

Ranch Wars

Ranch Wars (nome ainda a ser definido) é um jogo divertido e estratégico de rouba bandeira.

A idéia básica é a de um jogo clássico de rouba bandeira, mas com características caóticas semelhantes a jogos como [Mario Kart](#) (corrida) e [Mario Strikers Charged](#) (futebol). O jogador controlará um personagem em um time onde os jogadores são animais de uma fazenda.

O jogo é dividido em **partidas** em que dois times disputam a **vitória**, alcançada com o **maior número de pontos** que são obtidos ao **trazer a bandeira inimiga** para sua base. Ao ganhar uma partida, o jogador acumula pontos que pode utilizar para evoluir seus personagens, comprando itens que aumentam suas chances de vencer novas partidas.

Existem 3 formas principais de jogo - **campanha**, **partida única** e **campeonato**. As duas últimas modalidades podem ser jogadas em modo multijogador via internet.

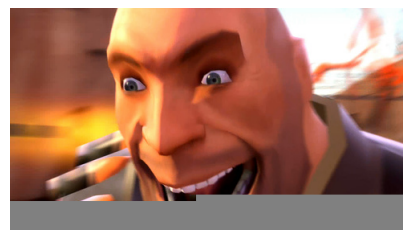
Categoria

Sabe-se que a empresa Nintendo é a produtora de jogos mais rentável em sua própria plataforma, o Nintendo Wii. A maioria de seus jogos de esporte segue uma receita básica, misturando ação, ludicidade, caos e diversão à modalidade. Ranch Wars aplicará essa mesma receita a uma brincadeira de rua - o rouba bandeira, deixando o jogo mais dinâmico e divertido.

O jogo será ambientado em uma cidade de interior fictícia, tendo animais de fazenda como os jogadores de rouba bandeira. Maiores detalhes sobre a [temática](#) do jogo. Cada personagem - animal - terá habilidades únicas. Os personagens serão carismáticos, como os da série Mario.

Estilo gráfico

O estilo gráfico do jogo deverá seguir um padrão cartunesco, transmitindo ludicidade. Um bom exemplo é o estilo do jogo **Team Fortress 2** (<http://br.youtube.com/watch?v=9gv3XmD7-rk>).




Um artigo que trata das técnicas utilizadas no jogo pode ser encontrado [aqui](#).

Estilo musical

Para combinar com a temática do jogo, o estilo musical será baseado no *Bluegrass* americano, que pode ser descrito como um Country bem caipira. Um exemplo do estilo pode ser visto / escutado [aqui](#). O jogo de Nintendo 64 chamado Banjo-Kazooie tem uma [apresentação musical](#) nesse estilo.

Jogabilidade

A jogabilidade do jogo será divertida e caótica, no bom estilo dos jogos de esporte da série Mario.  Dois bons exemplos são [Mario Kart](#) (corrida) e [Mario Strikers Charged](#) (futebol). A característica que esses jogos reúnem e que são interessantes para o nosso jogo são o cenário dinâmico (eventos acontecendo independentemente da ação / vontade dos jogadores), possibilidade de atrapar o adversário e a caracterização dos [personagens](#) (habilidades e características únicas).

Plataforma

O jogo será desenvolvido primeiramente para as plataformas *Microsoft Windows* e Web, utilizando como *engine* a [Unity3D](#). A escolha se deve à possibilidade de utilização da *engine* de forma gratuita para essas plataformas e a facilidade de distribuição - sem necessidade de mídia.



Pretendemos, posteriormente, lançar o jogo para as plataformas [WiiWare](#), [Xbox Live](#), [iPhone](#) e [Windows Phone 7](#).

WiiWare

O WiiWare é uma plataforma de distribuição digital de jogos para o console Nintendo Wii. Com a maior base instalada dos três maiores consoles da geração atual, o Nintendo Wii oferece um controle baseado na captura de movimentos do jogador. Com sua jogabilidade devidamente adaptada à interface do Wii, Ranch Wars pode se aproveitar dos mesmos consumidores dos jogos da Nintendo.




Xbox Live

A Xbox Live é a rede de distribuição digital online do console Microsoft Xbox 360. 


