

João Neto, a22200558, Up the River

1. Unidades (Recurso)

Avaliar de forma muito direta qual a relação entre o número de unidades (barcos) por jogador e o número de unidades que ficam fora do controle do jogador em cada turno (indicar como essa relação é significativa (quais os efeitos));

R: O jogador pode mover apenas 1 dos 3 barcos por turno, o que faz com que os demais barcos sejam carregados pela “correnteza”, o que faz com que estes barcos fiquem em perigo caso cheguem muito perto do limite do mapa.

2. Limites

Avaliar sucintamente a relação entre o papel que desempenha a tira BAIXIO, a sua deslocação no decorrer do jogo, e o ritmo dessa deslocação (relativamente ao número total de tiras e a distância à tira MARÉ ALTA) -- relacionar isto com limites.

R: O baixio é uma limitação de progressão de movimento, fazendo com que um jogar “sortudo” não ganhe o jogo tão facilmente por tirar apenas números grandes nos dados, já a sua distância da maré é bem equilibrada a ponto de não atrapalhar o bônus que aquela casa específica dá, eles ficam bem longe um do outro, o que faz com que se tenha um jogo dividido em momentos de limitação de movimentos e boosts de movimento bem espaçados-

3. Estado-zero, Limites, Unidades

Avaliar a relação entre o número de tiras que se avança ao calhar na maré alta (o alcance da maré alta) e a posição inicial dos jogadores (onde estão os barcos ao estado zero).

R: No estado zero todos os jogadores começam com todos os barcos atrás da maré alta, o que faz com que o momento inicial de gameplay possa ter variedade com elemento de sorte interessante, onde o alcance da maré alta propulsiona o jogador em 3 casas, independente de maus resultados nos dados.

4. Procedimento Especial

Avaliar de forma muito direta qual o efeito (em termos de certezas e incertezas no jogar e considerações táticas) da ação especial do lançamento 6 do ponto de vista de um jogador, quer como possibilidade que está ao dispor desse jogador, quer como possibilidade disponível para os outros jogadores usarem contra esse jogador.

R: Um dado que resulta em 6, a depender do momento do jogo, pode ser algo desejável ou até mesmo indesejável, como por exemplo, no início da partida, caso alguém tire 6, não pode se mover, eu mesmo tive uma partida em que começaria por último entre os 4 jogadores, mas todos tiraram 6 no dado, logo eu comecei em primeiro.

Já no mid-game e late-game o 6 já pode ser usado com as mecânicas de teleporte até um barco ou de puxar um adversário até si, o que faz com que jogadores possam pensar estrategicamente, em ou atrapalhar alguém que está em vias de ganhar, ou se dar uma grande vantagem teleportando seu barco.

5. Mecânicas e Público-alvo na Versão Básica

Tendo em conta o que se referiu nos tópicos 1-4, descrever mecânicas da versão básica do Up the River em termos dos efeitos ou "trabalhos" que estas mecânicas desempenham na experiência, relacionando com o público-alvo da versão original (>6 anos). Ajuda pensar em um ou vários cenários em que pessoas que fazem parte do público-alvo jogam o jogo (crianças a jogarem com crianças, da mesma idade, de diferentes idades, com adultos, etc.). A resposta a este tópico deve ser sucinta e direta, mas sem deixar de dar informações importantes. Deve-se ter em conta a definição de mecânica na UC.

R: Este jogo possui mecânicas como o tapete rolante, casas especiais (maré alta e baixo) e jogadas especiais quando se tem 6 no dado, essas mecânicas fazem com que Up the River se encaixe bem no público alvo, pois não são complicadas de se entender, o que se adequa a público mais infantis e permitem que o jogador bole estratégias moderadamente complexas, permitindo que o mesmo cometa erros ao jogar, trazendo a sensação real de competição ao jogo, fazendo-o também adequado para jovens e adultos.

