

Analisi meccaniche Neutrino Chess

Alessandro Montagnani

26 Novembre 2024

1 Analisi preliminare

A una prima lettura delle regole il gioco sembra coerente col tema scientifico, con qualche regola un po' macchinosa, quali il poter andare solo avanti nella zona grigia, poter andare solo dritto, non poter rientrare nella propria zona grigia. Il campo e il numero di pezzi sembrano adeguati per permettere un corretto svolgimento del gioco.

2 Test

I test hanno avuto una durata accettabile al netto della confusione solitamente generata da usare un prototipo anziché un prodotto finito. Normalmente da un astratto è bene tenersi indicativamente sui 15 minuti per partita, il tempo di 20 minuti o mezzora è più che accettabile contando dei delay dovuti a poca ergonomia del prototipo.

Il gioco è inoltre consistente, non ci sono buchi regolistici e scorre.

Il feedback medio è che si potrebbe provare a rendere le partite meno piatte e più frizzanti. Passando dal macro al micro, risultano poco utili le mosse di recuperare una pedina in riserva e poco elaborato il modo di dare matto, che solitamente arriva più con un attacco continuo che con vera e propria architettura.

3 Direzione di sviluppo

La direzione consigliata per il gioco è di mantenere la struttura regolistica base che garantisce la consistenza regolistica e l'attinenza scientifica, appor-

tando alcune modifiche in direzione di:

- Facilitare la possibilità di dare matto
- Evitare il ricorrere di partite "stagnanti"
- Rimuovere quelle regole più difficili da ricordare che di vero impatto
- Aggiungere un po' di combinatoria al gioco

4 Possibili scelte

Alcune modifiche di impatto minore, che sarebbero più per garantire ergonomia di meccanica e libertà di manovra:

- Quando una pedina si muove di 2 può andare ovunque a distanza 2.
- Modificare la topologia della scacchiera facendola diventare cilindrica sul lato bianco.
- Permettere a tutti i pezzi (anche avversari) tranne il proprio re di andare nella zona grigia.
- Non obbligare nella zona grigia ad andare sempre avanti (perché poi uno non dovrebbe farlo?)

Altre modifiche sarebbero di impatto maggiore, da valutare una alla volta (con 3-4 test ognuna almeno). Le possibilità:

- Far calare la pedina catturata ovunque (come nella varianti di scacchi crazyhouse e quadriglia). In questo modo aumenterebbero le combinazioni di matto e sarebbe ancora più incalzante il gioco.
- Aggiungere una condizione di vittoria (magari variabile per garantire longevità al gioco e invogliare a provarle tutte), come king of the hill (se il re arriva nella zona di schieramento avversaria si vince), attrito (chi è in vantaggio di 6 pezzi vince), invasione (se 3 pezzi invadono la zona di schieramento avversaria).

Come possibilità per una espansione o per una variante del gioco sono state valutate ma scartate per motivi diversi il dare poteri asimmetrici a seconda del sapore (allontanerebbe un po' troppo dal senso fisico) e l'uso di un dado per determinare il sapore di arrivo (più coerente con la realtà fisica ma fuori dai gusti del target del gioco che sarebbero i giocatori di astratti).