

BURNING STEEL STRIFE - JOGO DE CARTAS DECKBUILDING.

Ana Carolina Costa Pereira
Artur Angelo da Silva Lopes
Lucas Patrick Saturnino Nicácio
Pedro Henrique Palazzo Góngora

Visão geral do projeto:

Burning Steel Strife é um jogo de cartas original competitivo 1 vs 1 onde ambos os jogadores tomam controle de icônicos mechas (robôs gigantes, tripulados ou não) para batalharem entre si. O jogo incentiva o pensamento analítico e estratégico: eles possuem recursos limitados para fazerem jogadas que, bem planejadas, levarão a vitória.

- As principais inspirações para esse jogo são os jogos **Magic: The Gathering**, **Pokémon TCG**, **Final Fantasy TCG**, **Digimon TCG**, **Hearthstone: Heroes of Warcraft**, e várias mídias de Mecha.

User Stories

1. Construção de Deck

“Como jogador, quero montar meu próprio deck de cartas para personalizar minha estratégia de jogo.”

- O jogador deve selecionar cartas da coleção completa e salvá-las em um deck.
- O sistema deve exibir limites de cartas por deck (ex.: número máximo de cartas).
- Deve haver suporte para nomear e editar decks existentes.

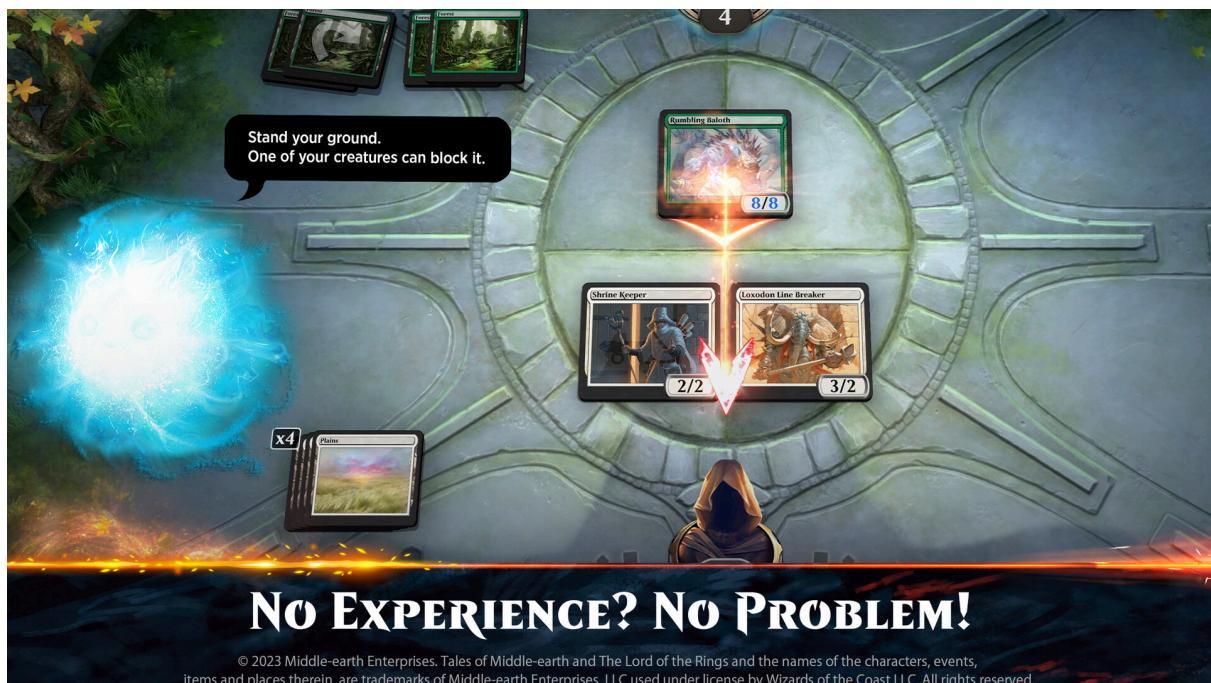


Em “Yu-Gi-Oh! Master Duel”, jogadores podem criar quantos decks quiserem e preenchê-los com as cartas que possuem em sua coleção.

2. Modo tutorial

Como novo jogador, quero um tutorial interativo para aprender as regras do jogo de maneira prática.

- O tutorial deve guiar o jogador através de uma partida simulada.
- Explicações claras devem ser fornecidas ao jogador sempre que ele realizar uma ação pela primeira vez.
- O tutorial deve ser acessível novamente a qualquer momento.



Um dos grandes chamativos de ["Magic: The Gathering Arena"](#) é seu tutorial comprehensível que demonstra todo o funcionamento do jogo sem desdenhar do jogador.

<u>Classe Deck</u>	
Responsabilidade	Colaboração
Armazenar coleções de cartas	Carta
Validar a quantidade e tipo das cartas	Partida
Disponibilizar o deck para usar em partidas	

3. Regras interativas

“Como jogador, quero ter acesso às regras do jogo durante uma partida para esclarecer dúvidas rapidamente.”

- Deve haver uma opção no menu para consultar regras durante a partida.
- As regras devem ser de fácil compreensão
- Por vezes, a descrição das cartas explicarão como é a funcionalidade de alguma mecânica sendo usada por elas.



