

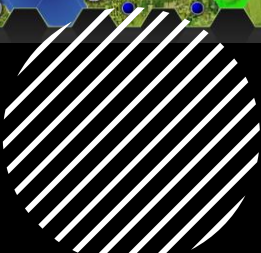
D A R K E N I N G
A G E

JOGO DE
ESTRATÉGIA





Inspiração





Gameplay



Multiplayer com 4 jogadores, 4 fações com vantagens diferentes



Cada jogador terá de jogar individualmente, não existindo alianças



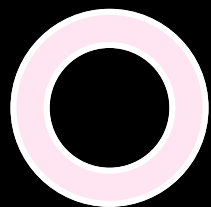
Luta pelo controlo das diversas Regiões e pelos Recursos disponíveis



Exércitos constituídos por diversos tipos de tropas/unidades



Combates entre os exércitos dos jogadores resolvido automaticamente



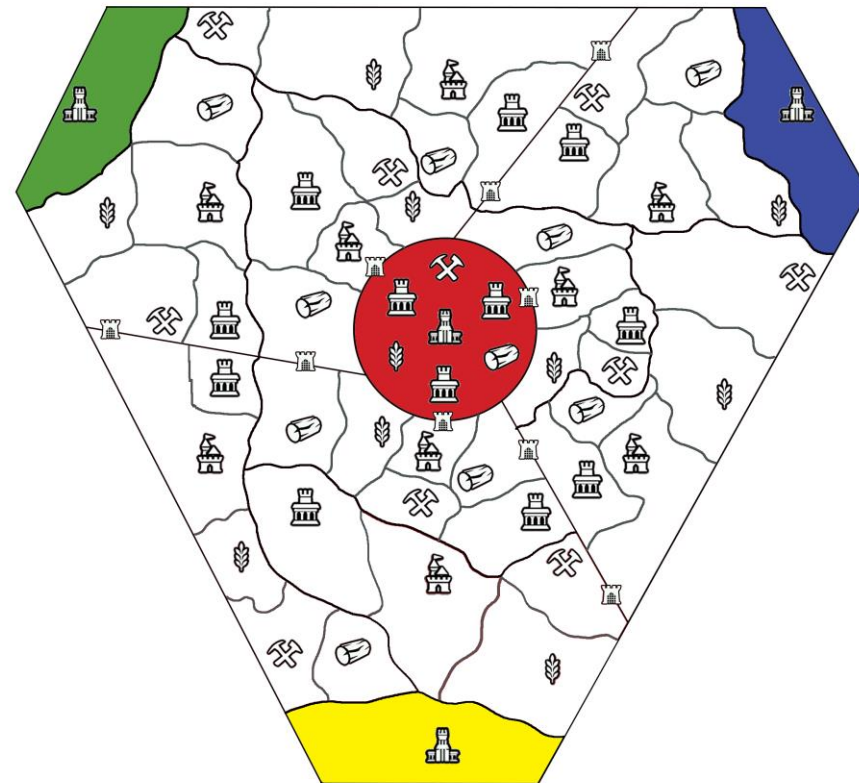
Tipos de Tropas



- Infantaria Pesada
- Infantaria Ligeira
- Míssil
- Cerco
- Cavalaria Pesada
- Cavalaria Ligeira
- Cavalaria Míssil



MOCKUP MAP



EXEMPLO DE MOCKUP (GAME UI)

Faction: League

Gold: 4318 (+450)
Iron: 4145 (+300)
Food: 4560 (+100)
Wood: 4891 (+300)
Manpower: 10000 (+50)
Morale: 78%

Actions:

Declare War

Temporary Armistice

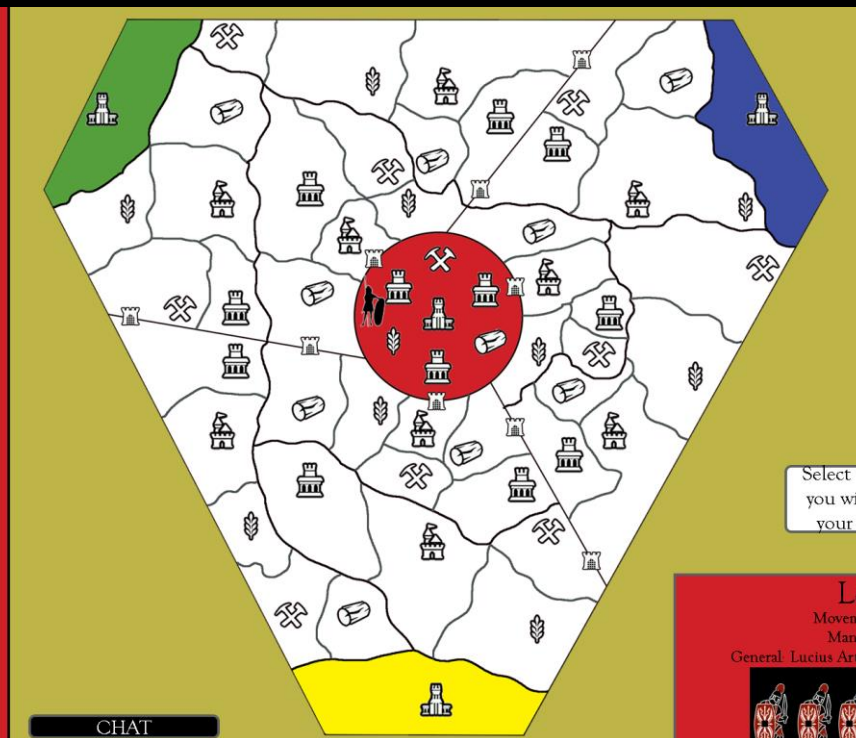
Capitulation

Armies: [Click for details]

Legio I:
6 Units (1200 manpower)

Provinces:

Unferill (Capital)



Day 2 2E 556

Legionary Cohort

Unit Maintenance: 50

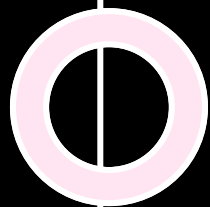
Stats:
Movement Speed: 80
Manpower: 200
Attack Power:
Early: 2
Mid: 7.5
Late: 5
Defence Power:
Early: 3
Mid: 9
Late: 2
Max Morale: 70

Select the Region
you wish to move
your army into

Legio I

Movement Speed: 60
Manpower: 1200
General: Lucius Artorius Castus (+80 Defence)





Funcionalidades extra-jogo

Lançamento do jogo a partir do Browser

Registo e Login de utilizadores

Matchmaking

Lobbies

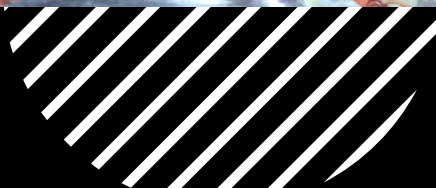
Histórico de Partidas

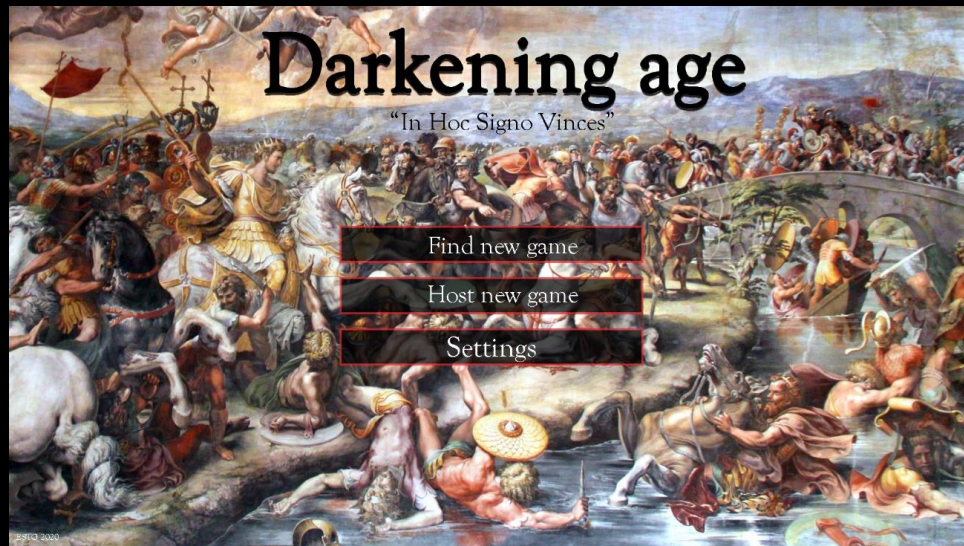
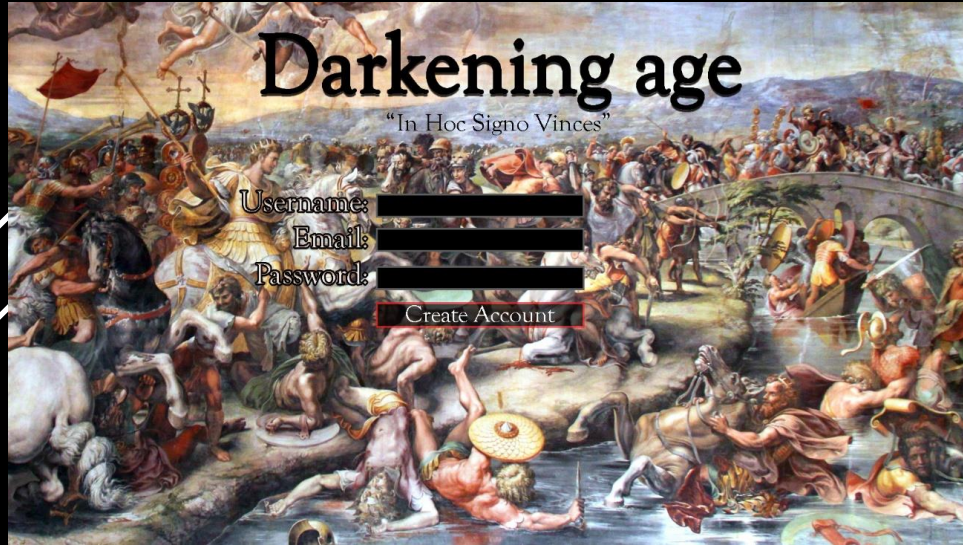
Chat Room



