



CENTRO UNIVERSITÁRIO FILADÉLFIA

FELIPE BERTOLI
JOÃO SZLATCHA
MARIANNI ARTONI
RAFAEL COSTA

Defend The Crown

Londrina
2023

1. Imersão (Quem?)

Nessa etapa visamos principalmente estimular a estratégia e pensamento lógico dos jovens e adultos, visando que hoje em dia muita coisa vem se tornando digital, e o acesso a diversas informações tem nos tornados mais dependentes e “viciados”, queríamos estimular o raciocínio lógico a fim de não só deixarem as pessoas inertes, somente rolando a tela pra lá ou pra cá de forma já automática.

2. Definição (O que?)

Por fim essa vontade de tirar as pessoas da inércia de simplesmente ficar rolando a tela sem mesmo nem pensar, optamos por um jogo, com milhares de possibilidades de movimentações.

Por mais que comentado a cima que a tecnologia vem nos tornando dependentes, não é culpa em si da tecnologia e sim como a utilizamos e o tempo que ficamos expostos a informações.

Os objetivos do jogo são, dessa forma, contribuir para o desenvolvimento do pensamento lógico e estratégico dos jogadores, além de contribuir para o autocontrole de suas noções de tempo investidos em telas, para o jogo e outras atividades.

3. Idealizar (Como?)

Fizemos o jogo pensando em ser algo próximo que as pessoas já conhecem, e fomos buscando elementos de vários jogos, para atrair pessoas de gostos diferentes, nos inspirando em jogos como Xadrez, Shogi, e pegando umas mecânicas de jogos RPG e jogos semelhantes, para montar um tabuleiro simples. E que também possa ser expansível, para caso tenha novas versões crie um mapa para jogar com mais pessoas, para se tornar mais flexível e diferente, dando para jogar de diversas formas.

4. Protótipos (Como?)

4.1 Regras

Peças (qtd por jogador) [Character que representa a peça no tabuleiro]

Coroa (1)[Co]
Espada (3)[Ep]
Sabre Duplo (2)[Sd]
Lança (2)[L]
Alabarda (1)[A]
Cajado (2)[Ca]
Grimório (1)[G]
Escudo (2)[Ec]

Montando o tabuleiro

O tabuleiro tem um formato de quadrado de 7 casas por 7 casas, sem cada casa ocupada apenas por uma peça, com exceção do escudo, que é a única peça que pode compartilhar uma casa com outra peça*.

	Ep	Ca	Co + Ec	Ca	Ep	
		L	Ec	L		
			Ep			
			Ep			
		L	Ec	L		
	Ep	Ca	Co + Ec	Ca	Ep	

*Obs.: Não é possível um escudo ser colocado juntamente com outro escudo. Ou eles ficam sozinhos na casa, ou sob outra peça.

Mão do Jogador (--WIP--)

Combate

A movimentação da peça é baseada em um sistema de ataque-movimento, primeiro realiza o ataque no alcance máximo da peça ou no alcance desejado pelo jogador e, somente depois, realiza a movimentação. Caso o ataque seja suficiente para derrotar a peça inimiga, a peça que realizou o ataque se desloca para a exata posição da peça derrotada, caso não seja o suficiente para a derrota, a peça atacante se desloca até a casa logo em frente da peça inimiga.

Ex: Lança versus Cajado com escudo

	Ca + Ec	
	L	

A Lança, como será mostrado na próxima seção, pode se mover 2 casas para frente ou 1 casa para o lado, e pode atacar até duas casas para frente, portanto, a Cajado + Escudo está no alcance da Lança.

	Ca + Ec (O)	
--	-------------	--

	L	

A Lança tenta um ataque no Cajado + Escudo, mas por conta da regra do escudo, o Cajado permanece no lugar, e o escudo morre em seu lugar. Sabendo que não há ataque sem movimentação, a Lança precisa se deslocar até a posição mais próxima da casa onde ela atacou, ficando assim, na casa em frente ao Cajado. E essa regra do ataque-movimentação é aplicado para todas as peças, portanto, caso o ataque não mate a peça inimiga, a peça atacante deve parar em frente ou ao lado da casa atacada.

