Simular a criação de ovelhas | Facime’s Work

PastureManager

Jogadores

- 3 jogadores ao todo em rede.

Sequência do Jogo

* **Visão Geral do Jogo**

Experimento 1: Fase individual (3 jogadores).

Experimento 2: Fase em grupo (3 grupos de 3 jogadores).

Total de fases em cada experimento: 3 fases (pasto comum, pasto individualizado, pasto privatizado).

Total de subfases em cada fase: 2 (uma relacionada ao tempo e outra relacionada à consequência).

Número de rodadas à cada subfase: 30 rodadas.\*

ps. Antes de cada fase, os jogadores terão uma fase teste de 50 rodadas para habituar-se as condições do jogo.

//Tudo nesta sessão é confuso.... Ignorar...

Etapa Teste

Antes de cada experimento, o jogador terá 50 rodadas para habituar-se as condições. //Será mostrado na interface informações gráficas sobre

Etapas do Jogo

- 3 experimentos diferentes com 2 fases

- 1º experimento

Pasto comum (os 3 jogadores no mesmo pasto)

- 2º experimento [1 Milestone]

Pasto individual ( 1/3 do pasto)

- 3º experimento

Privado ( Cada jogador pagará para usar o pasto )

- 30 rodadas por fase (tentativa)

- 1ª fase: Tempo

- 2ª fase: Pontos

Recurso Usado

- Capins X% de reajuste por rodada

Ovelhas

Inicial: 5

Máximo: 20

Ações do Jogador

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **ATIVIDADE** | **NÚMERO DE RODADAS** | **PONTUAÇÃO** |
| Pôr no cercado | 0 rodadas | 0 pontos |
| Pôr no pasto | 2 rodadas | 5 pontos |
| Tosar | 4 rodadas | 10 pontos |
| Reproduzir | 6 rodadas | Nova ovelha |
| Vender | 0 rodadas | 20 pontos |
| Comprar | 0 rodadas | - 40 pontos |
| Roubar (somente no experimento 2 – em grupo).\* | 1 rodada | Apenas se o adversário não escolher a mesma atividade na rodada. |

Considerações:

- Colocar no pasto (consome 15% por rodada)

- Prender

- Tosar

- Vender

- Reproduzir (Usa 2 ovelhas)

Regras do Jogo (A ser usado em cada experimento)

A cada 10 minutos a ovelha dorme //O jogador não sabe

Ao iniciar o jogo, o pasto terá 100 capins e cada jogador terá 5 ovelhas.

Em cada rodada o jogador é obrigado a definir uma atividade para todas as ovelhas.

Cada ação demanda diferentes tempos e/ou pontos.

Se a ovelha passar 5 minutos sem comer ela morre.

**Informações Gerais sobre o game**

* Cada rodada terá 15 segundos.\*
* A ovelha morre ao passar 4 rodadas sem comer, exceto durante a reprodução, que dura 6 rodadas. Ex. Reproduzir após sair da tosa (4 rodadas + 6 rodadas = morte), Vender após sair da reprodução (6 rodadas = morte), Deixar no cercado por mais de 4 rodadas (= morte).
* Cada ovelha consumirá 10 capins ao ser colocada no pasto.
* O jogador não poderá acessar informações sobre as ovelhas, o tempo de cada rodada/atividades e nem a pontuação por cada atividade.
* Serão retirados 30 pontos da pontuação total a cada 10 rodadas, simulando o gasto com a manutenção do negócio.
* A ovelha só pode ser vendida se estiver nutrida, ou seja, tiver sido alimentada nas últimas 3 rodadas.

**Obs.** Os temos com \* no final precisam de averiguação ou estão sujeitos à mudança.

Algumas Perguntas

1) Qual o resultado esperado? Quais dados pretendemos colher?

Mandar os dados da escolha por tentativa por PDF

2) Como perde ponto?

Consultar tabela de ações e pontuações. A pontuação individual é dividida de acordo com a pontuação da rodada.

4) Informações sobre a ovelha não poderão ser exibidas.

