

# FARM WARS

Para XBOX Live Arcade, PSN e WiiWare

Classificação: E10+

Data de Lançamento: ASD

FARM WARS

Nome e Informação de Contato

Data

### **História do jogo:**

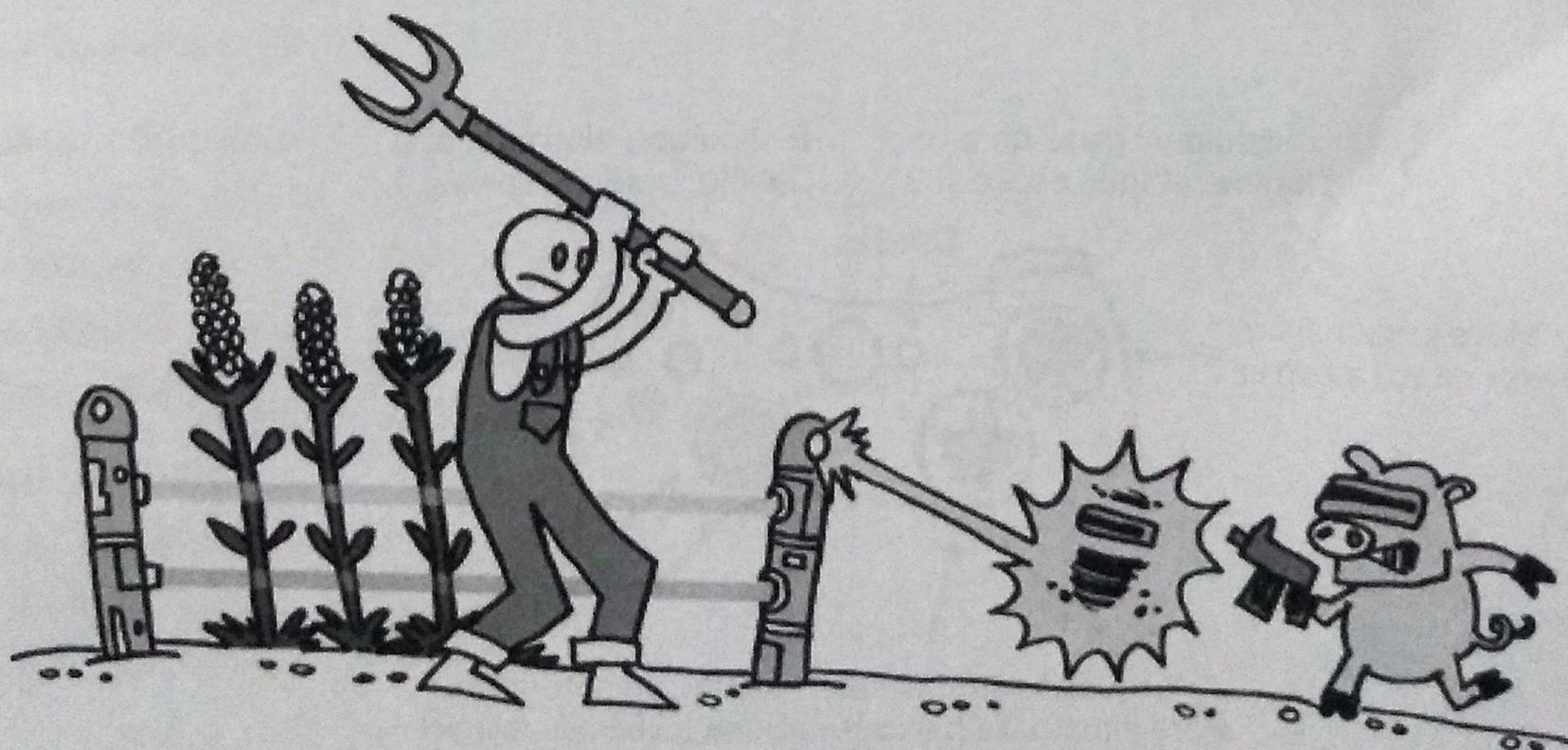
O Fazendeiro MacDonald tem uma fazenda... e essa fazenda está sob ataque! Cansados de serem explorados por seu leite e seus ovos, os animais da fazenda juntaram forças para encomendar, pelo correio, trajes mecânicos da morte e se rebelar! O fazendeiro MacDonald deve lutar contra ondas de vacas assassinas, ovelhas sinistras e galinhas enlouquecidas que ameaçam pisotear sua colheita com seus pés mecânicos! À medida que a guerra cresce e se espalha pelo interior, cada um dos lados traz novas tecnologias e aliados para a luta. Quem ganhará as Guerras da Fazenda? O fazendeiro MacDonald poderá defender sua propriedade ou sucumbirá?

