

Analisi meccaniche I primi 20 minuti

Alessandro Montagnani

26 Novembre 2024

1 Analisi preliminare

A una prima lettura delle regole il gioco sembra coerente col tema scientifico, si esprime con un gioco di trasformazione di risorse dove il motore è costruito attraverso le carte. Delle tre varianti proposte quella interessante sembra essere la simultanea, in quanto la standard è troppo lunga mentre la rapida perde l'elemento che dà più scelta e gioco, ovvero le carte.

2 Test

Il test è avvenuto provando la variante simultanea, cambiando regole ongoing su accordo dei tester per valutarne subito l'impatto.

3 Direzione di sviluppo

La direzione consigliata per il gioco è di proporre solo la variante standard, apportando modifiche che non alterino troppo i numeri già affinati coi test precedenti per non perdere il bilanciamento punti vittoria/particelle costruite, con modifiche nello spirito di:

- Eliminare problemi di contemporaneità
- Ridurre le regole di poco impatto
- Rendere più appetibile il draft delle carte
- Evitare che convenga soltanto accumulare particelle

4 Possibili scelte

Le modifiche proposte si possono quindi elencare con:

- Rivoluzionare il mazzo delle carte, mettendo sempre selezionabili le interazioni in quanto fondamentali per lo sviluppo dell'universo e aumentando la varietà delle altre carte almeno fino a 12-16, qualcuna più rara di altre per ingolosire i giocatori a dover scegliere.
- Regolare la contemporaneità, che interessa quasi soltanto il lato di selezione della carta, facendo scegliere prima a chi ha usato dadi più bassi per scegliere carte, in ordine di round come secondo criterio di spareggio.
- Inserire "milestone" per rendere difficile la scelta se fare prima il motore delle carte (che senza milestone sarebbe molto conveniente farlo prima delle particelle) o arrivare per primi alla produzione di determinate particelle. I punti vittoria destinati alle milestone potrebbero essere variabili da partita in partita per rendere diverse le partite e garantire longevità.
- Introdurre una seconda condizione di fine partita. In questo modo si eviterebbe ancora di più lo stallo e genererebbe partite dove nessuno riesce ad arrivare all'atomo di elio, lasciando quindi una parte del gioco inesplorata e garantendo longevità. Questa condizione può essere implementata usando un mazzetto di carte eventi con effetti blandi, e uno degli eventi della parte di solo materia sarà "questo è l'ultimo round".