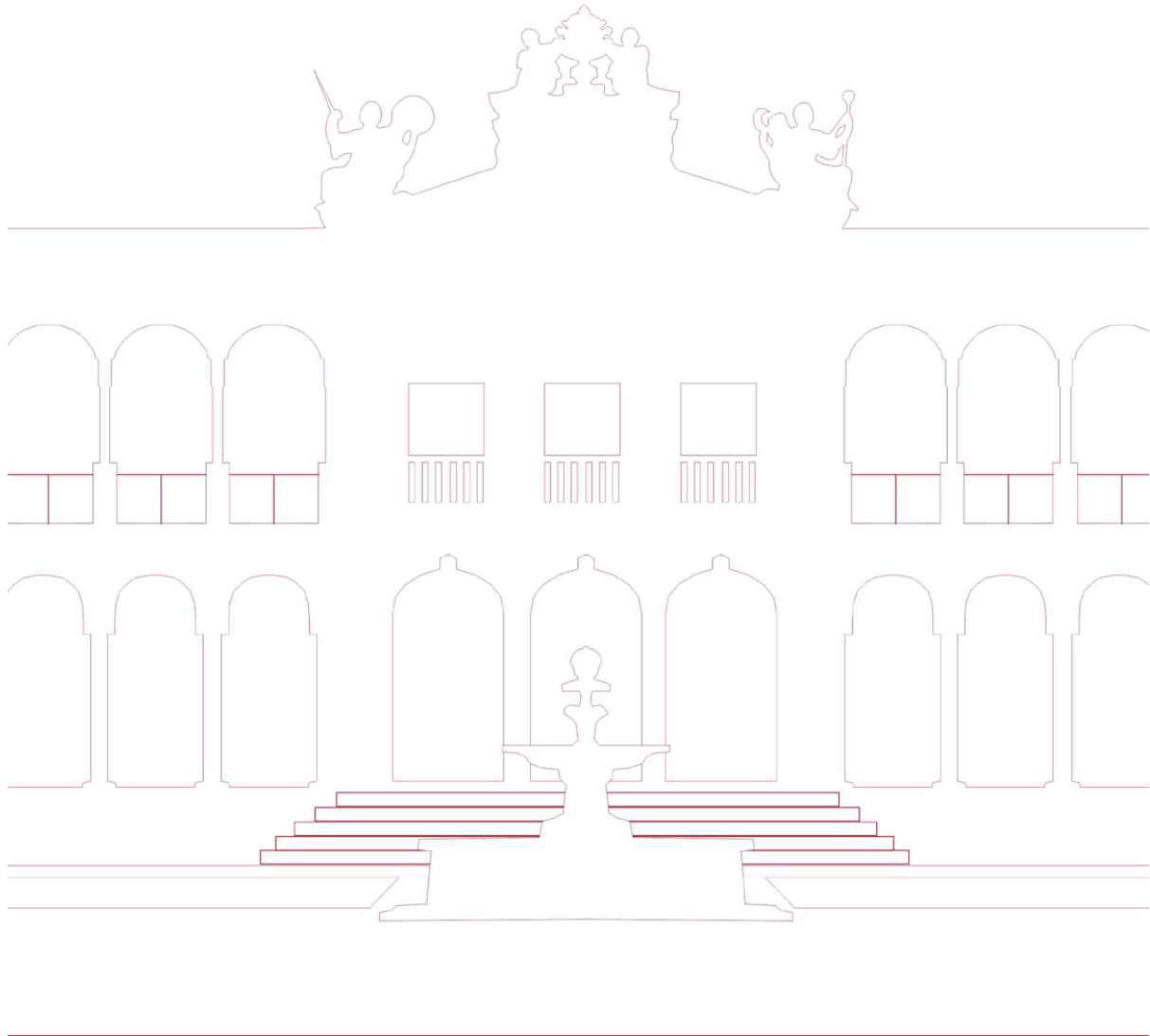


Deception of War

Mestrado em Engenharia Informática
Desenho de Jogos 2022-2023



Marcelo Feliz, m50356

Trabalho desenvolvido para Desenho de Jogos, Mestrado em Engenharia Informática.

Évora, Janeiro, 12, 2023

1 Introdução

O Deception of War é um jogo de estratégia, onde o objetivo é destruir o inimigo, o jogador seleciona as tropas que quer colocar em campo, podendo escolher entre soldado terrestre, sniper e soldado RPG. Durante o decorrer do jogo, o jogador irá receber algumas missões, tendo que optar por um caminho a seguir.

2 Características do jogo

O jogo dispõe de duas linguagens, português e inglês e três modos de dificuldade, nomeadamente, fácil, normal e difícil. As missões que são apresentadas ao longo do jogo decorrem da história da personagem do jogo, sendo que em cada missão são dadas duas hipóteses de escolha, que irão desencadear diferentes resultados na história do jogo e do jogador, influenciando o final do jogo. Ao longo do jogo, os soldados e o general podem mentir (figura 1,2, 3, 4 e 5).



