

Eaf Wars

Este jogo será desenvolvido por Lucas de Almeida Teixeira para a disciplina de Seminário VIII.

Introdução

Neste jogo dois ou mais jogadores comandam os exércitos de diferentes nações com o objetivo de derrotar os exércitos dos outros jogadores e conquistar todo o mapa. Os jogadores alternam turnos escolhendo as ações de cada unidade em seus turnos movendo-as, atacando as tropas dos inimigos e conquistando estruturas estratégicas para alcançar a vitória.

Gênero

O estilo do jogo é *Turn-Based Strategy Game* (TBS) que é um estilo derivado dos *Wargames* tradicionais e que por sua vez originou o estilo *Tactical Role-Playing Games*. Esse estilo de jogo a permite que os jogadores se desafiem em termos de perspicácia e planejamento. *Eaf Wars* é baseado na franquia *Nintendo Wars*, mais especificamente no jogo *Advance Wars 2*.

Gameplay

O jogador é desafiado a utilizar as unidades para aproveitar ao máximo seus pontos fortes ao mesmo tempo em que deve impedir os adversários de explorarem seus pontos fracos, por exemplo, a *Anti-air* é muito forte contra unidades aéreas mas é ineficaz contra *Tanks* então uma boa estratégia seria usar os *Tanks* para destruir a *Anti-air* do inimigo antes de lançar uma ofensiva aérea. Além disso, certas unidades possuem características únicas como as *Infantry* e *Mech* que são as

únicas unidades que podem capturar estruturas tornando-as extremamente importantes.

Outra coisa que deve ser considerada pelo jogador é o terreno tanto ao posicionar unidades para obter a melhor cobertura do terreno quanto ao mover as unidades pois alguns terrenos podem dificultar ou impedir totalmente a passagem de determinadas unidades.

O jogo ainda não está funcional faltam vários elementos básicos inclusive as animação dos terrenos e das unidades.