Browser Game Client

- Sendo o jogo um *Real-Time Strategy* multiplayer, existirá uma ferramenta para que os jogadores se consigam organizar entre si, ou automaticamente, numa *sala* para dar início ao jogo.





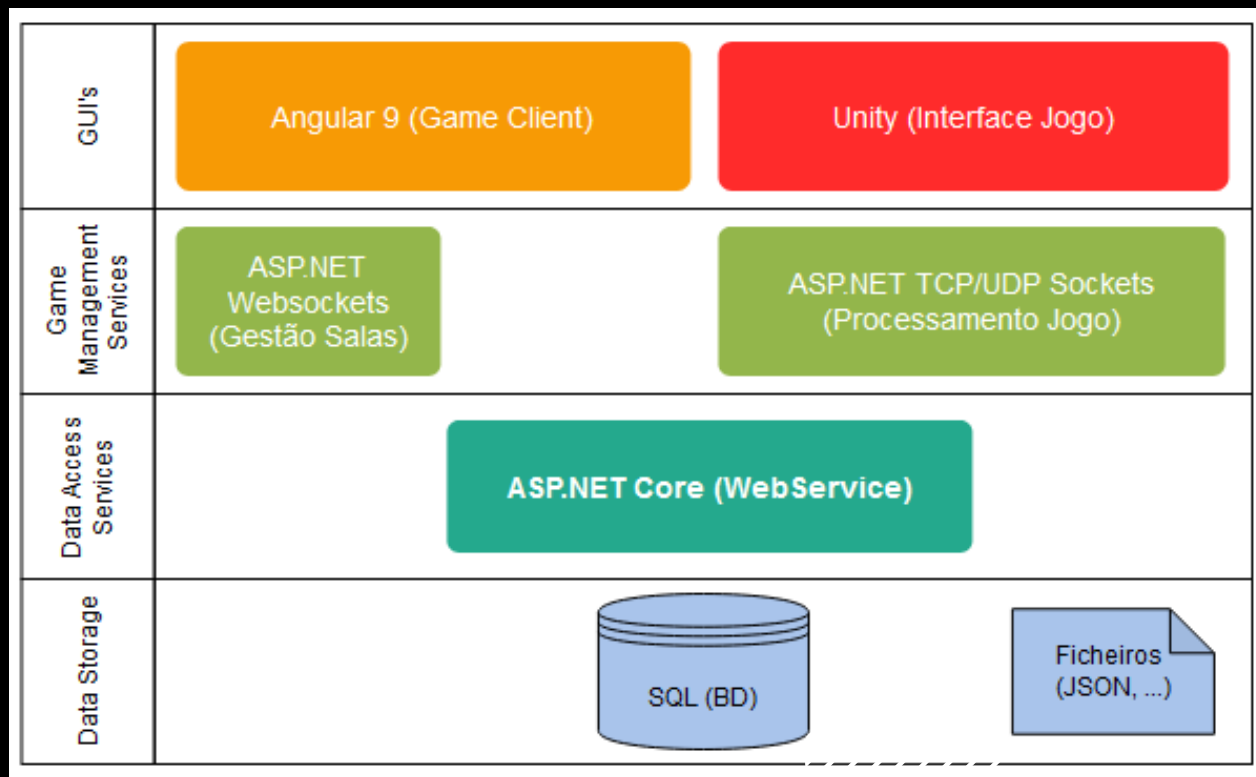
Browser Game Client

- Este Game Client será responsável por disponibilizar aos Utilizadores uma interface de acesso aos seus dados pessoais, histórico de jogos, autenticação e ao sistema de *salas* ou *matchmaking*.

Arquitetura do Projeto



Para compreender o projeto como um todo, ...



- O diagrama deve ser analisado de cima para baixo.
- Por exemplo, o componente **Processamento Jogo** comunica com o componente **Interface Jogo** e **Web Service** e contém o seu próprio armazenamento de dados.
- Já o componente **Gestão Salas** simplesmente comunica com **Game Client**.



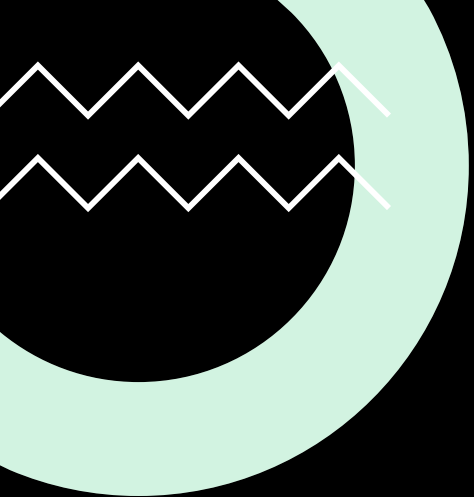
Componentes com a mesma cor estarão implementados na mesma aplicação.



