**Game Design**

**Plataforma:** Web

**Conceito:** Jogo click-point, simulação, 2D, administração, natureza, fazenda

**Jogabilidade:**

* Ações do jogador:
  + Contratar;
  + Demitir;
  + Comprar terreno;
  + Colher
* Forma de interação:
  + Cliques nos botões correspondentes;

**Personagens:**

**Nacion compadecido:** Um fazendeiro empreendedor que pretende expandir e crescer de forma sustentável, ajudando a eliminar a pobreza da sua cidade até 2030.

**Controles:** Mouse, interação com os botões

**Visão geral:**

* O objetivo de Nacion é ganhar dinheiro e ao mesmo tempo eliminar a pobreza da sua cidade, contratando as pessoas para trabalharem na sua fazenda. Ele tem que chegar no ano de 2030 sem falir e com todas as famílias empregadas.
* Condições de vitória:
  + Chegar a 2030 com 0 famílias na pobreza
  + Ter saldo positivo
* Condições de derrota:
  + Falência: passar 2 meses com saldo negativo
  + Chegar no ano de 2030 com famílias na pobreza
  + Não ter saldo positivo no ano de 2030

**Mundo do jogo:** 5 tipos de arvores diferentes, plantações, arvores animadas, Nacion animado

**NPCs:** Somente o Nacion, as famílias serão representadas por números

**Mecanismos e evolução:**

* Arvores são plantadas em um terreno
* Arvores crescem
* Arvores dão fruto
* Frutos são vendidos manualmente se não houver funcionários
* Frutos são vendidos automaticamente com funcionários
* Arvores crescem mais rápido com funcionários
* Terras podem ser compradas pra plantar mais arvores
* Arvores diferentes dão frutos diferentes e possuem tempo de maturação diferentes
* Funcionários possuem salários e acarretam em impostos
* Funcionários aumentam rendimento, mas rendimentos são limitados

**Interface:**

* Comunicação por balões, ícones e botões;
* Menu principal com botão de iniciar
* Tela de vencedor
* Tela de game over
* Barra de relatório da situação atual
* Campo de Saldo
* Campo de lucro
* Campo de receita
* Campo de Despesas