Adaptando-se o Ranch Wars para o console, podemos (e devemos) aproveitar o sistema de relacionamentos de usuários da rede para a criação e manutenção de "salas" de jogos, sistema de busca de amigos, etc.

iPhone

O iPhone é o AppPhone de maior sucesso no mundo, com mais de 40 milhões de aparelhos vendidos ¹⁾. À suas vendas, também pode-se somar as vendas de iPod Touch, aparelho semelhante, porém sem as funcionalidades de telefone. 

Apesar do público iPhone não ser formado, necessariamente, por jogadores, são compradores de jogos em potencial, por sua característica inovadora (vide metodologia VALS). Além disso, a distribuição dos jogos e aplicativos é digital.

Windows Phone 7

Em resposta à concorrente Apple, a Microsoft anunciou o lançamento de seu AppPhone que,  diferentemente de seu antigo sistema operacional Windows Mobile, será orientado ao mesmo público do iPhone. Apesar de ainda não haverem aparelhos à venda, acredita-se que o consórcio da Microsoft com as empresas fabricantes será uma ameaça ao monopólio da Apple no segmento.

Analogamente ao iPhone, o Windows Phone também terá um sistema de distribuição digital de conteúdo.

Mecânica de Jogo

O jogo consiste numa disputa entre dois times adversários em busca de um mesmo objetivo. Os jogadores montam um time com cerca de 4 ou 5 personagens, mas controla apenas um deles por vez.

O jogador pode alternar no momento que quiser a unidade sob seu controle, deixando as outras sob o comando da IA escolhida.

Progressão do Jogo

Assim como é comum em jogos populares, o jogo deve iniciar com uma dificuldade baixa para levar o jogador a se familiarizar com sua idéia e seus comandos. Inicialmente, ele pode inclusive não ter todos os personagens disponíveis para uso nas primeiras fases. Com isso, será possível aprender as características de cada personagem gradualmente.

Nesse sentido, o jogador passará por uma sequência de desafios-tutoriais até estar apto a competir na modalidade de Rouba-Bandeira.

O time que o jogador montou adquire experiência na medida que avança no jogo e isso pode ser convertido no desbloqueio de características únicas para os personagens.

Cenário

O jogo acontece em cenário rural, em um campo aberto (podendo ter alguns obstáculos que atrapalham a movimentação - mas não a visão). A área de jogo é uma espécie de quadra retangular, nos mesmos moldes da brincadeira Rouba-Bandeira de rua: cada time é dono de uma parte do campo e as bandeiras ficam nas partes mais protegidas de cada um. No entanto, existe uma faixa de transição que é neutra.

Mecânica

O jogo é constituído de partidas, que podem ser criadas em modo de pontuação ou de tempo. O objetivo de cada time é roubar a bandeira do adversário e trazê-la para sua base. Quando isso acontece, o time faz um ponto.

Quando uma unidade está em área de seu time, ela está protegida e pode atacar unidades adversárias que também estiverem nela. Quando ela está em área do time adversário, ela não pode atacar mas pode ser atacada a qualquer momento. Quando ela está em área neutra, ela pode tanto atacar quanto ser atacada. Para evitar que as unidades se acumulem na área de defesa e deixem o jogo pouco dinâmico, as unidades perderão *stamina* gradativamente enquanto permanecerem em sua base.

Uma unidade pode atacar uma unidade adversária para reduzir seus pontos de vida. Quando esses pontos chegam a zero, a unidade vítima vai para o cemitério (um cercadinho fora do campo) e fica lá por alguns segundos (por exemplo, 7-12), até poder voltar ao campo do lado contrário da bandeira de seu time.

Abaixo está um exemplo de esquema do “campo” do jogo e proporções aproximadas de personagens/áreas:



Tecnologia

O jogo será desenvolvido utilizando como engine a [Unity3D](#), que permite a programação utilizando a linguagem C#, utilização de *shaders* e diversos outros recursos. Ela ainda possui algumas facilidades como editor de cenários, física, conexões de rede (para partidas *multiplayer*), iluminação e scripts.

Todos os artefatos artísticos (como modelos 3D, desenhos, esquemas etc) serão criados nos *softwares* de preferência dos artistas, mas ainda não foram definidos.

