

Game Design

GDD – chesstris

Game Design Document por João Pedro Libonati

https://github.com/calmylake/daigaku/blob/master/2020_2/game%20design/GDD%20chesstris.pdf

Análise do game

chesstris é um jogo que une a estratégia do xadrez com o encaixe das peças de tetris e produz uma experiência de jogabilidade única e competitiva.

Objetivos de game design

chesstris é jogado por duas pessoas em um tabuleiro 10x10. Há dois tipos de peças, peças que se movimentam (atacantes) e peças fixas (controladoras). No começo do jogo, cada jogador tem 10 atacantes simetricamente e são prepostas onde o jogador quiser, dentro de uma área. Cada atacante tem sua movimentação específica, podendo andar x casas e horizontalmente e/ou verticalmente. As controladoras podem ser colocadas no tabuleiro toda vez que um jogador abate outro, portanto se um peão capturar outro, o jogador que capturou pode posicionar uma controladora em qualquer lugar do campo. Isso faz com que o jogo possa ser virado de uma hora para outra.

Palavras-chave

Xadrez; Tetris; quadriculado; ataque; defesa; estratégia; competitivo

Plataformas

Jogo analógico, jogo de tabuleiro

Público-Alvo

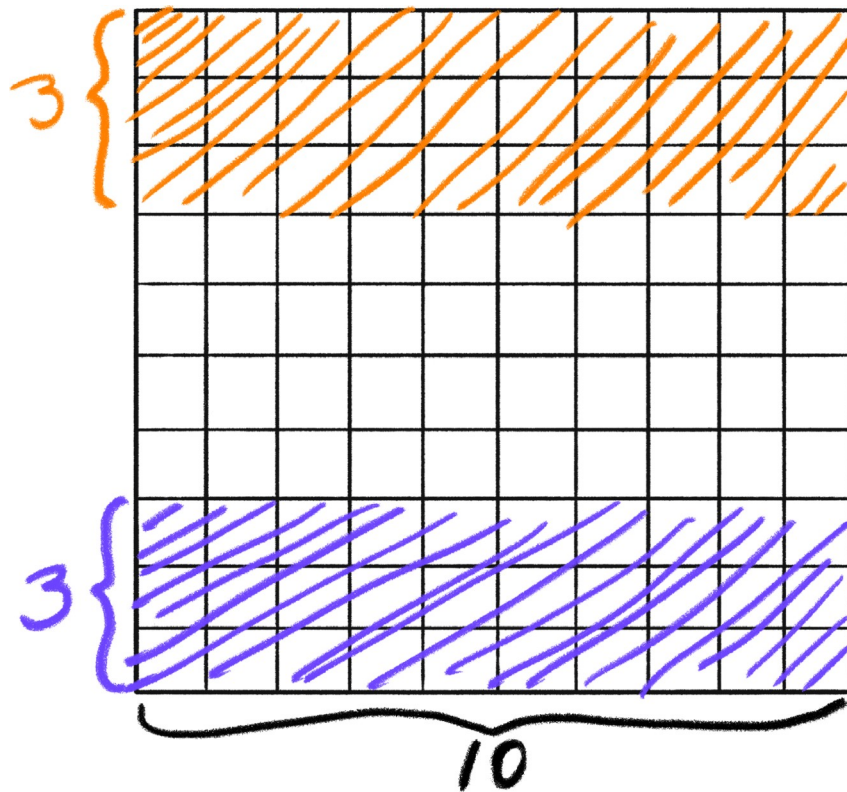
Jogadores de xadrez e ambiciosos por competição. O foco é em um público que procura um desafio estratégico e jogador contra jogador (PvP).

Roteiro e personagens

As personagens são os próprios jogadores, que são os comandantes das tropas, e os atacantes, que são as tropas. As peças controladoras representam tanto túmulos aos executados na batalha quanto o poder que um comandante tem sobre o outro. A ideia é que há dois comandantes tentando conquistar o tabuleiro e quem conseguir executar o rei, a peça principal, vai levar a vitória.