5) O que é nanoted?

01 - Essa tabela "número de rodadas" é a quantidade de rodadas que demora pra efetuar a atividade ou é o numero de rodadas que a ovelha executa? Por exemplo:

- Cliquei pra 1 ovelha ir pro pasto. Ela demora 2 rodadas pra ir ou ela vai pro pasto na msm rodada e passa 2 lá?

1. Número de rodadas que a ovelha executa. A atividade deve ser executada imediatamente, ou seja, elas o fazem na mesma rodada. Ex. 17º Rodada: A ovelha 1 está no cercado e o jogador decide colocá-la no pasto. Ela passará o restante dessa rodada e toda a próxima no pasto e somente na 19º rodada poderá executar outra atividade.

Contra pergunta: Então esse “tempo” que uma ovelha passa no pasto é o mínimo? Ele passa 2 rodadas no pasto e depois disso ele continua no pasto, ele volta pro cercado ou o jogador é obrigado a definir uma ação pra ela?

02 - Essa pontuação é dada no momento que ele define uma ação pra ovelha ou só ao fim?

1. A pontuação deve ser entregue somente ao completar a atividade. Ex. O jogador escolher tosar a ovelha 7 e só receberá os pontos após 4 rodadas (número de rodadas correspondente à atividade de tosar).

03 - Morrer leva 4 rodadas, porem tosar tb... Se a ovelha estiver na 3 rodada e eu colocar pra tosar, na outra rodada ela morre? Se sim, o jogador não recebe nenhum ponto?

1. Bom, não havíamos pensado nessa possibilidade. Levarei a dúvida ao professor e te respondo o quanto antes.

04 - Se ele tiver jogando só, ele compra de quem? ele aperta em um botão reservado apenas para compras e do nada aparece outra ovelha pra ele?

1. Sim. Assim como no pasto privatizado haverá um fornecer fictício, podemos também acrescentar uma "loja fictícia" onde o jogador terá a possibilidade de comprar ovelhas.

05 - Se a rodada tem 15segundos, se o jogador não definir ação pra suas ovelhas elas simplesmente ficam onde estão? É possível o jogador definir ação pra 20 ovelhas em 15 segundos? acho que nao kk

1. Caso ele não consiga ou não queira escolher uma atividade para todas as ovelhas, as que não foram selecionadas ficam presas no cercado (lembrando que elas morrem se ficar 4 rodadas sem ir para o pasto). E sim, se o jogador tiver 20 ovelhas os 15 segundos são um tempo curtíssimo. Mas segundo o Dyego, eles vão ter que se virar rs. Essa é uma das situações que devemos analisar.

Contra pergunta: Como assim elas ficam presas no cercado? E se elas estiverem no pasto msm depois das duas rodadas obrigatórias para se ficar no pasto? Elas irão para o cercado msm se o jogador definir a ação?

06 - Se eu vender dps de reproduzir a ovelha morre, certo. Mas eu ganho pontos da msm forma? Eu vendo pra quem? pra outro jogador? e quando for individual, vendo pro "sistema" ?

1. Se você quiser vender após a reprodução o "comprador" não irá aceitar. Poderia aparecer um aviso desse tipo: "Não é possível vender essa ovelha", "Não foi possível efetuar a venda", "O comprador não se interessa por essa ovelha no momento", etc. Em todos os experimentos, a venda será efetuada ao "sistema". Como se existisse um comprador fictício, assim como a loja e a empresa privada da 3º fase.

07 - As outras informções que nao estao neste documento, como a porcentagem de "regeneração" dos capins, permanencem iguais, ne?

1. O que mudou em relação ao recurso: cada ovelha consumirá 10 capins na atividade de pôr no pasto,10% do recurso será renovado a cada rodada (podendo exceder os 200 capins iniciais).

Em relação ao arquivo do excel eu não entendi os dados '-' mas isso fica pra outra hora... afinal são apenas os dados coletados e isso a gente conversa mais pra frente dps que o jogo estiver funcionando

**E-mail: svasconcelospsi@gmail.com**