### **O jogo:**

Em Farm Wars, o jogador é o Fazendeiro MacDonald defendendo sua fazenda de vacas, ovelhas e galinhas assassinas. O jogo é separado em cinco fases distintas, cada uma com tempo limitado de jogo. Os jogadores plantam e cultivam sua safra, em sua fazenda, para venda, a fim de comprar upgrades de defesas e armas. Os jogadores defendem sua fazenda personalizada de ondas de inimigos, vendem a colheita que sobrou em sua barraca na beira da estrada, compram e plantam novos produtos e melhoram as defesas da fazenda em preparação para a próxima onda... ou economizam para construir ou comprar robôs próprios! Cada rodada de jogo dura de quinze a trinta minutos – com seis mapas de ambiente, seis condições de clima e seis rodadas de boss para proporcionar dez horas de gameplay.

### **Ritmo:**

Farmville com Tower Defense com MechWarrior



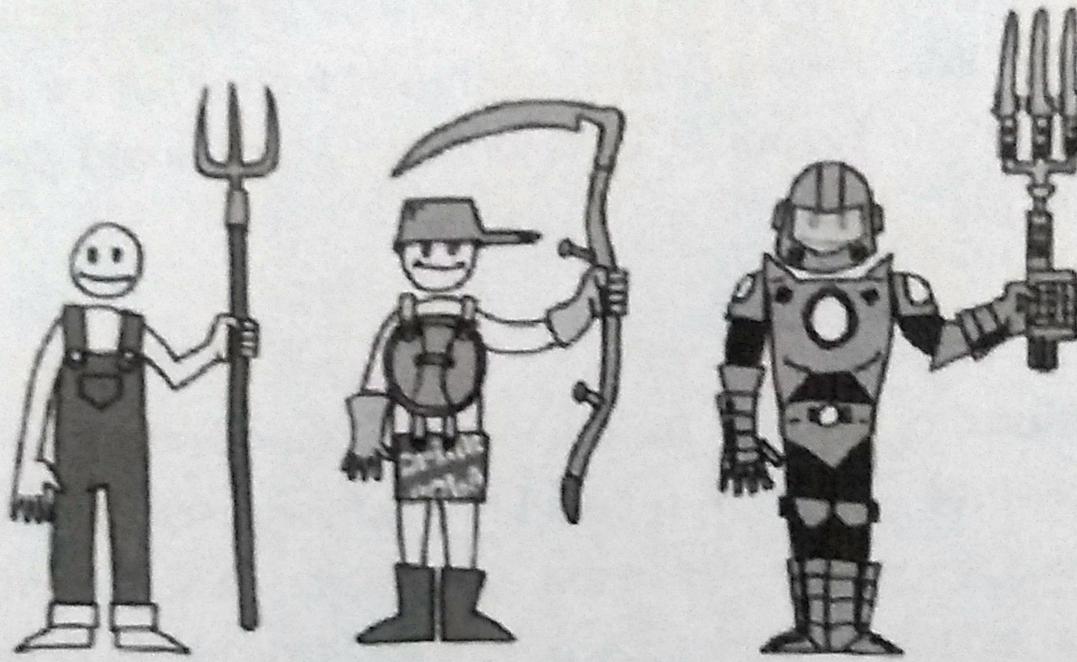
**FARM WARS**

Nome e Informação de Contato

Data

### Personagem do jogador:

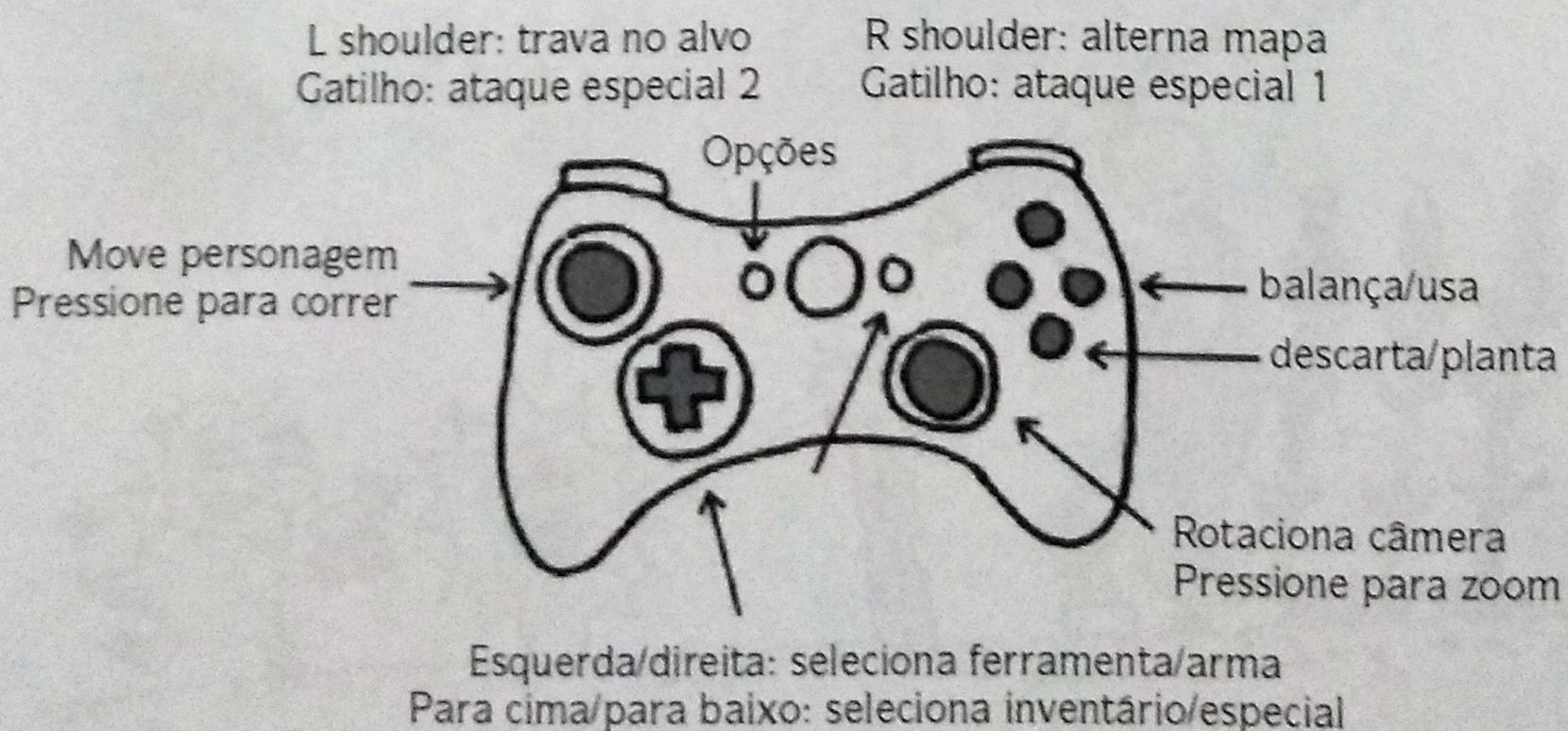
