

BUTTERFLY RACE PART 2 (João Neto, a22200558)

RESUMO E REGRAS BASE (PHOTO INCLUDED AS REQUIRED)

O jogo funciona de forma bem simples, os players correm pelo mapa ao mesmo tempo, uma vez por turno, indo atrás de borboletas spawnadas aleatoriamente, tendo que haver sempre 3 borboletas em campo, caso alguma borboleta seja capturada, outra é spawnada aleatoriamente na matriz ao se rolar 2 D10 (posição em X e Y), o player que conseguir coletar 6 borboletas primeiro vence, ou ocorre empate caso colem 6 ao mesmo tempo.

Cada player pode se mover duas ou uma casa em uma direção (cima, baixo ou para os lados).

(0,0)	(0,1)	(0,2)	(0,3)	(0,4)	(0,5)	(0,6)	(0,7)	(0,8)	(0,9)
(1,0)	(1,1)	(1,2)	(1,3)	(1,4)	(1,5)	(1,6)	(1,7)	(1,8)	(1,9)
(2,0)	(2,1)	(2,2)	(2,3)	(2,4)	(2,5)	(2,6)	(2,7)	(2,8)	(2,9)
(3,0)	(3,1)	(3,2)	(3,3)	(3,4)	(3,5)	(3,6)	(3,7)	(3,8)	(3,9)
(4,0)	(4,1)	(4,2)	(4,3)	(4,4)	(4,5)	(4,6)	(4,7)	(4,8)	(4,9)
(5,0)	(5,1)	(5,2)	(5,3)	(5,4)	(5,5)	(5,6)	(5,7)	(5,8)	(5,9)
(6,0)	(6,1)	(6,2)	(6,3)	(6,4)	(6,5)	(6,6)	(6,7)	(6,8)	(6,9)
(7,0)	(7,1)	(7,2)	(7,3)	(7,4)	(7,5)	(7,6)	(7,7)	(7,8)	(7,9)
(8,0)	(8,1)	(8,2)	(8,3)	(8,4)	(8,5)	(8,6)	(8,7)	(8,8)	(8,9)
(9,0)	(9,1)	(9,2)	(9,3)	(9,4)	(9,5)	(9,6)	(9,7)	(9,8)	(9,9)

PLAYTESTINGS

Pude realizar alguns playtestings com os colegas de turma, o que pode se verificar nas primeiras partidas foi que o jogo levava em torno de 4 a 5 minutos para chegar em sua completude, o que se revelou ser um desafio para ser aumentado posteriormente, então, foram feitos mais alguns playtestings com o intuito de testar mecânicas que aumentassem o tempo de jogo.

MECÂNICAS TESTADAS

Airdrop: funciona de forma bem parecida com o spawn da borboleta, mas acontece uma vez por jogo, depois de X borboletas capturadas, cai uma caixa do em campo, e quem coletá-la receberá um de 3 powerups possíveis, sendo eles, andar até 3 casas até o fim do game, tirar 3 borboletas do outro player ou ganhar duas borboletas.

Javali: É uma mecânica de mob hostil, ele se move duas casas, em uma direção aleatória todo início de turno, se o javali colidir com um player, aquele player perde duas borboletas

FEEDBACK

No geral os jogos sempre correram bem a nível de mecânicas, o único ponto em que os colegas tocaram foi na questão da movimentação que antigamente eu permitia que os players se movessem na diagonal, porém, retirei essa possibilidade nas versões testadas, me disseram que foi uma boa escolha, pois força os players a gastarem 2 movimentos (logo, 2 turnos), para fazer uma curva.

MUDANÇAS E CONSIDERAÇÕES FINAIS

Eu honestamente gosto mais do jogo original, pro trabalho pretendo deixar as mecânicas de airdrop e a do javali como parte do jogo base, para que o mesmo possa ficar com mais minutos, mas sempre que mostro este jogo para alguém, eu jogo a versão original sem as mecânicas (que leva entre 4 a 5 minutos), é um jogo muito divertido, o fato de ser rápido de entender, curto, dinâmico e a aleatoriedade das borboletas, o faz ao me ver, sentir-se uma corrida de fato.

Particularmente acho que as mecânicas extras complicam desnecessariamente um jogo divertido de corrida por borboletas e o faz parecer mais como um jogo de estratégia, de toda forma, eu mantereí o movimento em apenas 4 direções, excluindo as diagonais, acho que foi uma alteração bem-vinda ao passing do game.