	Ca	
	L	

Ex: Lança versus Cajado

	Ca	
	L	

Neste caso, o Cajado não possui Escudo, então quando a Lança realiza o ataque, o Cajado é morto e a Lança avança para casa ocupada pelo Cajado

	Ca (O)	

	L	
--	---	--

	L	

Assim que o Cajado é morto, sua peça vai para a mão do jogar que a matou (jogabilidade melhor explicada posteriormente).

Movimentações

- - movimentos possíveis
- - ataques possíveis
- - defesas possíveis

Coroa

Pode se deslocar para qualquer direção em apenas uma casa.
Pode atacar em qualquer direção em apenas uma casa

○ ○	○ ○	○ ○
○ ○	COROA	○ ○
○ ○	○ ○	○ ○

Espada

Pode se deslocar apenas uma casa para frente ou para um dos lados ou uma para trás.

Pode atacar apenas uma casa para frente.

	○ ○	
○	ESPADA	○
	○	

Lança

Pode se deslocar até 2 casas para frente ou 1 casa para um dos lados ou uma casa para trás.

Pode atacar até 2 casas para frente. Caso haja duas peças uma atrás da outra. A lança só consegue atacar a peça mais perto. Não podendo atacar a peça de trás sem passar pela primeira.

	○ ○	
	○ ○	
○	LANÇA	○
	○	

Cajado

Pode se deslocar em todas as direções em uma casa.

Pode atacar em todas as direções em um arco ao entorno das casas de movimentação. Não podendo atacar nas casas onde a peça pode se movimentar. (exemplificado na tabela abaixo)

	○	○	○	
○	○	○	○	○
○	○	CAJADO	○	○
○	○	○	○	○
	○	○	○	

Escudo

Pode se deslocar em todas as direções.

Não pode realizar nenhum ataque, mas pode se juntar a alguma outra peça e a proteger.

○ ○	○ ○	○ ○
○ ○	ESCUDO	○ ○
○ ○	○ ○	○ ○

Sabre Duplo

Evolução da peça Espada.

Pode se deslocar apenas uma casa para frente ou para um dos lados ou uma casa para trás.

Pode atacar 3 casas paralelas horizontalmente ao mesmo tempo (caso haja uma peça em cada casa atacada, as três peças levam dano ao mesmo tempo)

○	○ ○	○
○	SABRE DUPLO	○
	0	

Alabarda

Evolução da peça Lança

Pode se deslocar quantas casas puder na horizontal ou na vertical.

Pode atacar quantas casas puder na horizontal ou na vertical (o ataque não transpassa peça alguma, portanto, mesmo se matar uma peça, a Alabarda deve parar nas casas da peça morta)

		○ ○		
		○ ○		
○ ○	○ ○	ALABARDA	○ ○	○ ○
		○ ○		
		○ ○		

Grimório

Evolução da peça Cajado

Pode se deslocar em todas as direções em uma casa.

Pode atacar em todas as direções em uma casa mais as casas a frente e ao lado das casas possíveis de movimentação (igual a peça Cajado)

Pode retirar qualquer peça (exceto a Coroa e o Escudo) do tabuleiro, fazê-la ir para mão do jogador e adicionar um escudo em qualquer peça aliada em qualquer lugar no tabuleiro que ainda não possui Escudo.

	○	○	○	
○	○ ○	○ ○	○ ○	○
○	○ ○	Grimório	○ ○	○
○	○ ○	○ ○	○ ○	○
	○	○	○	

Condição de Derrota

Existem apenas 3 casos para ser declarado o fim do jogo.

1. Desistência

A qualquer momento do jogo após o primeiro movimento, um dos jogadores pode desistir da partida, causando assim sua derrota automaticamente.

2. Morte da Coroa

Durante a partida, se a Coroa receber um ataque que a elimine do tabuleiro, o jogador que perde a Coroa é considerado derrotado.

3. Perda de todas as peças

Durante a partida, se um jogador perder todas as peças do tabuleiro, exceto a Coroa, é considerado derrotado.

Evolução das Peças

Apenas as peças que possuem evolução são: Espada, Lança e Cajado.