**Fazendeiro MacDonald:** um jogador que esteja começando Star Wars pode personalizar o rosto, os cabelos, as roupas e o sexo de seu personagem. Conforme o jogador melhora seu personagem no curso do jogo, ele pode comprar novos equipamentos para a cabeça, roupas e armaduras, tanto quanto melhorar as ferramentas, as armas, a defesa e os itens mecânicos.



No curso do jogo, o jogador pode escolher gastar o dinheiro para ir buscar uma árvore de tecnologias. A tecnologia evolui visualmente tanto quanto em funcionalidade desde equipamento tradicional de fazenda para equipamentos com temática steam-punk até equipamentos de tecnologia de cromo e aço.

Cada avanço em tecnologia oferece suas próprias vantagens e desvantagens. Uma peça de armadura high-tech oferecerá mais proteção, mas faz com que o jogador se mova mais lentamente do que seu equivalente analógico low-tech.

### Controles do jogador (XBOX 360):



## Mundo do jogo:

O mundo de Farm Wars é inspirado pelo charmoso mundo rural de Harvest Moon, os rígidos animais de "The Far Side" e o steam-punk que encontram os robôs de Brian Despain e Mech Warrior.

Fazendas são criadas para serem extremamente personalizáveis, mas de tamanhos gerenciáveis a fim de permitir aos jogadores viajar de uma ponta a outra, dentro da sessão de jogo. Os jogadores podem personalizar colheitas, construções e defesas.

