

FACULDADE DE TECNOLOGIA DE SÃO CAETANO DO SUL – ANTONIO RUSSO

Atividade N1 de estudos avançados de Jogos Digitais

Esta atividade visa adicionar uma mecânica para o jogo Batalha Naval sem modificar as já existentes

Jonathan Gonçalves de Oliveira

Batalha Naval

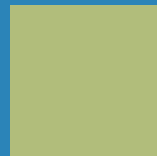
Regras Batalha Naval

- 1) cada jogador posiciona todas as peças no tabuleiro com um espaço de 1 célula entre elas antes do início da partida.
- 2) cada jogador joga um turno.
- 3) o jogador indica uma coordenada no tabuleiro do oponente.
- 4) o oponente anuncia se o jogador acertou uma célula do tabuleiro ocupada ou não.
- 5) caso a indicação acerte uma célula ocupada do tabuleiro do oponente o jogador continua jogando em seu turno até indicar uma célula vazia (mecânica extra presente nas versões que já jogamos mas que o professor não havia descrito originalmente).
- 6) ficar sem indicar uma célula no tabuleiro do oponente na rodada faz com que na próxima rodada o jogador tenha uma indicação especial que caso acerte 1 célula ocupada do tabuleiro do oponente todas as células em um raio de 1 célula também serão acertadas (mecânica que criamos).
- 7) ganha quem acertar todas as sequências completas de células preenchidas.

Tabuleiro jogador 01

Marcações

Errou Acertou



	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J
1										
2										
3										
4										
5										
6										
7										
8										
9										
10										

Navios



Tabuleiro jogador 02

Marcações

Errou



Acertou



	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J
1										
2										
3										
4										
5										
6										
7										
8										
9										
10										

Navios



Observações

Identifiquei que durante as partidas o jogo se mantém dentro da média de jogo padrão e não se tornou mais fácil e nem mais difícil depois de ajustes e diversas mudanças, porém o jogo se tornou mais rápido no quesito de tempo de jogo.

Segue a baixo algumas outras mecânicas que criei ao longo dessa semana mas que ficaram de lado por motivos de serem difíceis de ajustar ou que tornavam o tempo de jogo muito instável durando poucos minutos ou longos minutos o que deixava o jogo exaustivo e repetitivo.

Regras Batalha Naval

- 1) cada jogador posiciona todas as peças no tabuleiro com um espaço de 1 célula entre elas antes do início da partida.
- 2) cada jogador joga um turno (*mecânica modificada para versão que jogamos ao longo da semana*).
- 3) o jogador indica uma coordenada no tabuleiro do oponente.
- 4) o oponente anuncia se o jogador acertou uma célula do tabuleiro ocupada ou não.
- 5) caso a indicação acerte uma célula ocupada do tabuleiro do oponente o jogador continua jogando em seu turno até indicar uma célula vazia (*mecânica extra presente na versão que jogamos*).
- 6) cada jogador escolhe antes do inicio da batalha um dos capitães para seu exército:
 - Capitão Bill: ganha +1 ataque.
 - Capitão Jack: ganha movimentação de células ocupadas para células vazias em um raio de 1 células (só é possível movimentar 1 vez por turno).
 - Capitão Kim: ganha 1 sentinela que revela 1 célula e o jogador escolhe +1 célula em um raio de 1 células para ser revelada (só é possível ter 1 sentinela posicionada no tabuleiro).
 - Capitã Natt: troca o ataque por uma bomba que atinge 1 célula do opoente e caso o ataque acerte uma célula ocupada todas as células no raio de 1 célula também serão explodidas.
- 7) ganha quem acertar todas as sequências completas de células preenchidas.

Regras Batalha Naval

- 1) cada jogador posiciona todas as peças no tabuleiro com um espaço de 1 célula entre elas antes do início da partida.
- 2) cada jogador joga um turno (*mecânica modificada para versão que jogamos ao longo da semana*).
- 3) o jogador indica uma coordenada no tabuleiro do oponente.
- 4) o oponente anuncia se o jogador acertou uma célula do tabuleiro ocupada ou não.
- 5) caso a indicação acerte uma célula ocupada do tabuleiro do oponente o jogador continua jogando em seu turno até indicar uma célula vazia (*mecânica extra presente na versão que jogamos*).
- 6) cada jogador começa com um número limitado de tiros em 3 e pode gastar a vontade. Ficar uma rodada sem atacar recarrega 1 tiro.
- 7) ganha quem acertar todas as sequências completas de células preenchidas.

Regras Batalha Naval

- 1) cada jogador posiciona todas as peças no tabuleiro com um espaço de 1 célula entre elas antes do início da partida.
- 2) cada jogador joga um turno (*mecânica modificada para versão que jogamos ao longo da semana*).
- 3) o jogador indica uma coordenada no tabuleiro do oponente.
- 4) o oponente anuncia se o jogador acertou uma célula do tabuleiro ocupada ou não.
- 5) caso a indicação acerte uma célula ocupada do tabuleiro do oponente o jogador continua jogando em seu turno até indicar uma célula vazia (*mecânica extra presente na versão que jogamos*).
- 6) cada jogador tem uma indicação extra chamada de contrato com pirata. Essa indicação é feita no tabuleiro do oponente e caso aquela célula esteja ocupada então o jogador rouba a rodada do jogador e pode realizar mais uma indicação. Caso a célula indicada esteva vazia então o pirata do jogador se torna do oponente.
- 7) ganha quem acertar todas as sequências completas de células preenchidas.