A condição para ocorrer uma evolução é possuir 3 peças iguais (é contabilizado da seguinte forma: uma peça no tabuleiro + 2 peças na mão do jogador). Ou chegando no final do tabuleiro do lado inimigo.

Para ganhar peças na mão, o jogador deve ir eliminando peças inimigas, ou sacrificar uma peça aliada usando o Grimório.

Quando um jogador possui 3 peças iguais, ele pode escolher quando evoluir uma peça, se assim o fizer, as 3 peças saem permanentemente da partida e a versão evoluída da peça entra na casa onde a peça que gasta na evolução estava. A evolução gasta uma jogada, ou seja, não poderá realizar nenhuma movimentação ou ataque antes ou depois da evolução.

4.2 Prototipação de Telas



Defend the Crown

Email:

Senha:

Login

[Esqueceu sua senha?](#)

[Criar Conta](#)



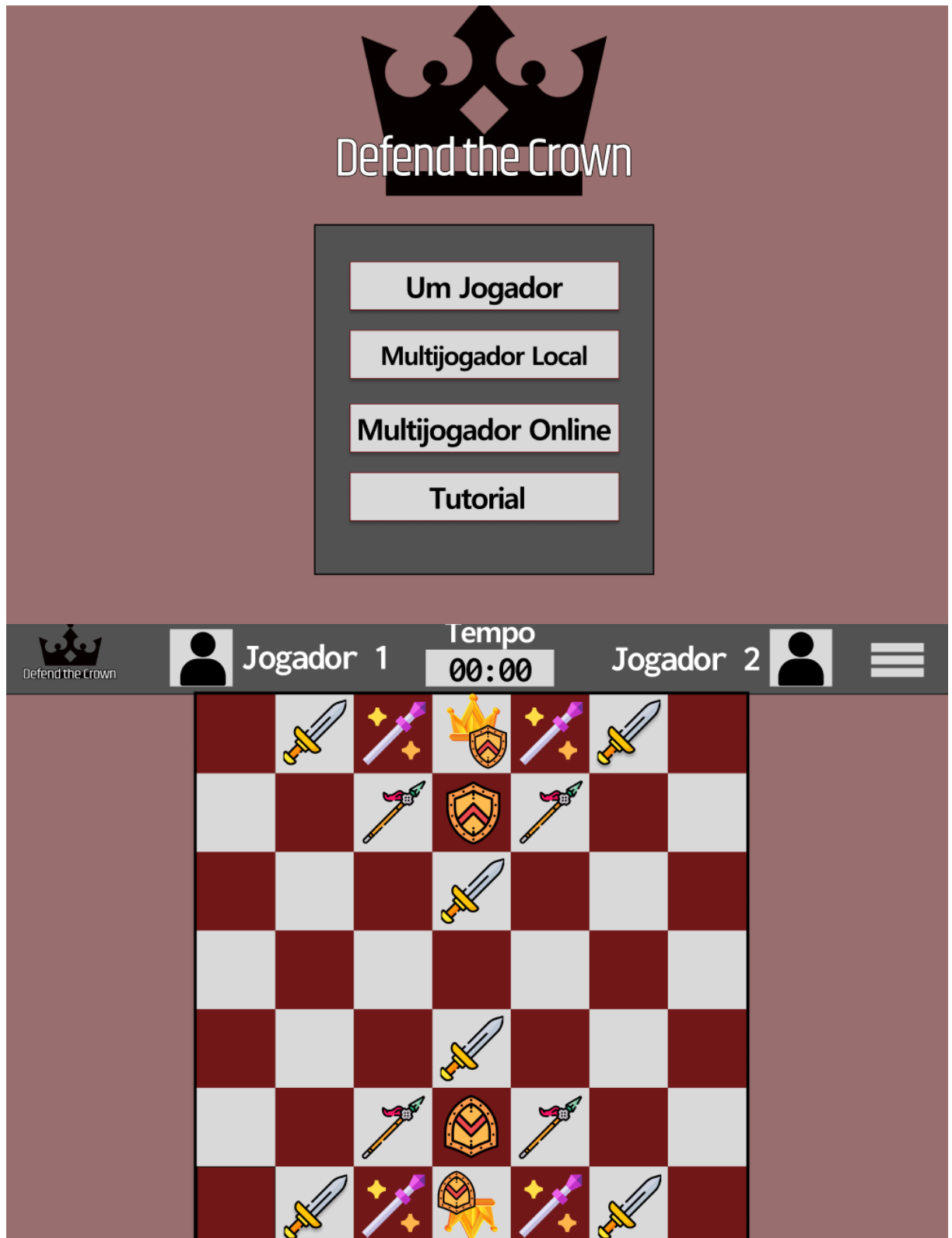
Defend the Crown

Email:

Usuário:

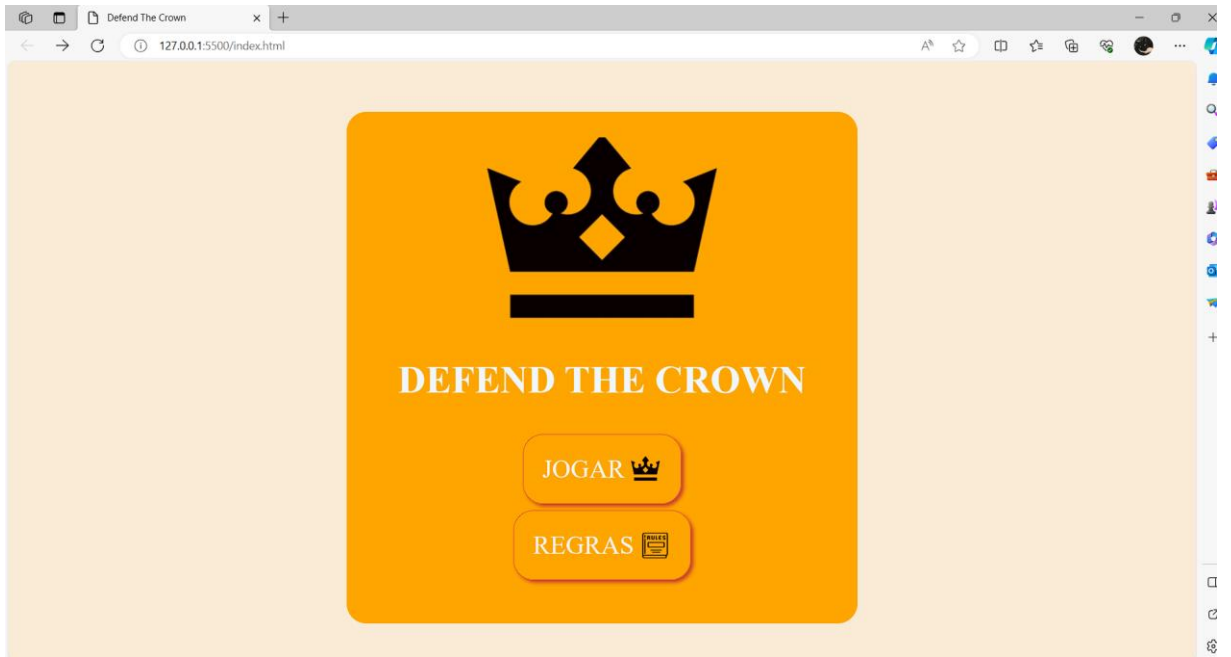
Senha:

Criar Conta



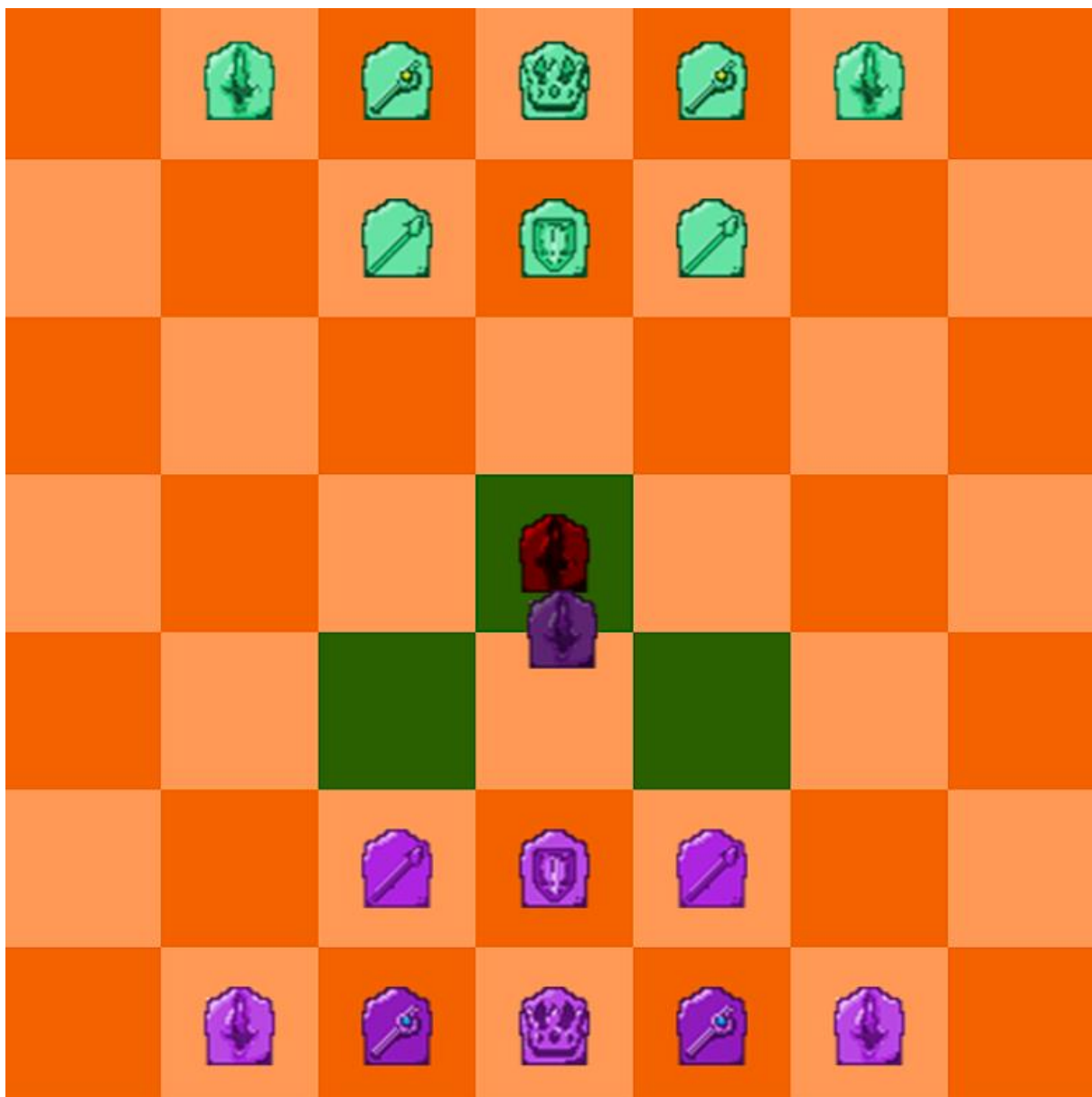
4.3 MVP (Minimum Viable Project).

Nesse MVP foi feito usando o framework javascript Phaser.IO, juntamente com HTML e CSS









5. Testar (Por que?)

O software atingiu seu objetivo de contribuir para o exercício de pensamento lógico e estratégico dos jogadores, considerando que sua inspiração advém de dois jogos (Xadrez e Shogi) que historicamente cumprem com esses objetivos, possuindo até mesmo campeonatos mundiais de um deles.

Resultados adquiridos com este e muitos outros jogos de tabuleiros:

- Melhoria das Habilidades Cognitivas;
- Estímulo a Criatividade;
- Aprimoramento das Habilidades de Resolução de Problemas;
- Desenvolvimento do Pensamento Crítico.

Em resumo, os jogos de tabuleiro proporcionam um ambiente interativo que desafia o pensamento lógico de maneira prática, assim desenvolvendo inúmeras habilidades cognitivas.