

BUTTERFLY RACE - Parte 3

João Neto a22200558

Link no itch.io

<https://jnetogh.itch.io/butterfly-rush>

(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)

PIECES

- 2 Players
- 3 Borboletas
- 2 Dados D10
- 1 Javali
- 1 Caixa (airdrop)
- 1 Moeda









FUNCIONAMENTO

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.

Quando 3 Borboletas forem coletadas é spawnado em campo um javali, 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.

Quando 6 Borboletas forem capturadas Cai uma caixa do em campo, e sai o Javali, 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.

RULES:

- Cada player pode se mover duas ou uma casa em uma direção (cima, baixo ou para os lados).
- Os dois players tem de mover suas peças ao mesmo tempo.
- Caso dois jogadores tentem andar para a mesma casa ao mesmo tempo, joga-se uma moeda, o vencedor vai para a casa desejada e o perdedor, para uma casa antes.

PLAYTESTS

Os primeiros playtests eu realizei com meu pai, basicamente decidi arbitrariamente quando deveriam entrar em campo o javali e a caixa especial, depois do primeiro teste já ficou decidido que, o javali entraria em campo com 3 borboletas capturadas e a caixa cairiam quando tivessem 6 borboletas capturadas, o jogo correu bem, essa parte foi mais de refinamento do que já que eu não quis mudar muito do que tinha sido decidido na última parte, os feedbacks que tive do meu pai foram, todos positivos, o jogo já estava bem polido nesse momento, foi mais questão de últimos retoques.

Segui então para testes com meus colegas de turma, fiz apenas duas plays com eles, elas correram bem, naquele momento já tinha dado para perceber que não havia mais muitas coisas para serem mudadas no game, o feedback que recebi com os colegas também foram positivos, esses playtests que realizei com eles realmente não tinham nenhum intuito de testar mecânicas novas, era mesmo apenas para ver se o jogo estava bem refinado.