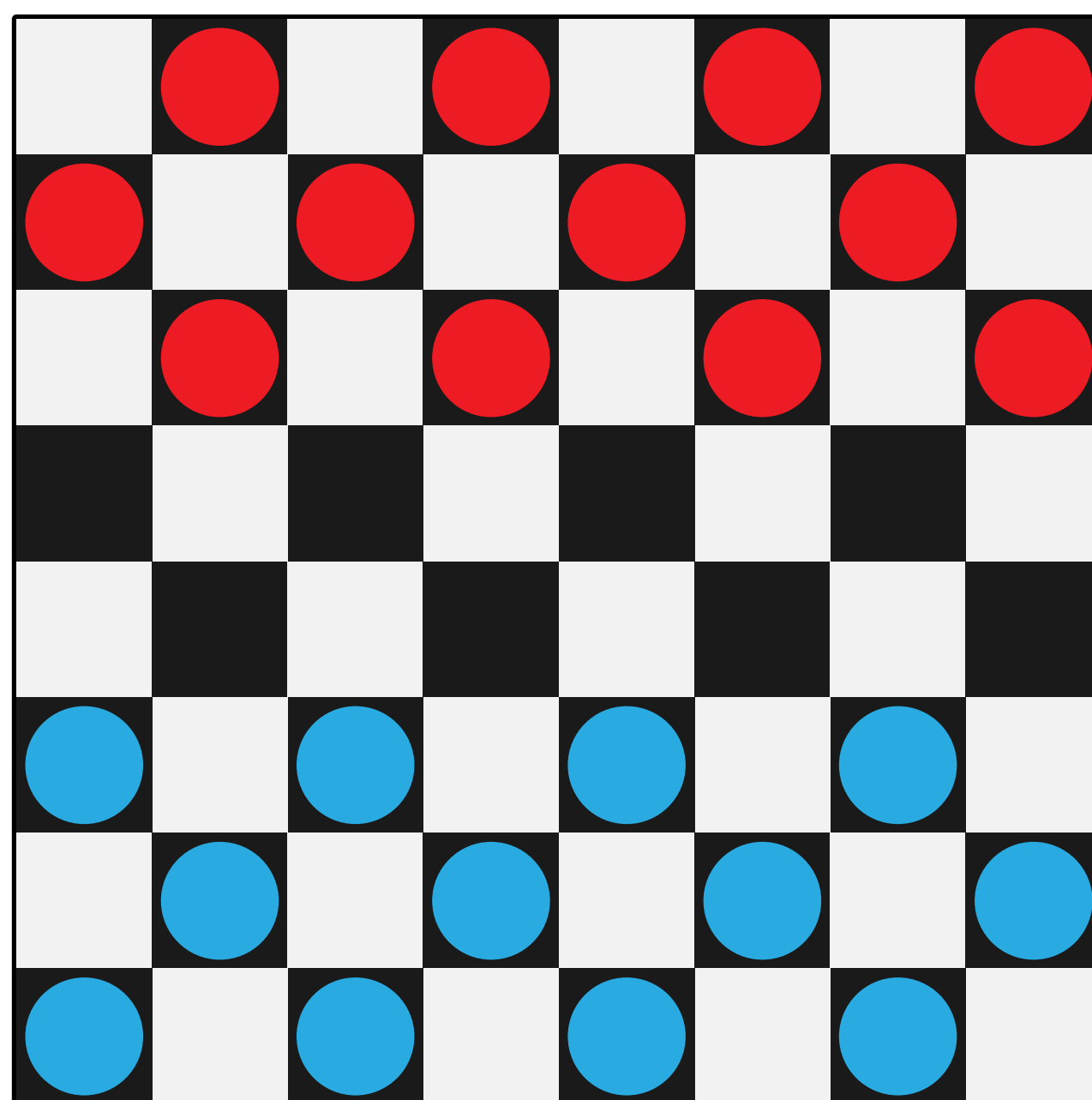
Partendo da un gioco con meccaniche semplici e ben definite, come gli Scacchi o il Tris, si possono modificare queste meccaniche per generare nuove dinamiche di gioco.

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 i giocatori.

Dama

- Regolamento Ufficiale Dama Italiana -



Obiettivo del gioco

Mangiare tutte le pedine dell'avversario o bloccarlo impedendogli di muoversi.

