

Nome: Michelle Kaori Hamada **RA** 21039716

Nome: Vinicius Pedroso Felix Aquino **RA** 21075316

Atividade 1

Pachisi Space

Visão geral do jogo

Pachisi Space é um jogo de aventura puzzle implementado para ser jogado em tabuleiro multiplayer local baseado no jogo indiano Pachisi, Ludo King e Among Us.

Imagem 1 - Ludo King.

Fonte: <https://www.wrapk.net/ludo-king/>



O público alvo do jogo são jogadores casuais de todas as idades, em especial o público que se identifica com a temática do jogo.

O Pachisi Space implementa as regras e alguns elementos visuais dos jogos Pachisi e Ludo King, sendo que no lugar das peças do tabuleiro tem-se os personagens do jogo Among Us.

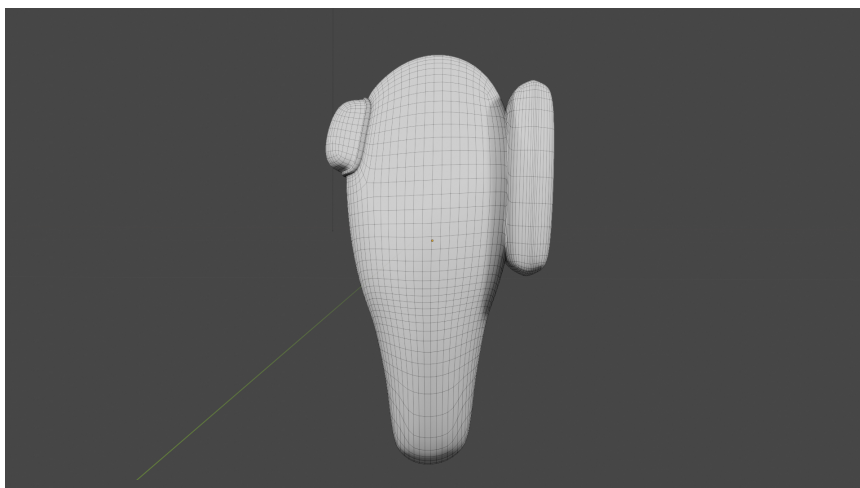
Imagem 2 - Personagem.

Fonte: https://www.turbosquid.com/pt_br/3d-models/character-3d-model-1660843



Imagem 3 - Personagem 2.

Fonte: https://www.turbosquid.com/pt_br/3d-models/character-3d-model-1660843



Desse modo, o jogo ocorre em um tabuleiro com a temática espacial, onde os seus personagens são astronautas que estão em treinamento. O treinamento consiste em se dividir em equipes de quatro pessoas e a equipe que conseguir chegar primeiro à sala ganhará a chance de estar na missão de explorar um planeta desconhecido. O jogador deve coordenar a sua equipe para que todos consigam chegar à sala e comemorarem a ida a missão.

Pachisi é baseado em turnos, tal que por meio do mouse o jogador clica no dado, e o número que vier no dado será a quantidade de casas no tabuleiro que o personagem do jogador irá se mover até a chegada. Os desafios que o personagem irá enfrentar serão baseados na sorte de seus adversários, pois estes podem lançar poderes que podem dificultar o percurso.

O jogo suporta 4 jogadores locais. Ao início de cada partida cada jogador poderá escolher a sua cor ou escolher o modo em que as cores são sorteadas para cada jogador. Cada cor terá um poder especial que quando selecionado poderá ser utilizado no adversário desejado para interferir no percurso deste. Cada jogador tem um tempo limite para realizar o seu movimento, caso contrário as suas ações ocorrem de forma randômica durante o turno. Assim, o time que conseguir trazer todos os seus integrantes para a sala primeiro recebe a missão de prêmio.

Mecânicas que serão implementadas

Um dos maiores desafios da implementação das mecânicas do jogo é a aleatorização dos dados de forma que o lançamento seja o mais próximo possível de dados reais.

Será necessário uma tela com as informações de status da partida, informando o turno do jogador, os pinos que chegaram no final, o lançamento dos dados e a tela de vitória.

O jogo possuirá as seguintes mecânicas:

- Cada cor possui uma habilidade;
 - Possíveis poderes:
 - Mover um pino para frente.
 - Mover um pino para trás.
 - Pular a jogada de algum jogador.
 - Inverter a ordem de jogada.
 - Mover um pino para o início.
 - Mover um pino para uma casa aleatória.
- Encontrar um algoritmo para deixar o dado aleatório;
- Tabuleiro 15x15;
- Checkpoints;
- Cada personagem só pode mover os seus pinos, com exceção quando utilizado as habilidades;
- Construção da lógica:
 - Jogador só sai do início se tirar o nº 6 e depois joga o dado novamente;

- Se o jogador tiver pelo menos um pino fora do início e tirar 6, poderá jogar novamente;
- Caso um pino sobreponha outro que não seja do mesmo jogador (mesma cor), o outro pino retorna para o início e o dado será jogado novamente;
- Contador de pinos que chegarem ao final do trajeto;
- No final, para o pino alcançar o objetivo, o número tem que ser igual ou menor do que o número de casas restantes. Ex: se o último pino/personagem está à 3 casas do objetivo, qualquer número maior que 3 implicará na perda da jogada;
- Lógica dos poderes:
 - Cooldown: a cada “x” turnos, o poder pode ser ativado.
 - Todos os jogadores possuem habilidades básicas e uma avançada (cada cor uma habilidade específica).

