

PROJETO DO MINICURSO

JOGO DE ESTRATÉGIA



IDEIA GERAL

O projeto será um jogo de estratégia em turnos. Nele, o jogador irá gerenciar uma aldeia coletando recursos; construindo e aprimorando estruturas; e treinando unidades com o objetivo de conquistar outras aldeias controladas pela máquina.

ELEMENTOS DE GAMEPLAY

O **jogador** possuirá uma quantidade específica de **pontos de ação** que podem ser gastos para executar ações (como por exemplo treinar unidades, construir estruturas, atacar alvos inimigos) e são restaurados ao início de cada turno.

No geral, as ações básicas que o **jogador** possui são:

- Alocar **trabalhadores** para coletar determinados **recursos**;
- Treinar **unidades**;
- Construir **estruturas**;
- Aprimorar **estruturas**;
- Atacar **aldeias** inimigas.

A seguir serão descritos os elementos do jogo.

Recursos

Os recursos são necessários para construir estruturas ou treinar unidades. Eles são coletados por unidades do tipo **trabalhador**. São exemplos de recursos:

- Ferro;
- Madeira;
- Pedra;
- Comida;
- População.

Unidades

As unidades são usadas para coletar recursos, construir estruturas ou batalhar. Elas são:

- Trabalhador: Constrói estruturas e coleta recursos;
- Guerreiro: Batalha contra outros guerreiros.

Estas unidades possuem uma propriedade chamada **nível** que, no **trabalhador**, influencia em sua **eficiência** (propriedade que afeta a quantidade de recursos coletados), e, no **guerreiro**, influencia em seu **dano**.

Estruturas

As **estruturas** são usadas para treinar **unidades** ou como pré-requisito para construção de outras **estruturas**. São exemplos de **estruturas**:

- Armazém: Aumenta a capacidade de **metal**, **madeira** e **argila**;
- Moradia: Aumenta a capacidade da **população**;
- Ferreiro: Aprimora as unidades ofensivas;
- Casa dos artesãos: Aprimora as unidades de coleta;
- Quartel: Treina **lutadores**;
- Casa dos trabalhadores: Treina **trabalhadores**;
- Estação de coleta: Coleta **metal**, **madeira** ou **argila**;

Aldeias

As **aldeias** comportam um conjunto de **estruturas**, **unidades** e **recursos**.