Gameplay – Pré jogo

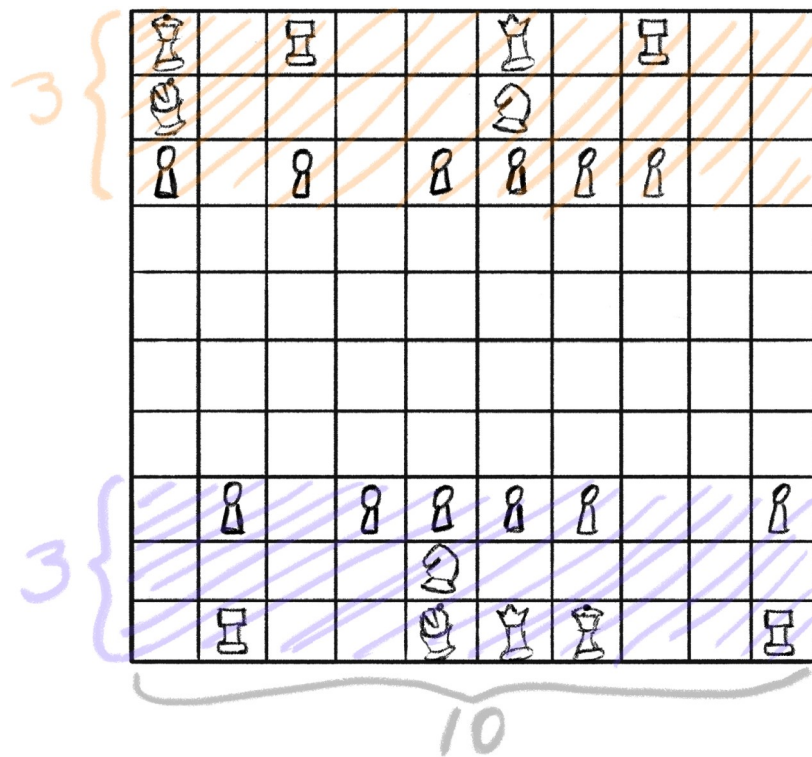
Como dito na seção Objetivos de game design, os jogadores começam com 10 peças atacantes posicionadas como desejar antes do jogo começar, como a seguir:



Gameplay – Pré Jogo

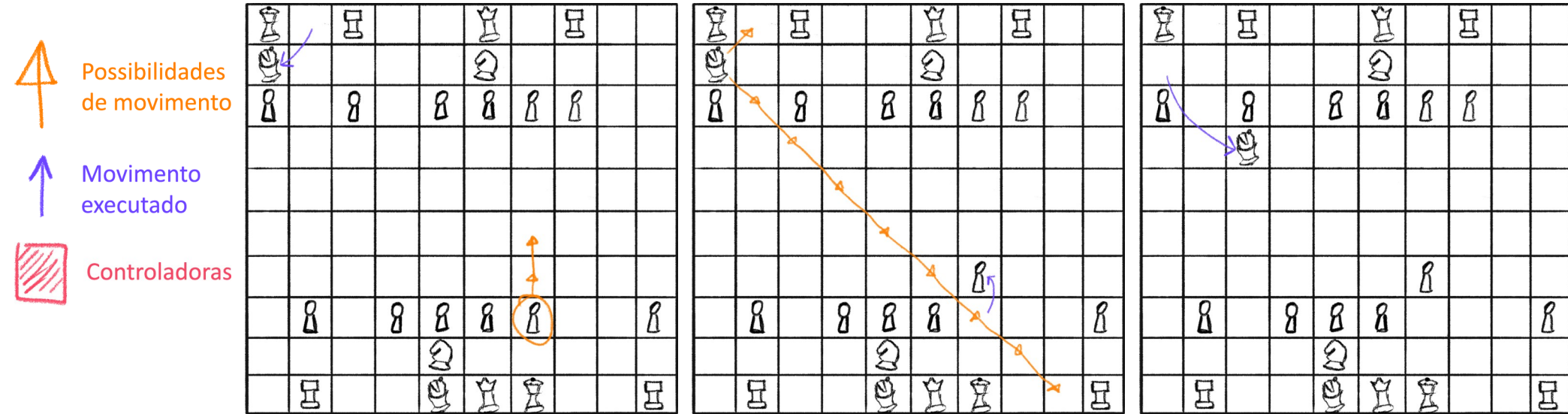
Uma regra: não pode posicionar peças para atacar outras nesta fase pré jogo!