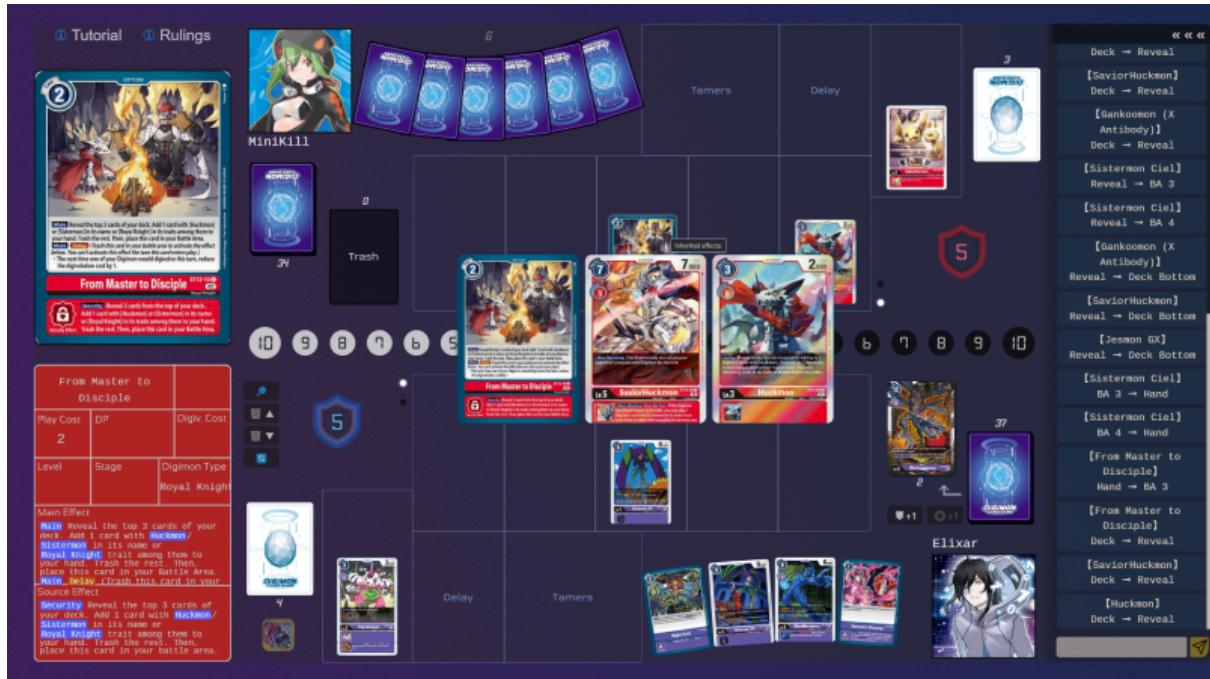
“Pokémon TCG Online” tem os efeitos de todas as suas cartas muito bem esclarecidos nas próprias descrições para evitar confusões durante partidas.

Classe Carta	
Responsabilidade	Colaboração
Representar atributos das cartas	Deck
Validar efeitos durante a partida	Partida
Calcular interações imediatas (ataques ao ponto de vida oponente, etc.)	

4. Histórico de partidas

Como jogador, quero consultar o histórico da minha partida para revisar e melhorar minhas estratégias.

- O histórico deve ser demonstrado ao final de cada partida, contendo cada jogada de cada jogador em cada turno.
- As informações de cada carta jogada na partida deverão estar facilmente acessíveis no histórico.



Similar a alguns jogos não oficiais de “Digimon TCG”, que demonstram um log de cada jogada durante a partida, o jogo demonstrará ao final.

Classe Partida	
Responsabilidade	Colaboração
Gerenciar os turnos, ações e fases dos jogadores	Deck
Validar jogadas conforme as regras do jogo	Carta
Determinar o vencedor e registrar o histórico	

5. Visuais das partidas

Como jogador, quero que as partidas forneçam visuais e estéticas compreensíveis que deem vida ao jogo, tal qual me façam compreender o que está acontecendo mediante as regras.

- O jogo deverá apresentar uma interface gráfica que simula uma partida sendo jogada numa mesa.
- Efeitos visuais e sonoros serão usados para diferenciar cada ação.



Além do jogo em si, as partidas de "Heartstone: Heroes of Warcraft" usam efeitos visuais para representar as inúmeras ações que cartas podem realizar.

6. Competitividade entre jogadores.

Como jogador, quero me certificar que meu oponente não terá acesso às informações que são essenciais que permaneçam em segredo, mesmo que compartilhemos a mesma máquina.

- O jogo possibilitará o Multiplayer numa mesma tela.
- Ambos os jogadores não terão acesso a mão ou deck do outro.
- Informações essenciais como quantidade de cartas em ambos os decks e pontos de vida restantes permanecerão visíveis a todo momento.



O modo multiplayer de “Yu-Gi-Oh! Forbidden Memories” consegue manter o sigilo da mão de ambos os jogadores, mesmo compartilhando o controle. Nele, um jogador deve evitar olhar enquanto o outro planeja sua jogada. Ao final da sua vez, o controle é passado e o primeiro jogador passa a evitar olhar.