

Rain of Cards

Arthur Nakaya – 42111201

Caíque Brambilla – 42139694

Victor Ferreira – 42143462

Level Desing

O “Rain of Cards” se passa em Ilhas Aleutas, em uma região muito pequena, onde os residentes viviam de forma simples, a partir da colheita, pescas e plantações. Haviam pouca relação com dinheiro, vivendo apenas com coisas básicas, e essa era a felicidade desse povo. Único problema desta ilha é o local em que ela fica localizada, o que faz com que ela acabe recebendo diversos desastre naturais, como terremoto, furacões, tsunami e fortes chuvas.

A partir deste contexto, “Rain of cards” é jogado com 1 personagem, mas tendo a possibilidade de escolha entre 2 personagens. O jogo se inicia a partir que o jogador seleciona o “PLAY” e escolhe com quem quer jogar, então logo em seguida, começa a cair cartas do céu, as quais o jogador tem que saber selecionar a carta que ele vai de encontro, para assim poder pontuar e aumentar o nível da partida.

O jogo é dividido em 3 fases, porém o cenário é o mesmo para todas as fases, isso porque o que as difere é a velocidade do jogo, sendo separadas entre fácil, médio e difícil. O jogo possui um tempo total de jogo de 2 minutos e 20 segundos, sendo que a cada 20 segundo a velocidade aumenta, o que dá um total de 6 mudanças de tempo dentro dos 2 minutos e 20 segundos. Para separar as fases, separamos da seguinte forma:

20 segundos = aumento de velocidade

40 segundos = aumento de velocidade

1 minuto = aumento de velocidade

1 minuto e 20 = aumento de velocidade

1 minutos e 40 = aumento de velocidade

2 minutos = aumento de velocidade

Tendo a todos os minutos do jogo em que ocorre o aumento de tempo, foi definido que até 1 minuto, o nível é fácil, até 1 minutos e 40 segundos entra para o nível médio e de 1 minuto e 40 segundos para frente é considerado nível difícil. Além disso depois dos segundos 20 e 40, o aumento de velocidade ocorre em grau 2, e após 60 segundos ou 1 minuto em grau 1, em quanto a velocidade do personagem possui um aumento de velocidade, porém menor que o da carta, para que se tenha uma dificuldade maior.

Cenário em que ocorre os níveis do jogo:



Desing dos Personagens

Os personagens apresentam características físicas bem diferente e chamativa, isso se dá pelo formato de seus corpos, sendo constituído pelo rosto, braços, pernas e um capacete com uma flor em cima dele para que se possa se proteger dos desastres.



Jeremy



Hilary

O jogo apresenta 2 personagens, sendo um menino, chamado Jeremy e uma menina chamada Hilary, eles são primos distantes, mas que se encontraram em um dos desastres que aconteceu, que foi um tsunami, onde eles se abrigaram no topo de uma colina que acabou os salvando, mas infelizmente a Hilary perdeu uma amiga próxima nesse desastre, foi por isso que ela é um personagem triste. E foi aí que eles tiveram uma ideia de ajudar a população da cidade a como se salvarem dos desastres naturais que ocorrem na ilha. Seus capacetes foram feitos por eles mesmos com o intuito de se protegerem, além disso colocaram flores em seu topo, para que quando se separassem em meio de uma confusão, fosse mais fácil de se encontrar novamente a partir da flor em seus capacetes.