Público Alvo

O público alvo são jogadores já familiarizados com jogos esportivos, principalmente aqueles que já tiveram contato com jogos com características caóticas como [Mario Kart](#) (corrida) e [Mario Strikers](#)

Charged (futebol). Entretanto, a temática do jogo não apresenta restrições de faixa etária.

O estilo gráfico também deve tornar o jogo bastante atraente a jogadores mais novos, e o estilo de jogo com partidas rápidas e intensas tem grande potencial entre os jogadores acostumados a partidas *multiplayer*.

Características Únicas (USPs)

- Reviva o caipira dentro de você
- Encarne um animal da fazenda
- Jogue com seus amigos em casa
- Dispute em campeonatos e veja quem é o melhor
- Desafie a inteligência artificial
- Vislumbre o visual lúdico do jogo

Observação: *Unique Selling Points* (USPs) são as características que geralmente aparecem numa lista atrás das caixas dos jogos

Sumário de Marketing

O jogo Ranch Wars reúne vários elementos de jogos de sucesso já consagrados no mercado. Sua idéia básica é de criar uma versão divertida do jogo de rua Rouba Bandeira utilizando a “Receita Nintendo” ao estilo.

A modalidade Rouba Bandeira (*Capture the Flag*) já foi apropriada em jogos de sucesso, em sua maioria no estilo *FPS* (tiro em primeira pessoa) como o *Unreal Tournament*. Outro exemplo de jogo que aproveitou a idéia de Rouba Bandeira é *World of Warcraft*, em suas “partidas” de PvP chamadas de *Battlegrounds*. No entanto, o Rouba Bandeira compõe apenas uma parte (bem pequena) desses jogos.

A proposta do jogo torna-se interessante na medida em que une a receita de jogos esportivos da Nintendo, a afinidade de muitos jogadores com o estilo *Capture the Flag* em jogos de sucesso conhecidos e a popularidade, mesmo que apenas durante a infância, da brincadeira de rua.

Em Ranch Wars, o jogador monta um time formado por animais de uma fazenda em busca da espiga de ouro. Com seu time, ele disputa partidas contra os animais da fazenda rival e acumula pontos que pode utilizar para adquirir itens que aumentam suas chances de ganhar as próximas partidas. Na medida em que avança no jogo, o jogador vai desbloqueando novos personagens até chegar ao final. Como o jogo é estratégico, o jogador vai aprimorando suas formas de jogo com sua própria experiência.

Após ter liberado todos os personagens, o jogador ainda pode continuar jogando a modalidade de campanha e os campeonatos a troco de pontos para a compra de itens. Além disso, a qualquer hora, ele pode se engajar em partidas *multiplayer* contra seus amigos e/ou outros jogadores aleatórios valendo pontos.

1)

Fonte: http://en.wikipedia.org/wiki/File:IPhone_sales_per_quarter_simple.svg

From:

<http://localhost/> - **Ranch Wars**

Permanent link:

<http://localhost/doku.php?id=rw:start>

Last update: **2017/10/09 18:40**

Personagens

Os personagens são animais da fazenda, e cada um é caracterizado pelos seguintes:

Força: Determina a quantidade de dano infligida por ataque.

Velocidade: Velocidade do movimento do personagem.

Saúde: Determina uma pontuação com a quantidade máxima de dano que a unidade pode receber até entrar em estado de choque.

Stamina: Indica o nível de “descanso” do personagem. A stamina é recuperada lentamente enquanto o jogador estiver na área neutra do jogo, e é perdida lentamente enquanto estiver na sua área de defesa. Quanto maior a *stamina*, por exemplo, maior será o tempo que o personagem poderá correr. (Ver ações abaixo)

Cada personagem possui quatro ações distintas:

- Ataque (Tira HP, só funciona a pequena distância, pode ou não acertar)
- Ataque violento (Não tira HP, deixa oponente imobilizado, acerto garantido, faz com que oponente ganhe um Item (falta linkar isso quando criar página - no momento está jogado na página inicial)
- Especial (Movimento único para cada personagem, com efeitos variados)
- Turbo (Corrida, aumenta a velocidade do personagem enquanto tiver *stamina*)