Setup iniziale

Si gioca su una scacchiera 8x8.

Solo le caselle scure sono usate.

Ogni giocatore ha 12 pedine.

Le pedine si posizionano sulle prime 3 righe scure di ciascun lato.

Turni

Si muove a turno, uno alla volta.

Le pedine normali si muovono di una casella in diagonale in avanti (mai all'indietro).

Mangiare

Si può "mangiare" una pedina avversaria saltandola in diagonale, se la casella oltre è libera.

Le mangiate sono obbligatorie.

Se puoi fare più mangiate consecutive (combinazione), devi farle tutte.

Puoi mangiare anche all'indietro solo se hai una dama.

Dama (o Regina)

Quando una pedina arriva all'ultima riga avversaria, diventa dama.

Le dame si muovono in diagonale avanti e indietro di una sola casella (nella dama italiana).

Possono mangiare in entrambe le direzioni.

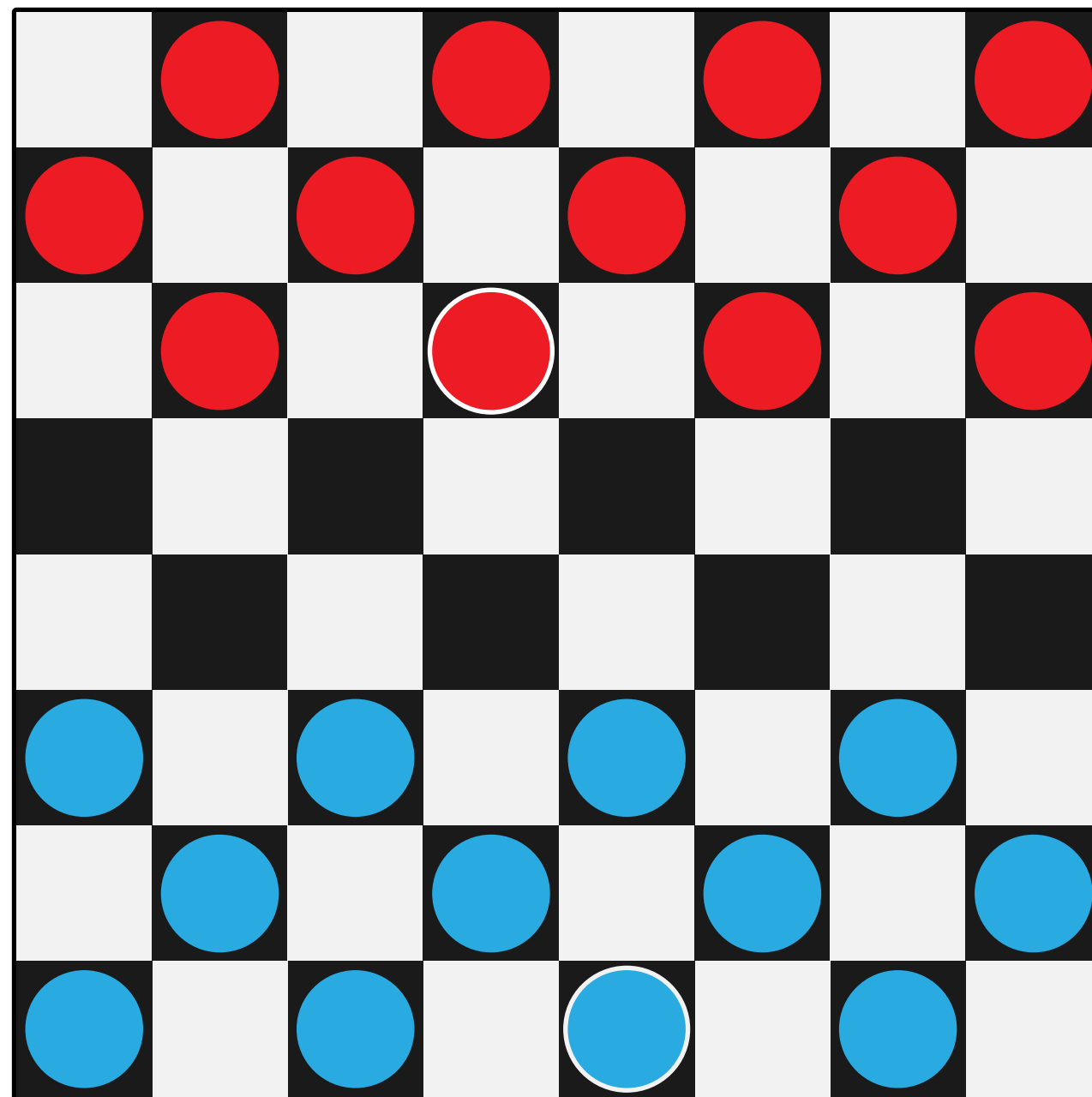
Fine del gioco

Vince chi:

Mangia tutte le pedine avversarie.