O jogador escolherá então a posição de suas peças atacantes, pensando em estratégias:



Gameplay – Durante o jogo

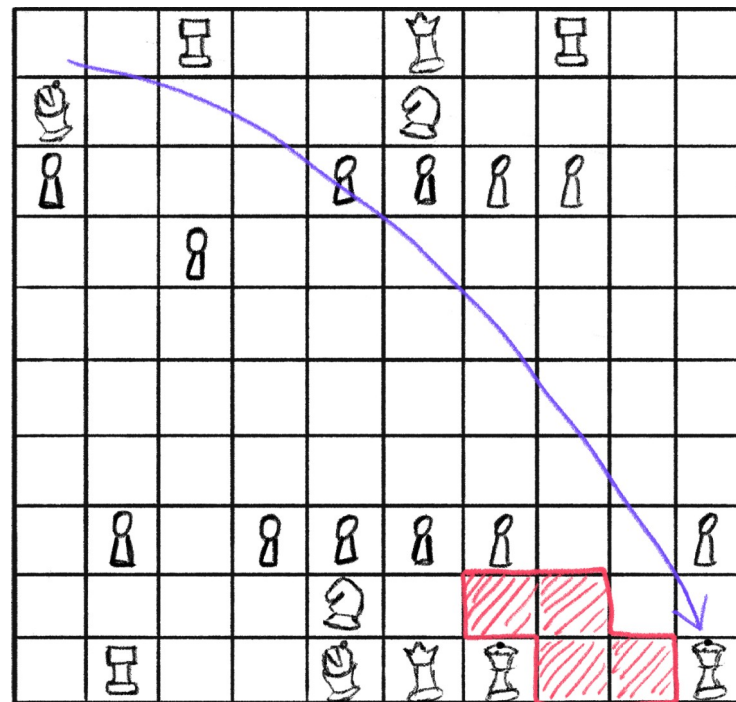
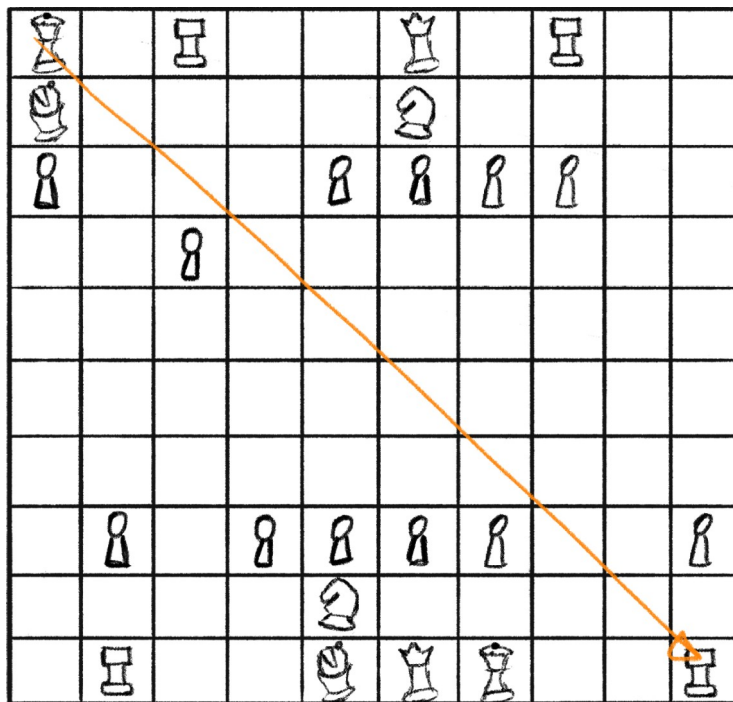
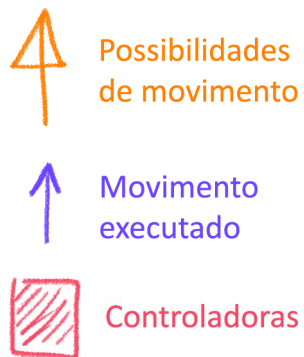
Após essa fase inicial, o jogo começa com o jogador 1, ao mover um atacante, o seu turno acaba e é a vez do oponente, ou seja um movimento por turno:



Gameplay – Controladoras

Após o abate de um atacante, o jogador que abateu pode colocar um controlador no campo, onde e como quiser, com exceção de colocar em cima de atacantes. Todo controlador é composto por 4 casas adjacentes.

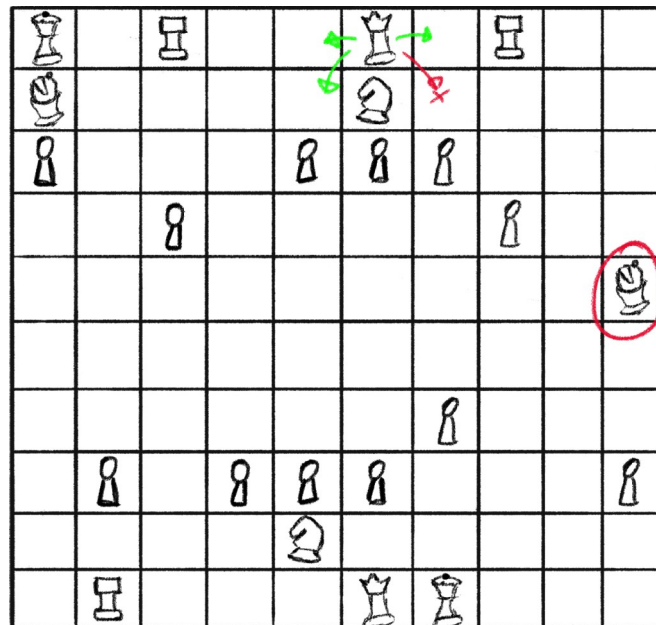
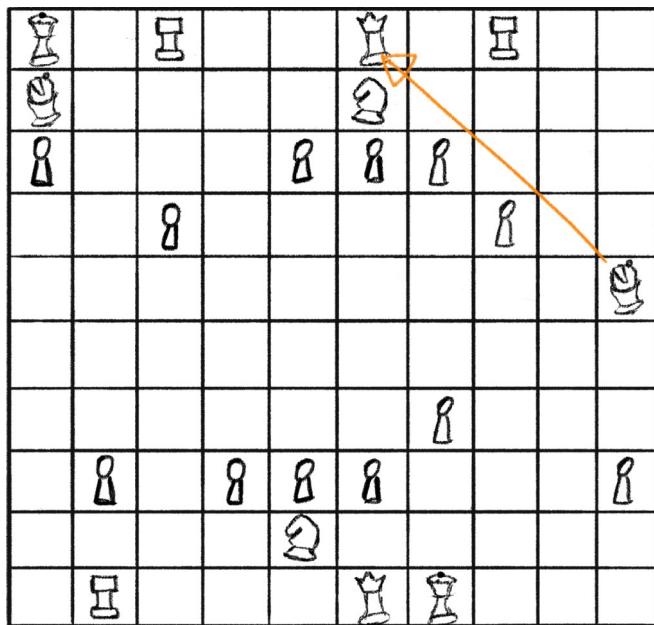
Estas peças impedem o movimento das atacantes.