Os Personagens do jogo são:

- [Vaca](#)
- [Frango](#)
- [Cavalo](#)
- [Cabra](#)
- [Ovelha](#)
- [Porco](#)
- [Gato](#)
- [Ganso](#)

From:

<http://localhost/> - **Ranch Wars**

Permanent link:

<http://localhost/doku.php?id=rw:personagens>

Last update: **2017/10/09 18:39**

Cabra (Ram Boh, Goat Ica)

From:

<http://localhost/> - **Ranch Wars**

Permanent link:

<http://localhost/doku.php?id=rw:cabra>

Last update: **2017/10/09 18:39**

Cavalo (Pé-de-pano, Pangaré)

Ficha técnica

Força: 4/5

Velocidade: 2/5

Saúde: 3/5

Habilidade

Referência



From:

<http://localhost/> - Ranch Wars

Permanent link:

<http://localhost/doku.php?id=rw:cavalo>

Last update: 2017/10/09 18:39

Frango Empanado (Crisp Chicken)

O Crisp Chicken é uma unidade balanceada de suporte. Ele pode atacar, defender e participar de contra-ataques uma vez que tem agilidade e força razoáveis. Além disso, com sua habilidade especial, o frango pode articular um *nuke attack*, permitindo que outras unidades de seu time alcancem a bandeira rival.

Ficha técnica

Força: 1/5

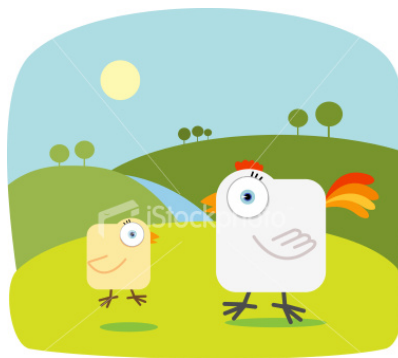
Velocidade: 4/5

Saúde: 4/5

Habilidade

Ovo Metralha: o frango saca sua arma e começa a atirar ovos na direção onde estiver apontando. Enquanto está atirando, o frango fica parado e o direcional controla a direção do tiro. Cada ovo que uma unidade inimiga recebe causa 1 ponto de dano. A munição dura em torno de 5-7 segundos.

Referência



From:

<http://localhost/> - **Ranch Wars**

Permanent link:

<http://localhost/doku.php?id=rw:frango>

Last update: **2017/10/09 18:39**

Gato de Botas

Descrição:

Habilidade:

Referência:

From:

<http://localhost/> - **Ranch Wars**

Permanent link:

<http://localhost/doku.php?id=rw:gato>

Last update: **2017/10/09 18:39**

Ovelhinha (Ovelha Negra, Black Sheep)

A Ovelhinha é uma unidade de suporte. Com sua alta velocidade, ela é um elemento importante para a realização de contra-ataques. Além disso, usando sua habilidade para se tornar “invisível”, ela pode entrar furtivamente na base inimiga e se apoderar de seu tesouro facilmente.

Ficha técnica

Força: 1/5

Velocidade: 5/5

Saúde: 2/5

Habilidade

Ovelhinsível: uma vez a cada 45 segundos, a Ovelhinha pode tornar-se “invisível”, reduzindo pela metade a capacidade de percepção dos seus inimigos. O efeito dura 10 segundos. esse tempo pode variar de acordo com a velocidade que o jogo rolar.

Referência



From:

<http://localhost/> - **Ranch Wars**

Permanent link:

<http://localhost/doku.php?id=rw:ovelha>

Last update: **2017/10/09 18:38**

Porcão (Thony Tocinho, Thony Bacon)

O porcão é uma unidade de suporte balanceada e que apóia o “carregador da bola” criando barreiras de cocô que bloqueiam a passagem de inimigos.

Ficha técnica:

Força: 3/5

Velocidade: 3/5

Saúde: 3/5

Habilidade:

Cocolate: o porcão pode deixar um rastro de cocô que se comporta como um obstáculo por onde passa. A barreira tem um comprimento máximo e o poder (a mana) dele vai voltando aos poucos. Não é necessário ter a energia completa para voltar a fazer cocô. A barreira fica presente no campo de batalha por 7 segundos.