6. Visão para a Modificação

Indicar um novo tema (ex. praia na invasão da Normandia) e um novo público-alvo para o jogo (ex. >12) e descrever 1 ou 2 novas mecânicas a acrescentar ao Up the River que encaixam com o público-alvo e em que pelo menos uma das mecânicas tem alguma ressonância com o tema. Pode-se substituir ou modificar 1 das mecânicas presentes no jogo e identificadas no tópico 5 (não se pode destruir o jogo básico -- a ideia é modificar). É importante que da descrição das mecânicas fique claro como estas têm efeitos ou fazem um "trabalho" que faz o jogo modificado encaixar no novo público-alvo escolhido pelo aluno (jogo deixa de estar mais adequado ao público-alvo >6 anos). Deve-se referir a questão da compreensibilidade das mecânicas, e relação com o público-alvo.

R: Decidi trabalhar em cima do tema "Batalha Fluvial", em que eu implementei uma mecânica que foca-se em um público >10.

A mecânica implementada, funciona da seguinte forma, caso um jogador caia numa casa em que já existam outros barcos, ele pode escolher 1 dos adversários para afundar o barco, porém ele perde duas rodadas, fazendo com que ele pense bem antes de usar este novo recurso, o que acaba trazendo uma camada a mais de complexidade, ao fazê-lo pensar nas possibilidades de duas rodadas em que ficará sem jogar.

Ao meu ver essa necessidade de fazer predicts de jogadas futuras dos adversários aumenta um pouco a idade do público -alvo.

7. Iteração

Descrever o que se esperava do primeiro teste (tendo em conta o que se colocou no tópico 6), como correu o primeiro teste, que alterações foram feitas (incluindo mecânicas adicionais ou modificações às mecânicas) e como isso foi resultando em testes subsequentes (novas alterações). É importante que se tenha testado a compreensibilidade das mecânicas. Deve-se organizar este tópico para clareza e facilidade de leitura (ex. usar bulletpoints, ou usar subsecções). Não se deve dar apenas a avaliação de como os testes correram ou a descrição das jogadas nos testes; é preciso efetivamente descrever as jogadas mais relevantes para a avaliação e dar igualmente as conclusões que se tirou disso. Não se descreve todas as jogadas exaustivamente e não se dá conclusões sem referir jogadas, ou jogadas sem conclusões.

R:

A primeira implementação da mecânica foi diferente do produto final, ela consistia em, quando o jogador caísse em uma casa com outros barcos, ele poderia começar um duelo, onde cada jogador lançaria um D6, e o perdedor (aquele com menor resultado) teria o barco afundado.

O primeiro playtest da mecânica foi um fracasso, joguei com meus colegas pelo discord e o jogo virou um mata-mata, todos só queriam duelar e a corrida ficava em segundo plano, cheguei a testar duas vezes, e de tanto duelo, as partidas terminaram com 2 ou 3 barcos apenas chegando no fim do rio.

Com o resultado do primeiro playtest, vi que a minha mecânica matava a essência do jogo, basicamente Up the River tinha virado “Shooting in the River”.

Com isso parti para uma nova mecânica, mais parecida com a atual, agora, caso um jogador caísse onde já havia outros barcos, ele poderia atirar e afundar 1 dos barcos sem confronto nenhum, porém, ele perderia uma rodada.

O playtest desta mecânica eu fiz com os meus pais, logo de cara, já havia funcionado melhor do que a anterior, mas o risco de se perder uma rodada para afundar um oponente ainda estava muito baixo, o custo-benefício era muito grande, então, eu fiz apenas um ajuste de parâmetros, mudando de 1 para 2 turnos o tempo que o jogador ficaria sem jogar, e foi assim que a mecânica final surgiu.

Fiz mais um playtest com meus pais e a mecânica cumpriu o seu objetivo, agora os jogadores pesavam e planejavam bem mais antes de decidir afundar um barco, duas rodadas é um preço muito grande, e a depender da posição dos outros barcos do jogador, caso estejam no fundo do rio, ele pode perder até 2 barcos, nesse momento eu estava finalmente satisfeito com a mecânica.