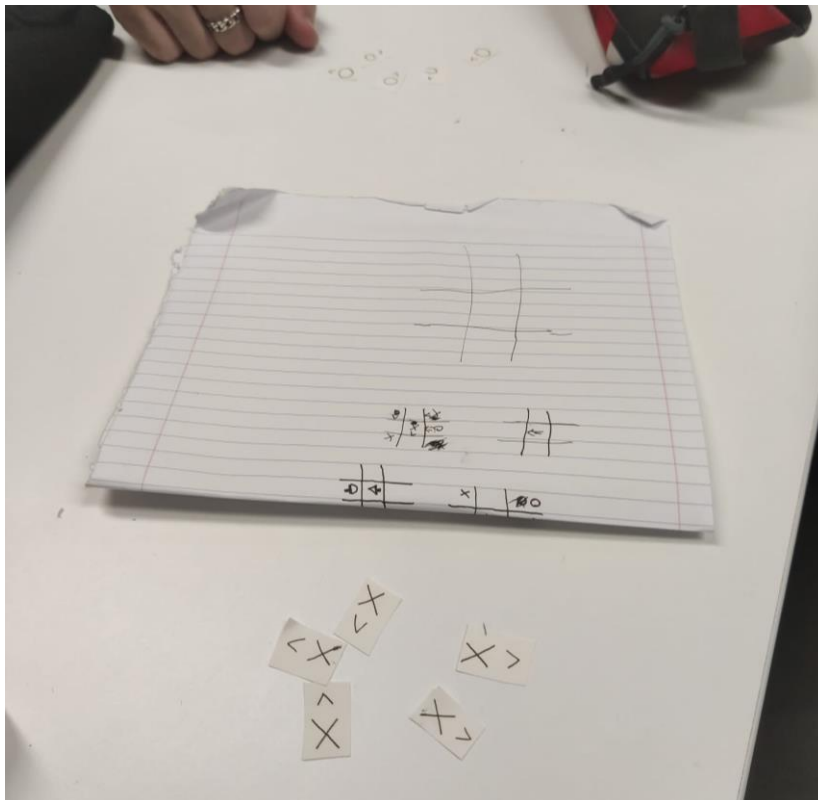


TIC TAC TOE REMAKE (PARTE 1)

João Neto, a22200558

INTRODUÇÃO

A principal meta era tentar fazer com que as peças (X e O) tivessem locomoção, comecei simples, quis tentar implementar uma core mechanic ao invés de várias mecânicas pequenas logo no princípio, nesse sentido, bolei uma estratégia de ativação de peças, onde cada X e O também eram setas, as quais podiam ser ativadas uma vez por partida, no turno do owner player, desde que não fosse o turno em que foram jogadas, indo para frente até baterem na borda do mapa ou em outra peça.



MECÂNICAS SECUNDÁRIAS

Depois de dois playtests, implementei uma mecânica que visava acabar com vantagem de quem jogava primeiro, consiste em separar o jogo por turnos, em que cada jogador joga uma vez, e uma moeda é lançada para decidir quem começa jogando em cada turno, assim, não haveria de fato uma ordem fixa.

CONCLUSÃO

Nos primeiros playtests, tudo parecia funcionar bem, mas logo em seguida, o jogo se mostrou falho e com brechas para estratégias sem counter possível.

A setagem do primeiro a jogar por turno com a moeda funcionou bem, acredito que os próximos passos para o jogo seja mexer na ativação das peças, para que ao invés de ser livres, elas sejam ativadas por algum fator inerente ao game (quantidade de peças jogadas, turnos passados, peças adjacentes, etc...).

Sem mais pormenores na minha review técnica, eu não classificaria o jogo como um desastre total, há coisas a serem trabalhadas e penso que com mais trabalho, o game pode sim chegar num estado mais desejável.