

Programação para Jogos

TEN PAGER

Potion Seller

Alunos:

Iago Cerqueira Freitas

João Vitor da Silva Ferreira

Luís Gustavo Moraes Campos

Marcos André da Silva Malta



UNIPAC

SUMÁRIO

1.	Ideia e Conceito do Jogo	3
2.	História e Narrativa	3
3.	Mecânicas de Jogo	3
4.	Objetivos do Jogo	4
5.	Estética e Estilo Visual	4
6.	Plataformas e Tecnologia	6
7.	Público-Alvo	6
8.	Monetização	6
9.	Cronograma de Desenvolvimento	6
10.	Diferenciais e Influências	7

1. Ideia e Conceito do Jogo

O jogo tem uma ideia simples: você é um vendedor de poções localizado em uma caverna misteriosa. Nessa caverna, existem diferentes tipos de pessoas e criaturas que buscam comprar diversas opções para finalidades variadas. O jogo é casual e voltado para o público jovem-adulto, com o objetivo de desenvolver uma história complexa e importante, repleta de diferentes tramas

2. História e Narrativa

O jogador se encontrará jogando como um vendedor de poção genérico dentro de uma Dungeon misteriosa que, apesar de ser o personagem principal, quase nada se sabe sobre ele. Ao decorrer das histórias aparecerão inúmeros NPCs diversos, com a ideia de rápidas interações entre eles e o jogador, onde dialogarão sobre acontecimentos pessoais, também como pedaços de informação sobre o lugar atual ou sobre o contexto geral do mundo onde vivem. A história será o maior foco do jogo, porém como será apresentada uma versão demo, a história não está criticamente definida, e sim simplesmente estruturada. A ideia principal será viver na pele o dia a dia de trabalho de um vendedor de poções em um lugar semi-desconhecido, interagindo com diferentes seres ao percorrer do jogo, criando uma espécie de quebra-cabeça de história, que se revelará como uma trama inesperada quando completa.

3. Mecânicas de Jogo

No jogo, o sistema de mistura de poções gira em torno de um caldeirão, onde os jogadores adicionam ingredientes para criar poções. Os ingredientes são fornecidos em unidades infinitas e devem ser usados em quantidades específicas para cada receita. Eles podem ser utilizados inteiros ou moídos no pilão para ajustar a textura necessária. A adição de água é essencial para o processo, e no final, todos os ingredientes devem estar bem misturados dentro do caldeirão. Pedras mágicas também podem ser usadas como ingredientes, mas precisam ser quebradas com uma marreta e talhadeira antes de serem adicionadas.

Os jogadores começarão com um conjunto básico de ingredientes liberados. À medida que avançam na história, novos ingredientes são desbloqueados, seja através do entregador de ingredientes ou dos consumidores que trazem itens especiais. O entregador de ingredientes cobra uma taxa diária para fornecer ingredientes frescos ou novos, e essa taxa deve ser paga com o dinheiro do jogo.

O sistema de dinheiro é central para a gestão da loja. Ao vender poções, os jogadores ganham dinheiro, que é usado para pagar a taxa diária do entregador e adquirir novos ingredientes. O dinheiro extra pode ser utilizado para diversos propósitos, como melhorias na loja ou aspectos da história. No entanto, se os jogadores não atingirem a cota diária de vendas por dois dias consecutivos, os ingredientes apodrecem, comprometendo a capacidade de gerar receita e ameaçando a sobrevivência da loja.

Ao final de cada dia, os jogadores têm acesso a uma tela onde podem pagar o entregador para garantir a entrega de ingredientes no dia seguinte e comprar upgrades ou outros itens importantes. Após isso, uma outra tela apresenta murmurinhos ecoados pela caverna, oferecendo pistas e informações que ajudam no desenvolvimento da história.

4. Objetivos do Jogo

O objetivo do jogador é terminar o dia com a quantidade suficiente de dinheiro para comprar os itens necessários para o dia seguinte, enquanto fabrica as poções corretas para gerar receita. O jogo se passa em uma fase da vida do personagem principal, retratando seu cotidiano sem um fim específico em mente.

Durante o decorrer dos dias, o jogador pode enfrentar imprevistos, encontrar pessoas inusitadas e descobrir itens diferentes. Todos esses elementos têm o potencial de interferir na história, que está diretamente ligada às escolhas feitas pelo jogador.

5. Estética e Estilo Visual

O jogo adota um estilo visual em Pixel Art 2D, com cores monótonas e escuras. Os personagens possuem poucas expressões, contribuindo para uma atmosfera solitária e um pouco de suspense. Alguns NPCs são amigáveis, enquanto outros podem não ser tão receptivos. As cores predominantes são acizentadas e escuras, refletindo o ambiente interno de uma caverna. O ambiente sonoro é caracterizado por uma atmosfera quieta e ecoante.

Visual: “Papers, please”, “Darkest Dungeon”

Design inicial para a tela principal:



Artes referências:



"Papers, Please"



"Darkest Dungeon"



“Potion Craft”

Inspiração para ambientação sonora:

- <https://www.tiktok.com/@ankasystem/video/7350599903640390955>

- <https://www.youtube.com/watch?v=U6eDlqtKDHI>

- https://www.youtube.com/watch?v=4_k_kixX934&list=PLffAM808KsCwpQYpMjsv7h3oYr4FlcX5v&index=7

6. Plataformas e Tecnologia

O jogo é formado primariamente para Computadores Desktop, e será utilizado a engine Godot, por conta de estar sendo ensinado em aula, ser open source e podemos usar ferramentas externas para o desenho da arte do jogo.

7. Público-Alvo

O publico alvo é a partir dos 16 anos focado no publico jovem, o jogo tem uma ambientação mais seria e com uma historia misteriosa

8. Monetização

Atualmente, o jogo não tem a monetização como foco principal. O objetivo é receber feedback dos jogadores para aprimorar a experiência. No entanto, no futuro, o jogo poderá ser vendido por um valor simbólico de R\$ 10,00.

9. Cronograma de Desenvolvimento

Documentação: Já estruturada, e será entregue dia 20/09/2024, porém ainda está aberta a sofrer alterações ao longo do tempo caso necessário. (1 mês e meio)

Protótipo: Será entregue até o final da segunda etapa letiva uma versão minimamente demonstrativa do jogo em funcionamento, funcionamento das mecânicas e estrutura base completa. (1 mês)

Desenvolvimento e polimento: Será entregue o produto completo e finalizado como uma *demo* até o dia 30/11/2024. Durante a terceira etapa letiva será feito o desenvolvimento completo do produto, testes e polimentos. (1 mês)

Lançamento oficial: Como o jogo será entregue como uma *demo*, ele ainda será trabalhado e desenvolvido após a entrega final. O escopo não está inteiro e definido, podendo variar bastante, causando uma estimativa bem remota de cerca de 6 meses para a implementação completa.

10. Diferenciais e Influências

O que torna o *game* único é a história, que nunca foi contada antes. Além disso, o jogo mistura uma mecânica raramente vista, com a ideia de fabricação e venda de poções. Os jogos pesquisados para servir de base foram *Potion Craft*, pela mecânica de criação de poções e misturas, e *Papers, Please*, como inspiração para a arte, a história e o estilo de jogo. Optamos por usar a ideia da era medieval devido às referências de jogos da época.