Sistema de Pontuação

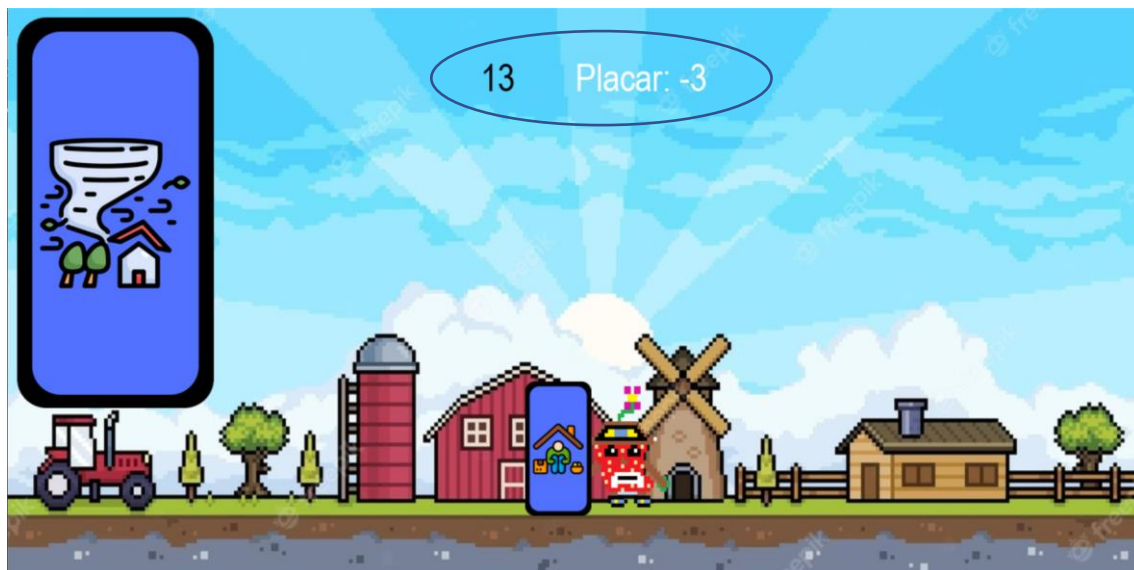
O jogo apresenta um tempo de 5 minutos corridos, sendo que os níveis se alteram de acordo com o tempo e não pela sua pontuação, ou seja, quanto mais tempo jogado, maior o nível que se alcança. Porém isso não significa que o jogo deixa de ter uma pontuação, já que o principal do jogo é obter o máximo de pontos dentro dos 5 minutos.

A pontuação é realizada de acordo com os erros e acertos do jogador, devido a isso, se o jogador acerta, ganha 1 ponto, se erra perde 1 ponto e assim ao longo do game. Para que o jogador acerte, basta ele ir de encontro com a carta correspondente ao desastre natural que estará ao lado da tela, caso contrário ele perde 1 ponto e se deixar passar a carta corretam também perde 1 ponto. De forma resumida, ocorre da seguinte forma:

Acertou carta correta = +1

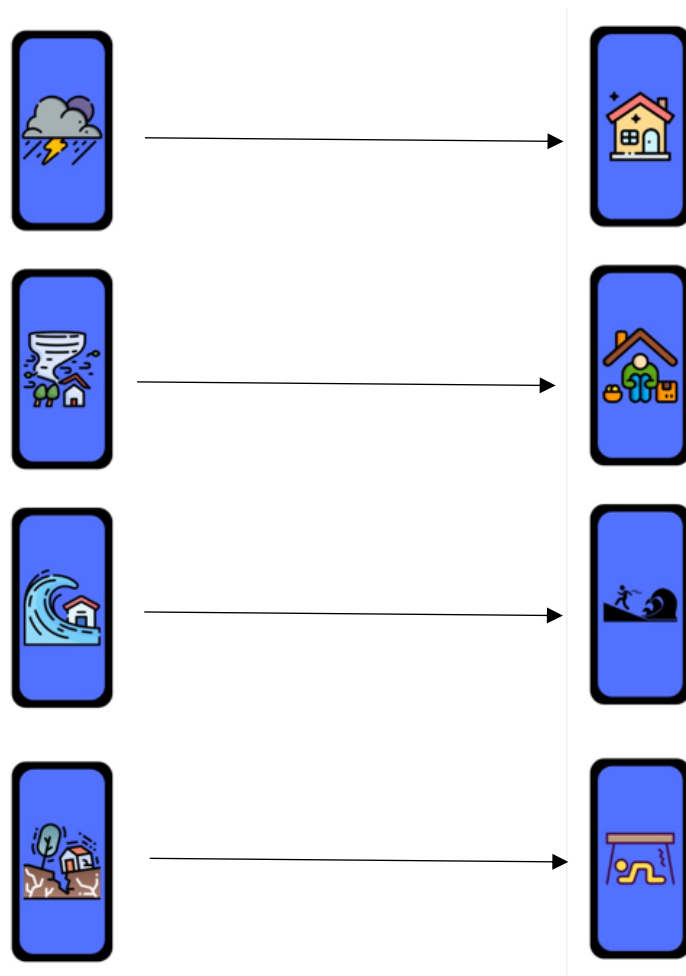
Acertou a carta errada = -1

Deixou passar a carta correta = -1



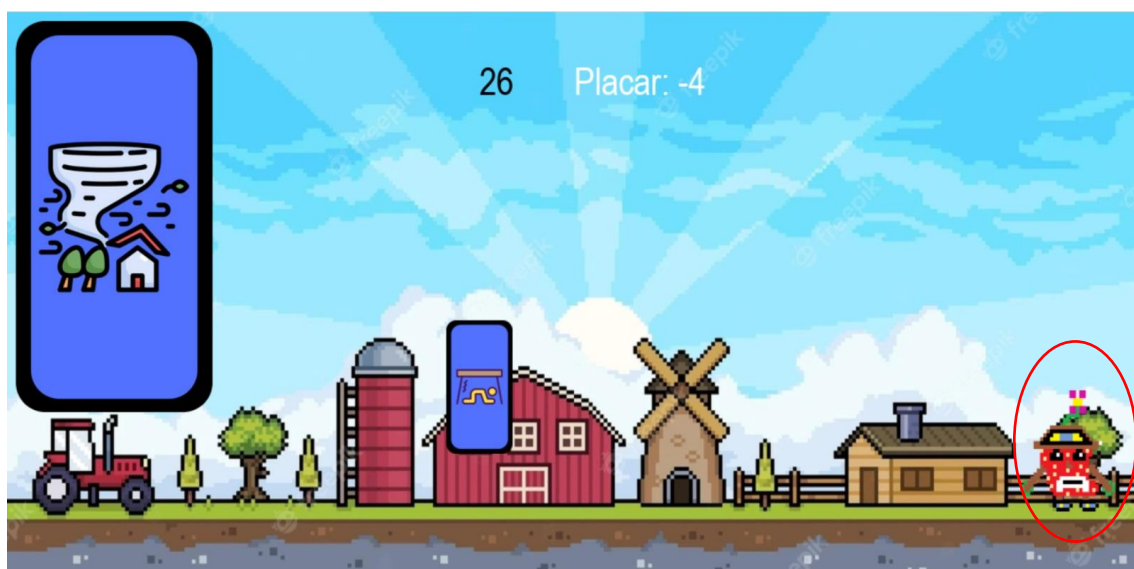
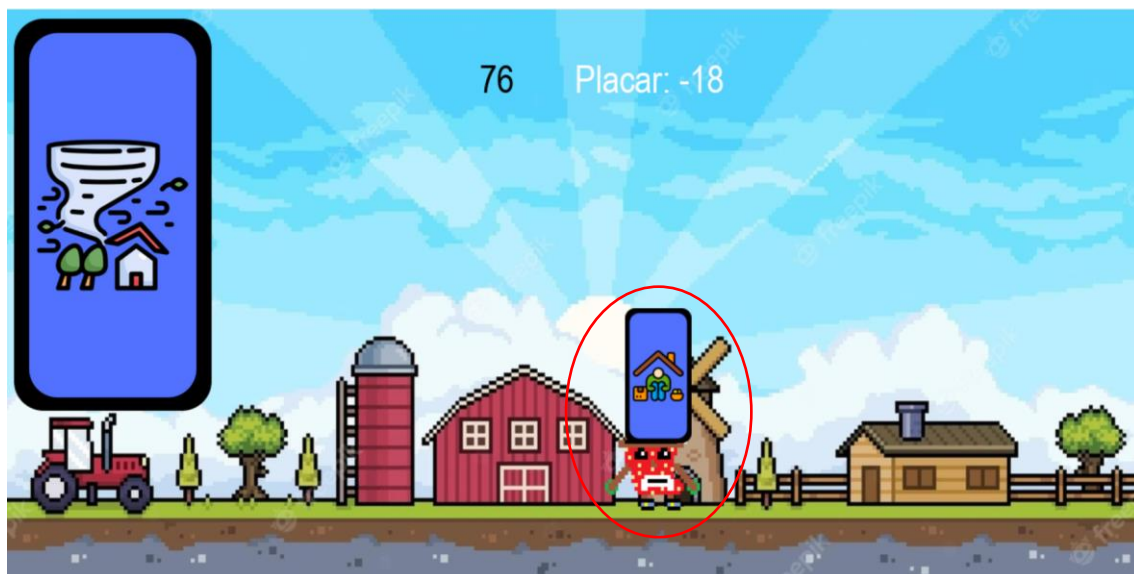
Definição da IA do jogo

