arthur martins

Arthur dos santos martins

RA:01231101

10 de maio de 2023

Blog Tachanka

Tom Clancy’s Rainbow Six Siege

# Contexto

O jogo Tom Clancy’s Rainbow Six Siege da companhia de desenvolvimento de jogos Ubisoft montreal. Foi anunciado pela Ubisoft em 9 de junho de 2014 no evento Electronic Entertainment Expo 2014 onde foi muito aplaudido pela critica.

JOGABILIDADE

Rainbow Six Siege é um jogo de tiro em primeira pessoa tático, em que os jogadores assumem o papel de um dos agentes da equipe contra terrorista Rainbow. Os agentes têm diferentes nacionalidades, habilidade e equipamentos. Por exemplo, um deles com o nome Lesion, tem como seu equipamento, uma pequena armadilha de espinhos, que pode ser posicionada estrategicamente em alguns lugares do mapa. Outro exemplo de agente é a Caveira, que tem como habilidade “passos furtivos”. Ela pode andar pelo mapa sem fazer barulhos por alguns segundos.

Os jogadores ou players, tem como escolha um agente por partida. Cada partida tem como duração Dois minutos, os jogadores que estão do lado atacante tem como objetivo desarmar as bombas A e B, que estão localizadas dentro de cada mapa ou eliminar todos os agentes defensores. O trabalho em equipe e a comunicações entre os jogadores são pontos essenciais durante uma rodada. No inicio de cada rodada os jogadores tem a “fase de preparação” que é o tempo para ambos os lados se prepararem para a rodada. Os agentes atacantes podem por exemplo enviar drones para estudar o ambiente e localizar os inimigos, armadilhas e o objetivo (bomba), enquanto os agentes defensores podem fortificar algumas áreas para prevenir e atrasar os agentes atacantes. Também no inicio de cada partida os agentes defensores podem escolher em qual lugar plantar a bomba, enquanto isso os agentes atacantes podem escolher o lugar em que vão começar a rodada. Os mapas foram desenhados para haver combates em ambientes confinados. Uma vez mortos durante a rodada os jogadores não podem ressuscitar, no entanto podem reavivar os companheiros de equipes caídos. A razão é porque a equipe de produção quer encorajar os jogadores a trabalhar em equipes. Verticalidade está entre os aspectos chave no desenho dos mapas. Os jogadores podem destruir o chão e o teto, assim como fazer emboscadas quando descem em rapel e entram a partir de janelas, também é dada grande ênfase á destruição. O jogo tem vários modos, como o “resgate de refém”, na qual os atacantes têm que extrair o refém dos defensores. Um outro modo é o cooperativo, que os atacantes tem como objetivo desarmar a bomba que será protegida pelo time defensor.

# Objetivo

O site tem como objetivo ser um blog sobre o jogo Tom Clancy’s Rainbow Six Siege, para fazer com que os seus players possam saber sobre as novidades sobre o jogo, os índices de escolha de cada agente e também índice de banimento de cada agente. Tem também como seu objetivo ser um espaço de interação com o jogo, podendo trazer mais player para dentro do mundo do Rainbow Six Siege.

# Justificativa

A franquia Rainbow da Ubisoft montreal, é conhecida mundialmente por ser um jogo tático e cooperativo. Por isso um blog dedicado a essa grande maravilha do mundo dos games. Além disso, o blog trás uma interação crucial com os amantes do game, podendo trazer as informações atualizadas do mundo Rainbow, fazer interação com o usuário e também trazendo estatísticas sobre cada agente do jogo

# Escopo

XXXXXXXXX

# Premissas e Restrições

XXXXXXXXX