Figure 1: Painel inicial do jogo

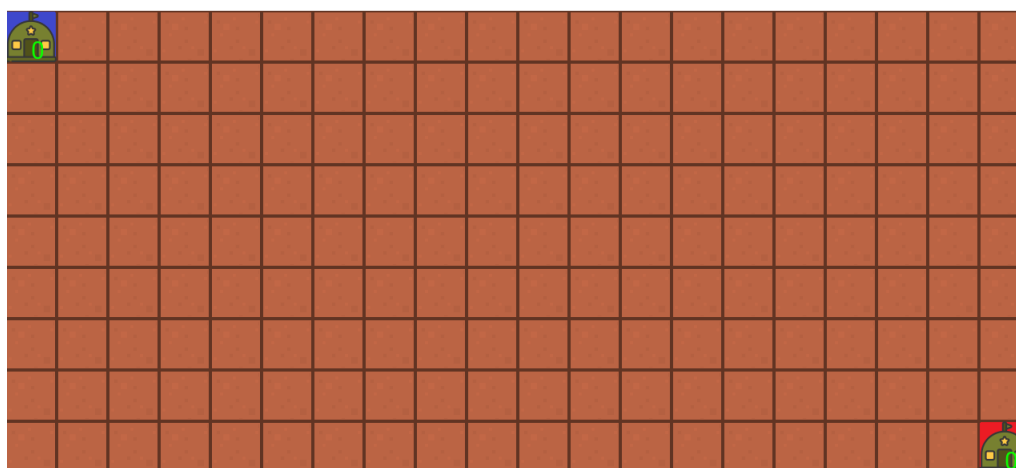


Figure 2: O jogo

3 Estética do Jogo

No decorrer do jogo, consoante as opções que o jogador selecione são apresentados diversos vídeos que demonstram o desenrolar da história. Estes vídeos tornam o jogo esteticamente mais apelativo e cativante.

4 Grelha de Avaliação

Game Design: O jogo é divertido de jogar?

sim, existem várias escolhas no jogo

Game Design: A implementação é um protótipo de qualidade beta?

Sim, o jogo tem toda a sua base a funcionar e sem bugs conhecidos.

As mecânicas e dinâmicas são adequadas ao público-alvo?

Sim, Os jogadores-alvo do Deception of War podem ser qualquer indivíduo que goste de jogos de estratégia em tempo real de guerra moderna.

A mecânica e a dinâmica mantêm o jogador motivado e engajado?

Sim, o jogador tem várias opções diferentes para descobrir e jogar.

O jogo é equilibrado?

Sim, tendo em conta o objetivo do jogo, o mesmo é totalmente equilibrado.

As decisões são significativas? Eles afetam o resultado do jogo?

Sim, existem escolhendo melhores ou piores, desde a primeira escolha até à última, quanto mais longe se chegar melhor.

A interface do usuário é adequada e transmite todas as informações relevantes para o jogo?

Sim, a interface é simples e adequada, e os botões são fáceis de perceber.

O documento conceitual caracteriza o público-alvo e explica como o jogo os aborda?

Sim.

O documento conceitual descreve o núcleo do jogo e as mecânicas e recursos associados?

Sim. O jogo consiste em comandar uma quantidade de tropas de modo a destruir o inimigo ou completar as missões dadas pelo general.

O documento concetual descreve os elementos do acaso, que tipo(s) e como eles afetam o estado do jogo e explica por que eles estão presentes?

Elementos aleatórios estão incluídos por exemplo na geração de inimigos, estes conquistam localizações ao redor de zonas já conquistadas, e também na geração de diálogo.

O documento concetual descreve as decisões estratégicas, que tipo(s) e como elas afetam o estado do jogo e explica por que elas estão presentes?

O principal das decisões estratégicas que devemos ter em mente é que existem 3 tipos de soldados que podemos colocar em campo para destruir o inimigo, não só isso, mas também temos de escolher cada resposta a diálogos da forma que o jogador achar mais correta.

O documento concetual descreve os elementos de contração, que tipo(s) e como eles afetam o estado do jogo e explica por que eles estão presentes?

Sim, o único elemento de contração neste jogo é o tempo disponível que temos, a cada 10 segundos o jogador adversário faz a sua jogada, quer joguemos alguma coisa ou não.

O documento concetual lista as regras, os elementos de conteúdo e as características do jogo?

Sim, todas as regras e características do jogo estão documentadas.

O documento concetual explica as decisões de equilíbrio e design em relação à dificuldade e equilíbrio sorte/habilidade?

Sim.

O documento concetual identifica as principais questões a serem abordadas nas sessões de teste de jogo, considerando o envolvimento do jogador, o equilíbrio do jogo e os elementos de chance, contração e estratégia?

Sim.

O acaso e a incerteza afeta a experiência do jogo conforme descrito no projeto?

Sim.

O jogo tem modos difícil, fácil ou "contra o relógio"?

Sim.

Existem outras características, além das diretamente exigidas pelo projeto, que tornam este jogo mais divertido ou atraente?

Sim, os vídeos no jogo tornam-no mais interessante.