O blocca tutte le mosse dell'avversario.

Meccanica Modificata

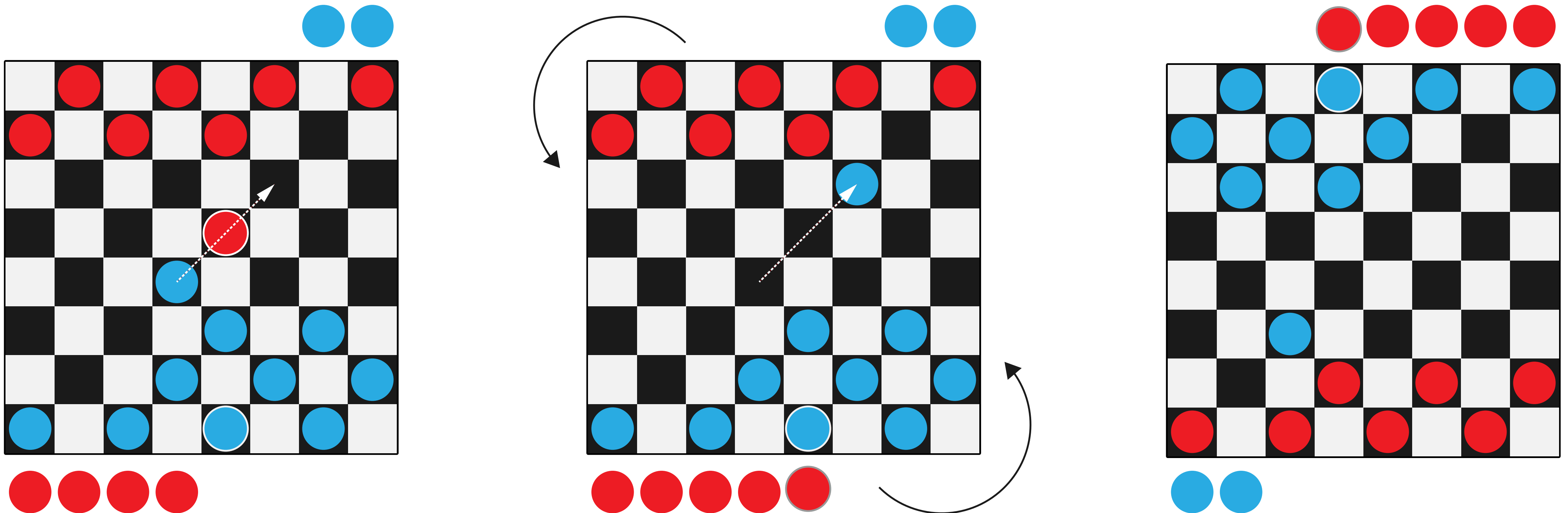


Viene assegnata una nuova classe ad una pedina iniziale che le permette, una volta mangiata, di far ruotare la scacchiara scambiando le pedine dei giocatori (effetto analogo allo scambia mano su Uno).