Progressão do jogo

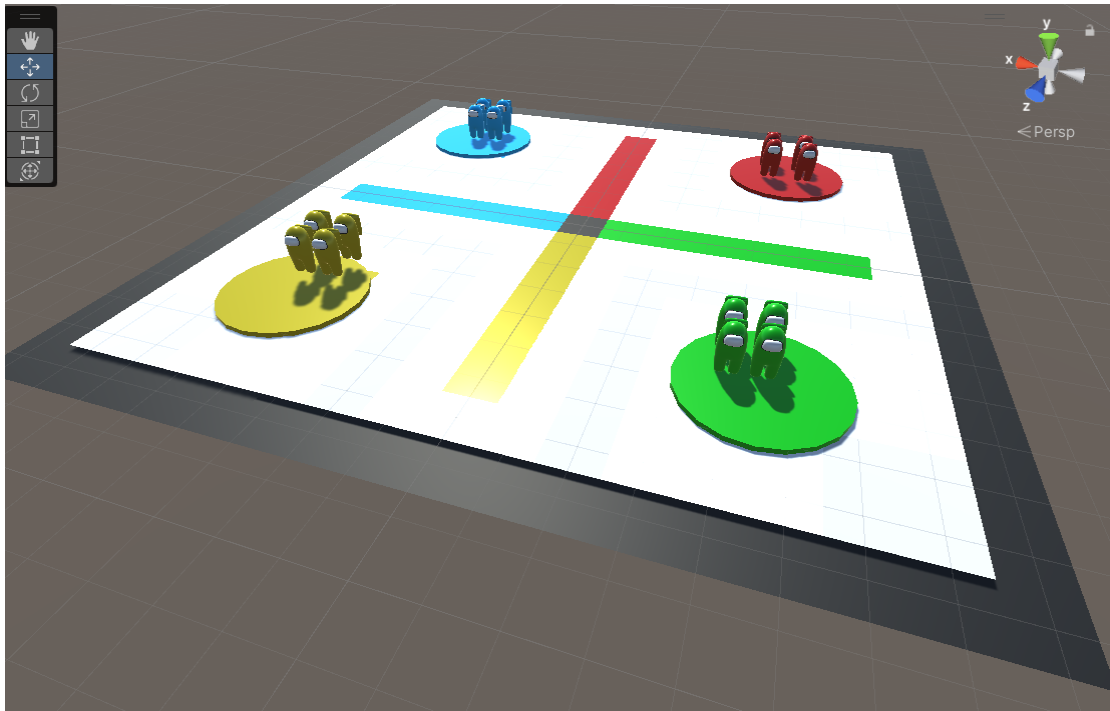
Vejamos um passo a passo de como seria uma partida do jogo:

Ao iniciar o jogo há uma tela com o menu inicial. Nele existe a opção de Novo Jogo, ao selecionar o jogador consegue escolher se deseja que cada jogador escolha a cor do seu personagem ou se deseja que seja feita de forma aleatória. Após esta definição é feita a escolha das cores dos jogadores e seus personagens. Cada cor terá uma habilidade avançada que irá trazer vantagens para o jogador que escolhê-la.

O jogo ocorre por turnos, a ordem de jogada de cada um dos participantes é dada de forma aleatória. Cada equipe começará em uma sala inicial diferente, cada uma das salas estão localizadas em um canto do tabuleiro.

Imagem 4 - Imagem do jogo.

Fonte: Elaborada pelos autores no Unity.



Cada jogador em sua vez deverá jogar o dado e escolher um personagem para movimentar. Todavia, como os personagens começam em uma sala inicial, para cada membro da equipe sair desta sala, o jogador deverá conseguir o número 6 no dado. Em cada rodada só é possível movimentar um membro da equipe com o valor obtido no dado.

No caminho para a sala final, os personagens encontrarão elementos que podem dificultar ou facilitar a jornada dos adversários, entre eles existem os checkpoints e as habilidades básicas e avançadas.

Os poderes dos personagens acontecem de duas formas: as habilidades básicas são ativadas sempre que o jogadores obtêm um número “x” no dado e as habilidades avançadas aparecem a cada determinado tempo, ou seja, a cada “x” turnos, o poder pode ser ativado.

Quando algum de seus personagens estiver chegando na sala final, o jogador terá ainda o desafio de tirar a quantia exata do restante de casas do personagem para conseguir entrar na sala, por exemplo, se estiver faltando 3 casas para chegar a sala, o jogador deverá tirar o número 3 no dado para conseguir entrar na sala.

O jogador que conseguir trazer todos os membros da sua equipe para a sala final primeiro vai conseguir obter a missão para explorar o planeta desconhecido.