Elementos aleatoriamente gerados em seis mapas diferentes e seis condições de clima (verão, inverno, primavera, outono, tornados e chuva) criam uma profundidade nunca vista em qualquer outro jogo de ação estratégica.

## Experiência de jogo:

Uma "rodada" de jogo é quebrada em até cinco "fases". **Comprar, Plantar, Defender, Boss e Vender.**

**Comprar** – Usando seu catálogo ACME de compra por correio, o jogador pode adquirir sementes e equipamentos para uso na fase de plantio. Novos vegetais, equipamentos de fazenda, fertilizantes, irrigação, sistemas de defesa (cercas de madeira, até com raios laser) e, até mesmo, armas e itens "especiais" que podem ser comprados à medida que o jogo progride. Você pode, até mesmo, comprar e melhorar seu próprio traje robótico da morte! (Que pode também fazer a função de trator/colheitadeira.)

**Plantio** – Um fazendeiro deve cuidar de sua safra e com o jogador não é diferente. Durante essa fase o jogador se move em uma fazenda dinâmica em 3-D isométrico. A terra deve ser lavrada, os vegetais devem ser irrigados e o sistema de mísseis de defesa guiados devem ser erigidos. Seleção de safra, cuidado e colocação são muito importantes para a vitória. A safra também pode ser afetada pelas estações.

**Defesa** – Inicialmente armado com uma enxada, você deve defender sua colheita dos ataques dos animais vingativos da fazenda e seus trajes mecanizados da morte. Eles tentarão arruinar sua colheita e destruir sua terra em uma tentativa de tirá-lo dos negócios. Ou eles podem apenas tentar matar você de uma vez. As defesas certas e um pouco de habilidade evitarão que você sucumba.

**Boss** – A cada quatro "rodadas" o jogador se vê contra um dos principais animais (porco, vaca, galinha etc...) em uma luta até o final. Se o fazendeiro MacDonald perde, ele é coberto com folhas, mas, se ele vence... bem, vamos dizer que haverá bacon fresco ou bifes para a fase de vendas...

# FARM WARS

Nome e Informação de Contato

Data

### **Mundo do jogo:**

O mundo de Farm Wars é inspirado pelo charmoso mundo rural de Harvest Moon, os rígidos animais de "The Far Side" e o steam-punk que encontram os robôs de Brian Despain e Mech Warrior.

Fazendas são criadas para serem extremamente personalizáveis, mas de tamanhos gerenciáveis a fim de permitir aos jogadores viajar de uma ponta a outra, dentro da sessão de jogo. Os jogadores podem personalizar colheitas, construções e defesas.

Elementos aleatoriamente gerados em seis mapas diferentes e seis condições de clima (verão, inverno, primavera, outono, tornados e chuva) criam uma profundidade nunca vista em qualquer outro jogo de ação estratégica.

### **Experiência de jogo:**

Uma "rodada" de jogo é quebrada em até cinco "fases". **Comprar, Plantar, Defender, Boss e Vender.**

**Comprar** – Usando seu catálogo ACME de compra por correio, o jogador pode adquirir sementes e equipamentos para uso na fase de plantio. Novos vegetais, equipamentos de fazenda, fertilizantes, irrigação, sistemas de defesa (cercas de madeira, até com raios laser) e, até mesmo, armas e itens "especiais" que podem ser comprados à medida que o jogo progride. Você pode, até mesmo, comprar e melhorar seu próprio traje robótico da morte! (Que pode também fazer a função de trator/colheitadeira.)

**Plantio** – Um fazendeiro deve cuidar de sua safra e com o jogador não é diferente. Durante essa fase o jogador se move em uma fazenda dinâmica em 3-D isométrico. A terra deve ser lavrada, os vegetais devem ser irrigados e o sistema de mísseis de defesa guiados devem ser erigidos. Seleção de safra, cuidado e colocação são muito importantes para a vitória. A safra também pode ser afetada pelas estações.

**Defesa** – Inicialmente armado com uma enxada, você deve defender sua colheita dos ataques dos animais vingativos da fazenda e seus trajes mecanizados da morte. Eles tentarão arruinar sua colheita e destruir sua terra em uma tentativa de tirá-lo dos negócios. Ou eles podem apenas tentar matar você de uma vez. As defesas certas e um pouco de habilidade evitarão que você sucumba.

**Boss** – A cada quatro "rodadas" o jogador se vê contra um dos principais animais (porco, vaca, galinha etc...) em uma luta até o final. Se o fazendeiro MacDonald perde, ele é coberto com folhas, mas, se ele vence... bem, vamos dizer que haverá bacon fresco ou bifes para a fase de vendas...