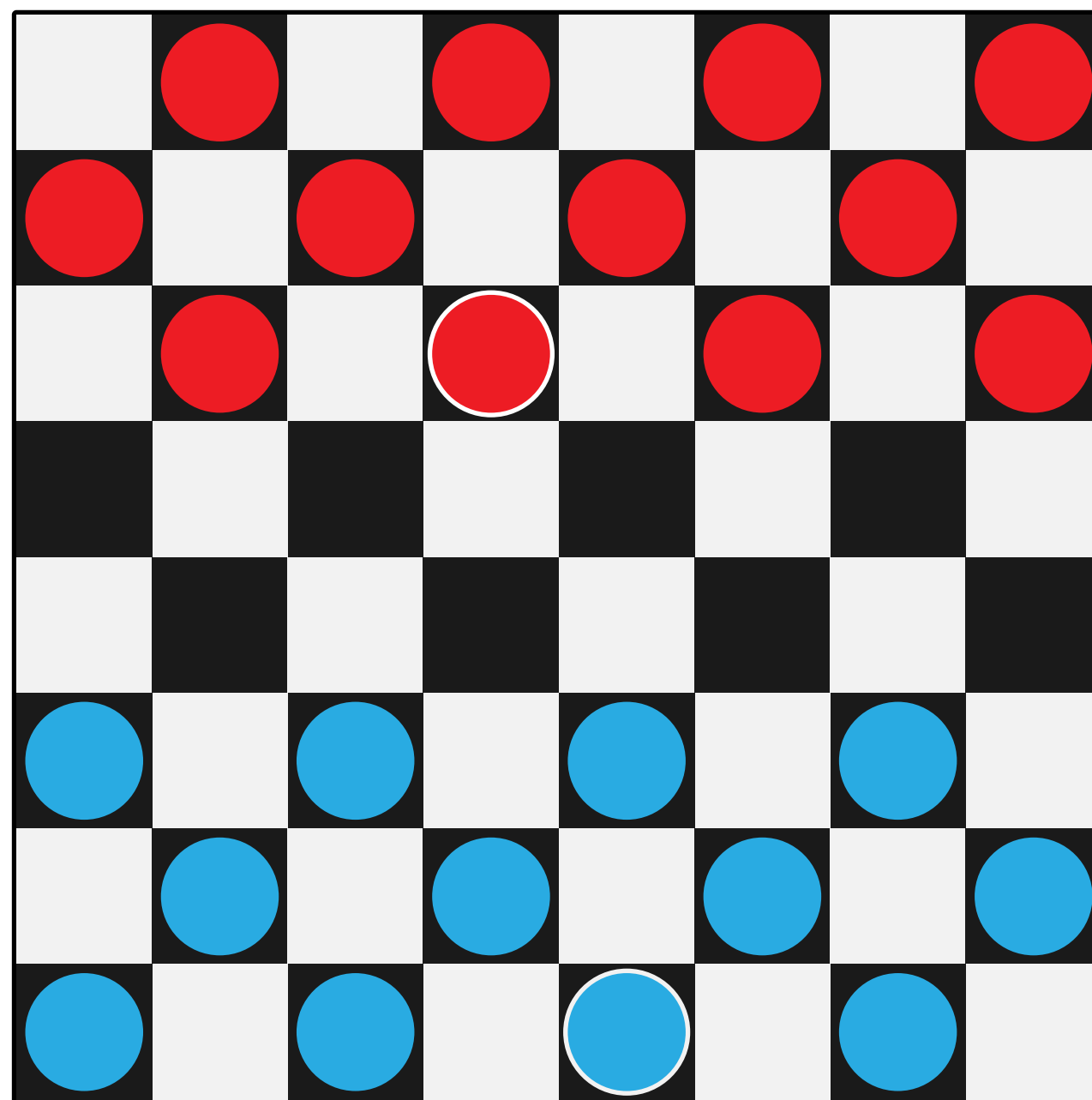
Può essere posizionata dove si vuole nel campo di gioco a patto che sia in una posizione di partenza valida.

Ogni giocatore ha a disposizione una sola di queste pedine a inizio partita.

Meccanica Modificata



Dinamica



Aggiungere questa nuova meccanica porta i giocatori a ripensare le strategie usate comunemente.