Gameplay – Fim do jogo

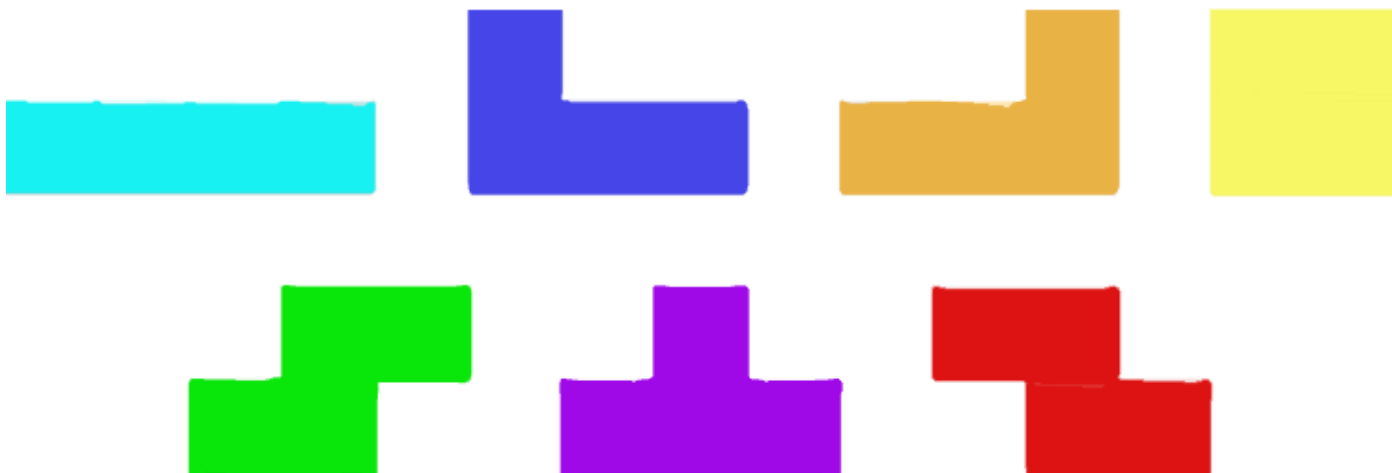
O jogo termina com um ataque inevitável ao rei, indicando um xeque-mate:

Aqui nós vemos um ataque evitável, já que o rei possui três lugares para onde pode ir sem continuar sendo atacado:



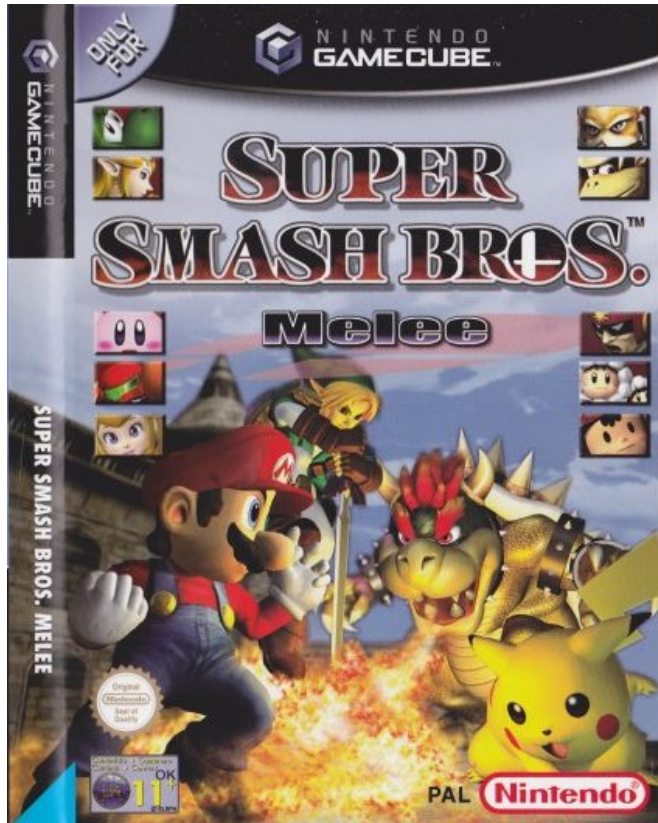


Mood do jogo



Possibilidades (licenciaturas)

Personagens e universos



Possibilidades (licenciaturas)

"O RETORNO"

E as peças controladoras?

R: Blocos e inimigos da série Mario, por exemplo.