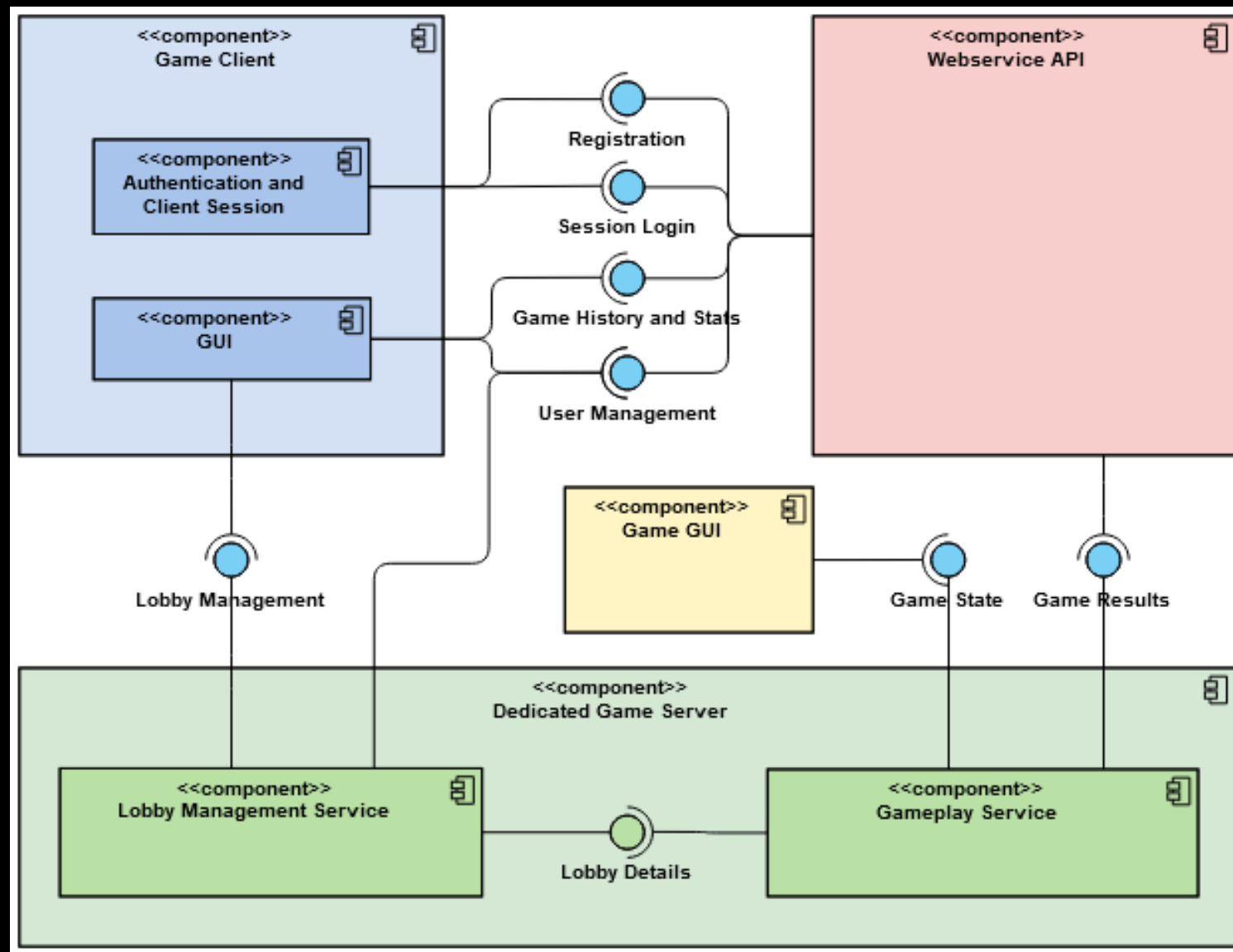
unity



ANGULAR

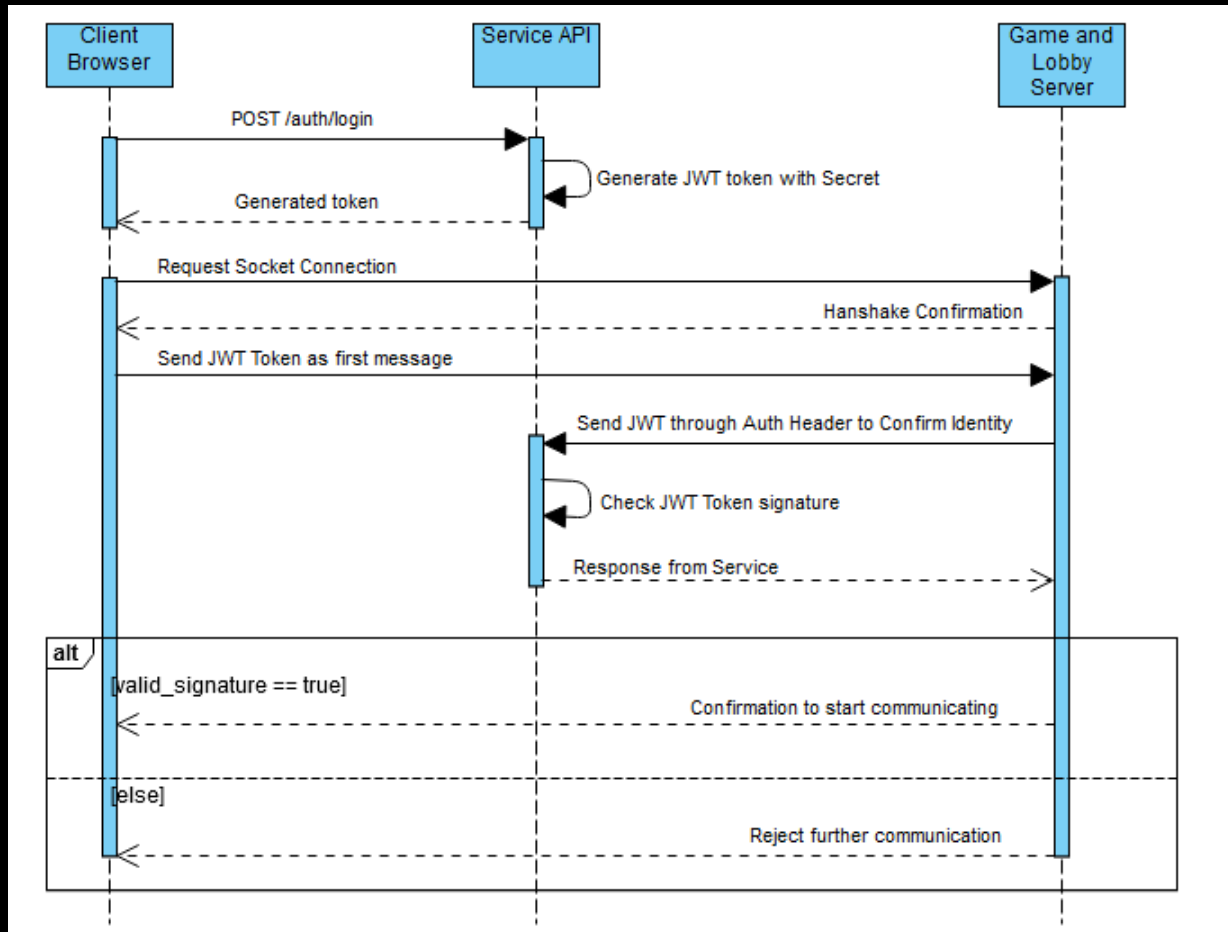


Partes Integrantes & Comunicação entre Componentes





Autenticação Global



- O serviço Web estará disponível para registo de novos utilizadores e realização de *sign-in*.
- Por sua vez, o serviço de *gestão de salas*, de cada vez que um *client* se conecta, comunica com o *webservice* de forma a