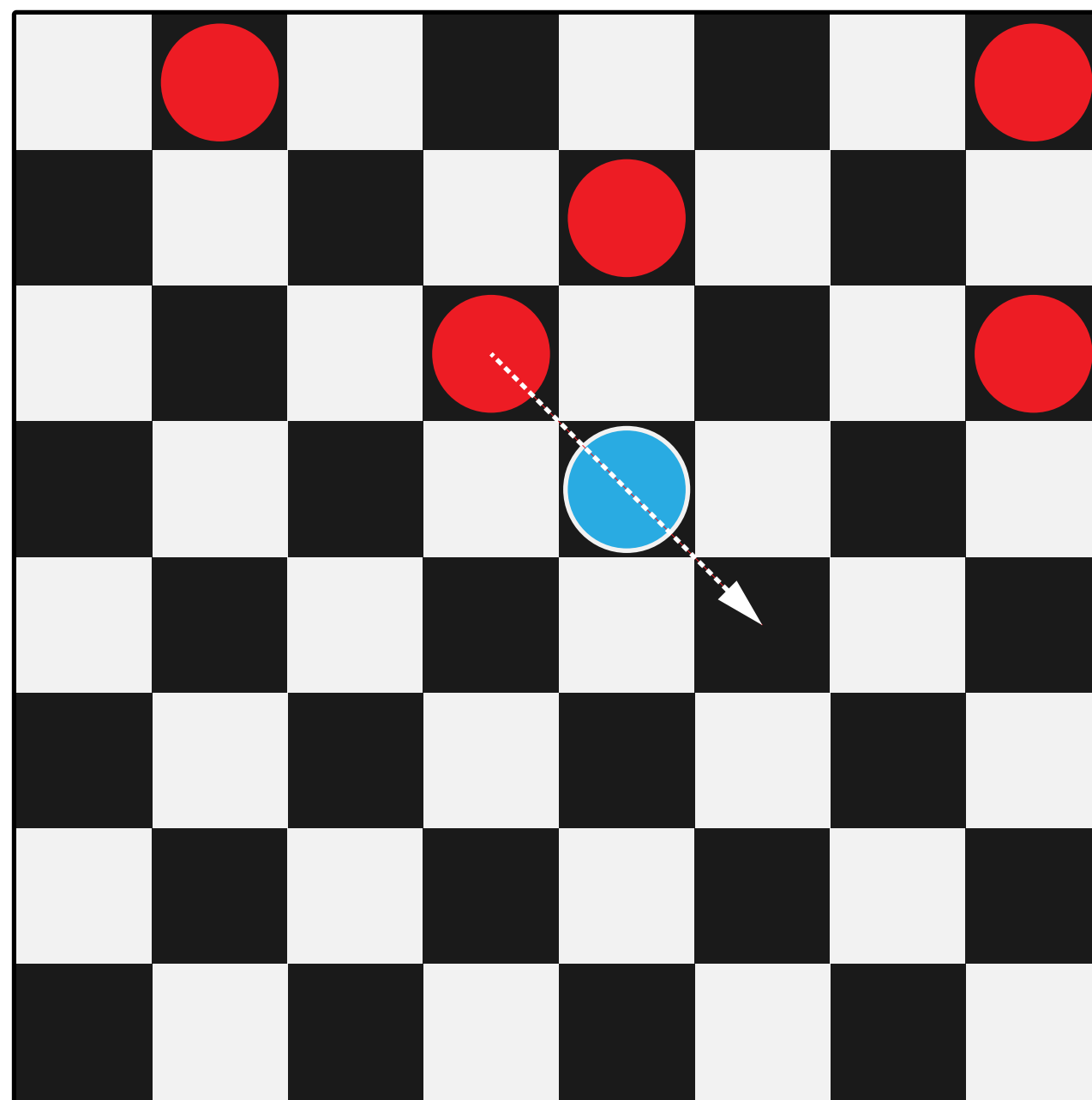
Mangiare troppe pedine avversarie e poi quella speciale porta a ruotare la scacchiera, **trasformando un vantaggio in uno svantaggio**.

Ho individuato 3 possibili tipi di giocatori:

- **Innesperto di Dama**, propenso a farsi mangiare tante pedine all'inizio (la mangiata è obbligatoria) e solo in seguito farsi mangiare quella speciale. Non avendo dimestichezza con il gioco proverà a sfruttare la forza dell'avversario contro l'avversario stesso;
- **Esperto di Dama**, propenso a mangiare il prima possibile quella che effettua lo scambio per portare la partita ad una situazione a lui familiare;
- **Stratega**, conosce bene questa nuova meccanica e sfrutta il fatto che gli scambi totali per partita possono essere 2 (essendoci 2 pedine sul campo con questa abilità). Indipendentemente che si trovi di fronte ad uno Innesperto o ad un Esperto frutterà questa "ruota" di svantaggi e vantaggi per vincere la partita. Un esempio di strategia sarà quello di ritornare ad avere il suo colore iniziale: dopo il primo scambio posizionerà le pedine affinché dopo il secondo scambio sia più facile mangiarle;

Caso particolare

- Ultima pedina -



Cosa succede se l'ultima pedina dell'avversario è la pedina dello scambio?