**Vendas** – Além do cultivo, o jogador também tem uma pequena barraca na lateral da estrada onde ele vende vegetais frescos. Clientes dão conselhos sobre a melhor maneira de gerenciar recursos e derrotar os inimigos, até sobre como será a próxima estação ou que produto será o “quente” da próxima estação...

**Como vencer** – Sobreviver e derrotar todos os animais bosses.

**Como perder** – Falir, ter sua fazenda devastada ou mesmo ser morto em combate. Quem disse que ser fazendeiro é fácil?

### **Mecânicas de jogo:**

O jogo em **Farm Wars** é em uma vista isométrica de personagens, elementos e visão em 3D. A câmera pode ser aproximada e rotacionada em 360 graus para permitir tanto uma visão próxima ou distante do campo de batalha da fazenda. O jogador percorre o mapa em tempo real, cultivando, construindo e lutando contra inimigos que avançam. Um minimapa em HUD ajuda o jogador a navegar, localizar inimigos e conferir o status das defesas durante a batalha.

Os jogadores de Farm Wars executam ações simples – constroem defesas, usam ferramentas, plantam produtos e empunham armas. No curso do jogo, os controles continuam contextuais – tecnologias avançadas e melhorias de armas utilizam o mesmo esquema básico de controle. Após a batalha, qualquer safra que sobreviva é colhida automaticamente e adicionada ao inventário do jogador para ser vendida durante a fase de venda. A fase de venda acontece em uma tela estática simples que também utiliza ativos do jogo. Os jogadores de **Farm Wars** podem pesquisar, comprar e construir defesas e ferramentas no curso do jogo. Cada item terá muitos níveis de melhorias, cada uma com um visual e efeito distinto. Diferentemente de muitos jogos, a tecnologia não suplanta a anterior, apenas se soma ao arsenal do jogador – o único fator limitante é a escolha do jogador e as finanças em qualquer um dos rounds.

Um exemplo de progressão de tecnologia de defesa seria como:

**Cerca < Arame Farpado < Cerca Elétrica < Campo de Força < Sistema de Laser**

## Inimigos:

Cada Boss animal não somente tem seu próprio ataque devastador e Robôs Assassinos, mas geralmente é acompanhado por asseclas que aumentam seu poder, à medida que cada estação do jogo progride. A seguir, está um pequeno exemplo dos ataques de inimigos e asseclas:

## Galinha:

- Homens-Ovo Camicaze explodem ao impacto
- O ataque de arranhada das galinhas corta a colheita

## Ovelha:

- Asseclas fritam fazendeiros com descargas de eletricidade estática
- O ataque de aríete destrói estruturas

## Pato:

- Assecla Pato Caçador pode emergir da água para atacar o jogador
- O ataque com ovos de pato podres explode em uma nuvem de gás venenoso

## Galo:

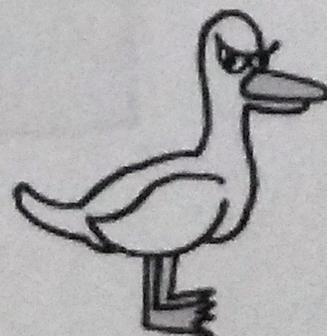
- A picada poderosa do assecla galo lutador pode quebrar a mais forte armadura
- O ataque sônico do galo atordoa os jogadores e sobrecarrega os eletrônicos sensíveis

## Porco:

- Asseclas Javalis vão para cima dos jogadores dando cabeçadas e atacando com as presas
- O Emporcalhador 3.000 dos porcos torna terras férteis em campos de lama inútil

## Vaca:

- Assecla Novilho endiabrado joga spray de leite azedo que murcha a plantação
- O canhão de ruminação da vaca lança um poderoso projétil gosmento.



### Cenas de corte:

Cenas de corte narrativas usarão ativos do jogo para criar pequenas sequências tipo show de marionetes.

### Material de bônus:

Nós planejamos dar suporte a Farm Wars com pelo menos seis meses de conteúdo baixável que expande o jogo existente:

- Mapas de fazenda adicionais
- Novas seleções de colheita
- Troca de colheitas com outros jogadores
- Novos upgrades de robôs e itens de defesa
- Personagem companheiro cachorro de fazendeiro
- Fantasias para o jogador com temas sazonais
- Modos multiplayer cooperativos e competitivos