A definição da IA no caso deste jogo seriam as cartas que caem do “céu” para o jogador, elas são consideradas, aliadas (se for a carta certa) e inimigas (se for a carta errada). A IA funciona de acordo com o desastre natural que fica ao lado esquerdo, entendendo se a carta selecionada foi a correta ou não, sendo 4 pares, ao todo 8 cartas, com isso a IA precisa entender que o jogador precisar colidir com a carta que faz par a carta que fica na lateral esquerda do jogo, além disso ela possui um entendimento que a partir de determinado tempo do jogo, as cartas precisam cair mais rápido para que a velocidade do jogo aumente. Os pares são os seguintes:



Colisão

No jogo ocorre apenas duas colisões sendo uma do personagem com a parede, o que impede que ele saia do limite do jogo e a outra é do personagem com a carta como já falado anteriormente. As colisões foram feitas a partir do tamanho do personagem, sendo que o jogo entende que houve um contato apenas quando o personagem encosta na carta, ou na parede. Este limite da parede foi feito para que o personagem nunca saia da área de jogo fazendo com que o jogador saiba sempre onde seu personagem está.



Música

Nome da música: BoxCat Games - Victory

Essa música foi pensada para o menu e o play com o intuito de fazer o jogador ter uma interação com o estilo de jogo logo que entra na tela do jogo, tendo principal foco criar uma atmosfera adequada e envolvente para os jogadores antes de iniciar a experiência de jogo. Ela é projetada para

estabelecer o tom, o tema e a emoção geral do jogo, enquanto o jogador navega pelos menus, configurações e telas iniciais.

Por ser um jogo de ação é interessante que a música seja energética e de certa forma cativante na mente do jogador, para que ele fique familiarizado com a música e faça uma relação dessa música com o jogo.

Foi escolhido essa música com relação as fases do jogo, já que com o tempo o jogo vai ficando mais acelerado, é preciso de uma música que faça o jogador estar sempre conectado para que ele tenha interação e imersão maior enquanto está jogando. A música é fundamental para criar a atmosfera adequada e imergir os jogadores no mundo do jogo. Ela pode definir o clima, a ambientação e transmitir emoções específicas, como tensão, alegria, tristeza ou empolgação, para melhorar a experiência geral do jogo, no caso de “Rain of Cards” se trata de uma emoção em empolgação, ainda mais por ser um jogo de ação.

Tela de Apresentação

A tela de apresentação possui o mesmo fundo de quando iniciado o “play” do jogo, com o intuito de fazer o jogador já possuir uma interação logo que inicia o jogo. Junto com a tela de apresentação, aparecem os botões de “jogar”, “instruções” e um ícone de som, para que o jogador tenha a liberdade de navegar para onde quiser.