L'avversario mangia la pedina e visto che non ce ne sono altre vince.

In un'ottica di programmazione sarebbe:

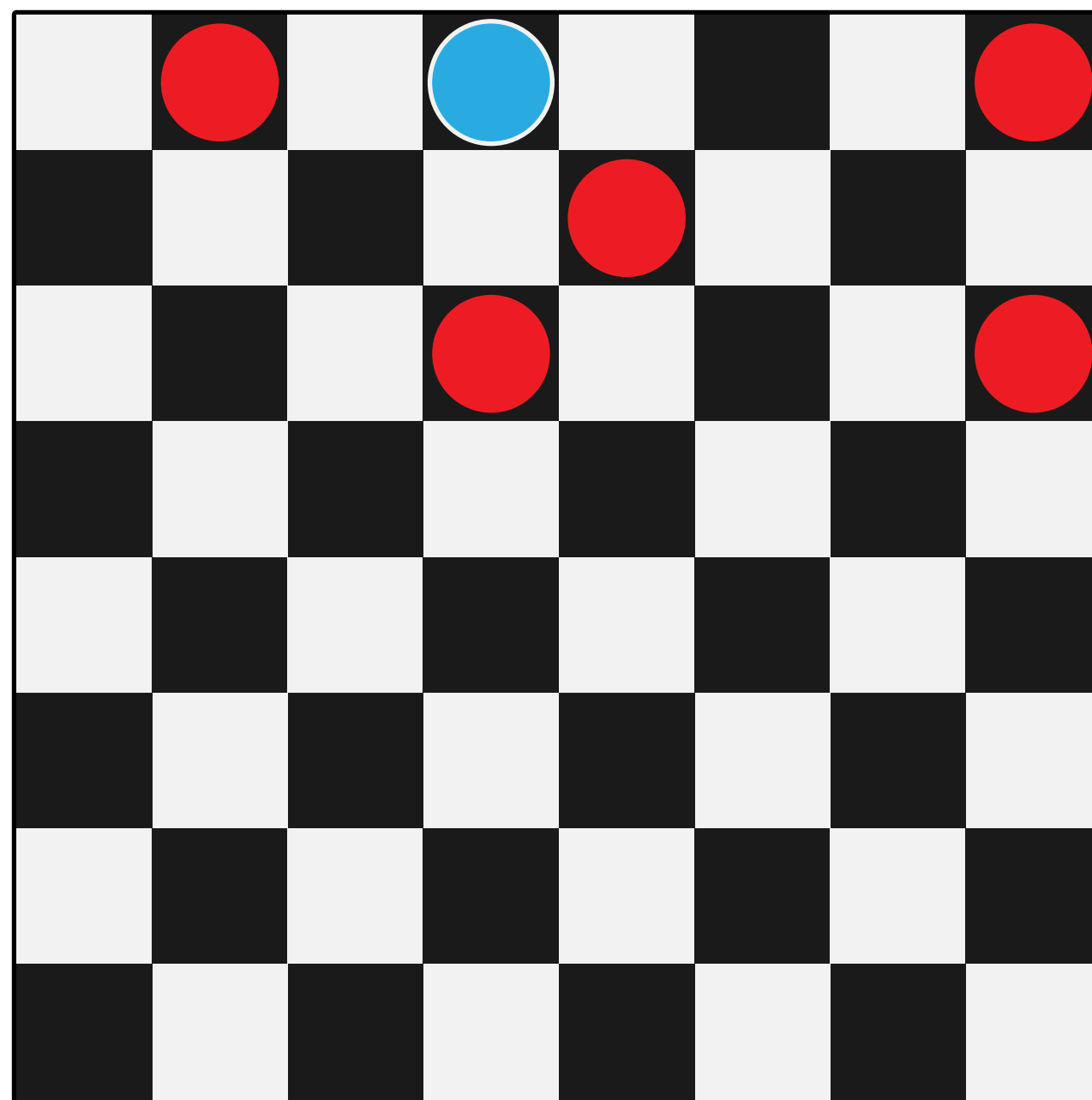
Mangio la pedina speciale;
Se non ci sono altre pedine
vinco;

Altrimenti

inverto le pedine ai giocatori (ruoto la scacchiera)

Caso particolare

- Dama -



Cosa succede se la pedina dello scambio diventa una dama?

Diventa una dama come tutte le altre perdendo la sua classe speciale.