Referência:

(FALTA COLOCAR IMAGENS AQUI)

From:

<http://localhost/> - **Ranch Wars**

Permanent link:

<http://localhost/doku.php?id=rw:porco>

Last update: **2017/10/09 18:38**

Vaquinha (Mimosa)

Ficha técnica

Força: 2/5

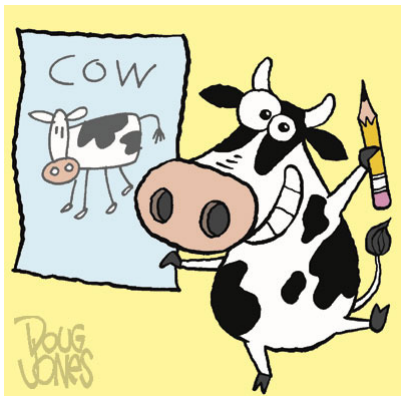
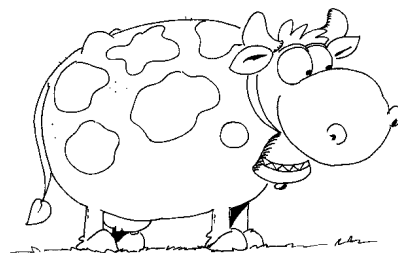
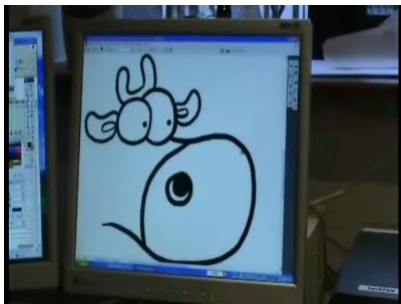
Velocidade: 2/5

Saúde: 5/5

Habilidade

Milkshake:

Referência



From:

<http://localhost/> - Ranch Wars

Permanent link:

<http://localhost/doku.php?id=rw:vaca>

Last update: **2017/10/09 18:38**

Unity3D

Unity3D é engine gráfica (gratuita para jogos para PC) que será utilizada para este projeto.

Site Oficial: <http://www.unity3d.com/>

From:

<http://localhost/> - **Ranch Wars**

Permanent link:

<http://localhost/doku.php?id=rw:unity3d>

Last update: **2017/10/09 18:37**

Equipe

O Ranch Wars nasceu como o projeto da disciplina de Desenvolvimento de Jogos, ministrada pelos professores Luiz Chaimowics (UFMG) e Renato Ferreira de dois alunos - **Flávio** e **Israel**. Como o Israel só sabe desenhar palitinhos e o Flávio fez um curso de desenho à distância, eles resolveram pedir ajuda aos universitários:

PROCURA-SE


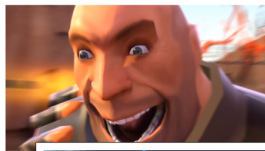
ALUNO(S) DA EBA PARA DESENVOLVER UM JOGO

Oportunidade para ser:

- ✓ Modelador 3D
- ✓ Animador
- ✓ Artista Conceitual
- ✓ Diretor de arte =D

Necessário conhecimento em algum software de criação 3D

Iniciativa de alunos do mestrado em Ciência da Computação/UFMG cursando a disciplina de Desenvolvimento de Jogos



Flávio Roberto - 9874-5602
(flavio@dcc.ufmg.br)
Israel Heringer - 8803-7459
(heringer@dcc.ufmg.br)

Com isso, eles conseguiram montar uma equipe inteira de artistas (=D) para fazer o desenvolvimento do jogo! A equipe:

- Flávio Roberto [[Programador](#)]
- Israel Heringer [Programador]
- Fredson Ricelli [Artista Gráfico]
- Edusá [[Artista 2D e Designer Gráfico](#)]
- Silvano Júnior [[Artista Gráfico](#)]
- Fabiano Lana [[Ator e Designer Gráfico](#)]
- Álvaro Bernardes [Artista Gráfico]

From:

<http://localhost/> - **Ranch Wars**

Permanent link:

<http://localhost/doku.php?id=rw:equipe>

Last update: **2017/10/09 18:37**