Quando clicado no botão “jogar” abre a página para que coloque o nome que desejar, seja o seu nome, ou nome para jogar, após isso entra na tela de seleção de personagem, no qual é possível escolher “Jeremy” ou “Hilary”, sendo da preferência do jogador. Assim que selecionado o jogo se inicia.



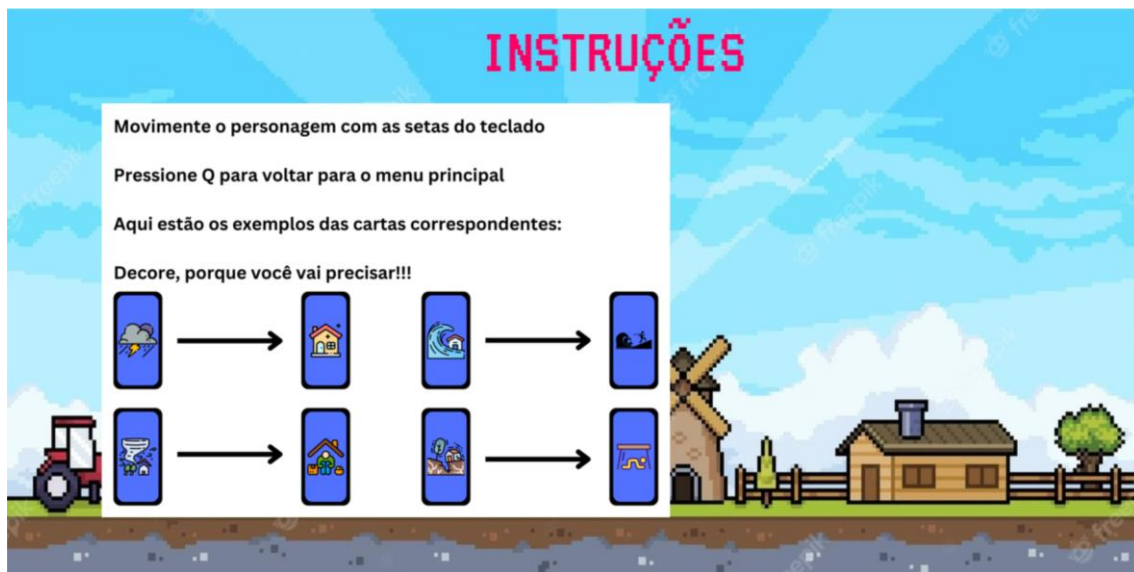
Escreva seu nome:



Selecione seu personagem:



Quando clicado no botão de “instruções”, abre uma tela com as funções do que cada tecla faz e o que o jogador precisa fazer para poder pontuar.



Quando clicado no ícone de som, ele faz com que a música do jogo para de tocar, significando que a função das músicas e efeitos sonoros foram desligados, quando clicado novamente, significa que está com som. Essa função pode apenas ser modificada na tela de início.



Tela de Ranking

A tela de ranking é mostrada após um jogador perder, logo em seguida aparece uma aba para ele colocar seu nome, e confirma, então o jogo guarda o nome e a pontuação do jogador, passando a vez para o próximo e assim por diante. Porém a um limite de jogadores que o jogo pode armazenar, sendo uma quantidade de 8 jogadores.



Game Over

Como foi explicado anteriormente, cada jogador, possui uma rodada de 2 minutos e 40 segundos, com o intuito de pontuar o máximo possível, depois desse tempo, o jogador coloca seu nome e logo em seguida fica armazenado sua pontuação. Porém este não é o game over, mesmo contendo a mesma tela de "ranking" o fim total do Game se dá quando apenas enche o número máximo de jogadores, no caso 8 e o último jogador encerrou sua partida. Com isso acaba sendo impossibilitado iniciar mais uma rodada, tendo que reiniciar a partida, no botão que fica no canto inferior direito da tela de ranking, é importante saber também que é possível reiniciar antes mesmo de ter o número máximo armazenado (8).