confirmar a identidade do utilizador, através de um token de sessão.

A Equipe e Responsabilidades

SCRUM MASTER / DEVELOPER



José Baltar

- Pesquisa e Análise de Tecnologias
- Arquitetura do Projeto

PRODUCT OWNER / DEVELOPER



Rodrigo Coelho

- Conceitos do Jogo e Requisitos
- Mockups das Aplicações

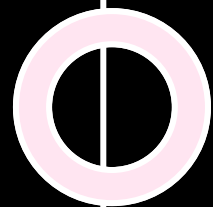
DEVELOPER



Fábio Mendes

- Requisitos do Sistema
- Casos de Uso e Cenários





Tarefas Desenvolvidas

Requisitos Iniciais do Sistema: Rodrigo e Fábio

Mockups Iniciais do Projeto: Rodrigo

Pesquisa e estruturação da arquitetura do projeto: José

Diagrama ER do jogo: Rodrigo

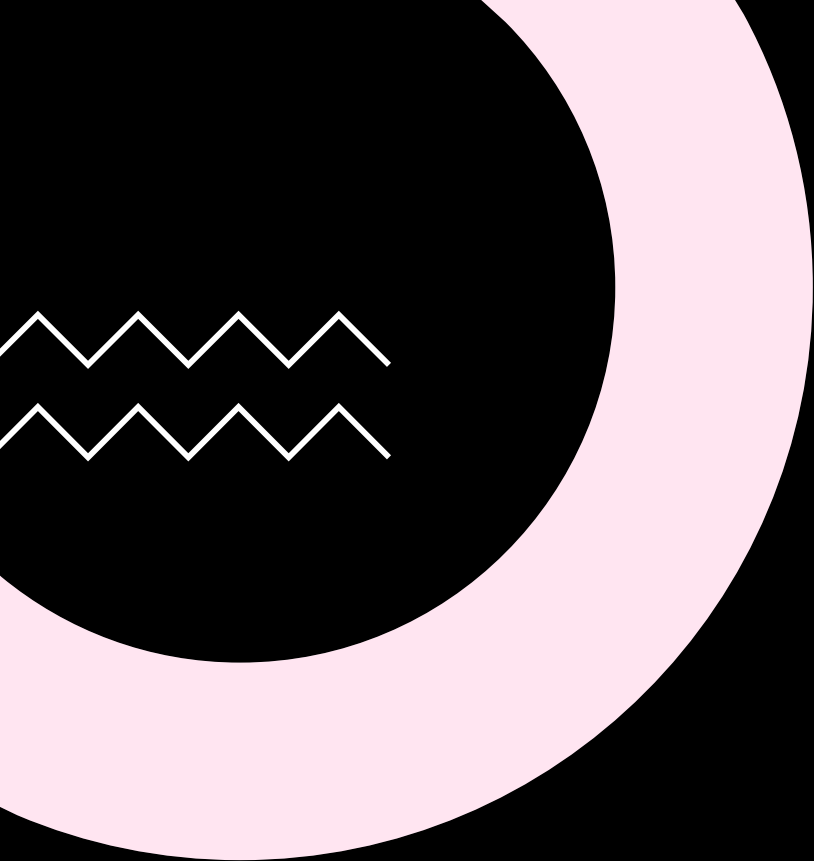
Diagrama ER do cliente: Rodrigo

Use Cases: Fábio

Cenários: Fábio

Diagrama de Componentes: José

Arquitetura do Sistema: José



Tarefas Futuras

