



# Eternal Fields: Lands of Bones

## **Proposta de Game Design Document**

Nome do Jogo: Eternal Fields: Land of bones

Data de Início: 02/11/2023

Data de Término: 06/12/2023

Equipe: Bruna Pacheco Peruch, Gabriel Canarin Salazar, Guilherme Brito Pizzollo, Naum Marcirio



## Sumário

1. Mecânicas	3
1.1. Sistema de Regras	4
1.2. Ações do Personagem Jogável	5
1.3. Comandos	5
1.4. HUD	5
1.5. Itens e Power Ups	6
1.6. Inteligência Artificial de NPCs	6
1.7. Obstáculos e Elementos Interativos	6
1.8. Gráfico de Ritmo	7
1.9. Saves do Jogo	7
2. Narrativa	8
2.1. Plot	8
2.2. Ideia Controle	8
2.3. Ambiente do Jogo	8
2.4. Incidente Incitante	8
2.5. Fluxo Narrativo	9
2.6. Personagens	9
3. Level Design	12
4. Estética	14
4.1. Arte Visual	14
4.2. Animações	16
4.3. Músicas	17
5. Tecnologia	19
6. Referências	20
7. Perspectivas Futuras	21



# 1. Mecânicas

## A) Cultivo de Plantas:

- Colha as plantas para obter recursos.



## B) Cuidado de Animais:

- Alimente, cuide de seus animais para obter recursos.

## C) Expansão da Fazenda:

- Use os recursos das plantas e animais para aumentar o espaço disponível e liberar novas ilhas com plantações e currais.



## D) Área de Exploração:

- Explore terras desconhecidas para encontrar novas sementes, animais e tesouros ocultos.
- Enfrente inimigos.
- Lute contra bosses para ganhar itens especiais.



## E) Defesa contra Invasões:

- Defenda suas ilhas contra invasões de inimigos.

### 1.1. Sistema de Regras

- O jogo se inicia na ilha das abóboras (Safe Zone).
- Um jogo single player.
- O personagem possui 3 corações de vidas. Cada ataque dos inimigos do jogo retira 1 coração do personagem. Se o personagem perder todos os corações, ele morre e renasce em sua cama com todos os corações e com um decréscimo de recursos.
- O jogador possui uma foice, a qual pode ser utilizada para atacar e matar seus inimigos, quanto para colher plantas.
- Os recursos são utilizados para comprar e liberar passagens nas ilhas que estão sendo exploradas. Quando o jogador realiza uma compra com elas, o mesmo perde o valor da compra no seu saldo de abóboras. O jogador não pode realizar uma compra se não possuir um saldo para isso.
- A ilha inicial é um lugar seguro, cada ilha seguinte pode ser desbloqueada com recursos específicos, em cada ilha terá recursos e itens diferentes, para acontecer a progressão do jogo e o jogador se sentir recompensado.



- Com o passar do tempo e desbloqueio de novas ilhas, os inimigos de Land Of Bones começam a invadir as ilhas, e é preciso se proteger, ficando mais difícil a cada dia.
- O fim do jogo acontece após derrotar o Líder Esqueleto.

## 1.2. Ações do Personagem Jogável

Andar, Bater, Comprar e Morrer.

## 1.3. Comandos

Os comandos serão todos utilizando o teclado e mouse:

- A - Andar para a esquerda.
- D - Andar para a direita.
- S - Andar para baixo.
- W - Andar para cima.
- E - Botão de interação.
- Clique direito do mouse - Atacar/cultivar.

## 1.4. HUD

Corações - indicar quantidade de vida;



Abóboras - indica a quantidade de abóboras colhidas durante o jogo;



Moedas - indica a quantidade de moedas ganhas durante o jogo;



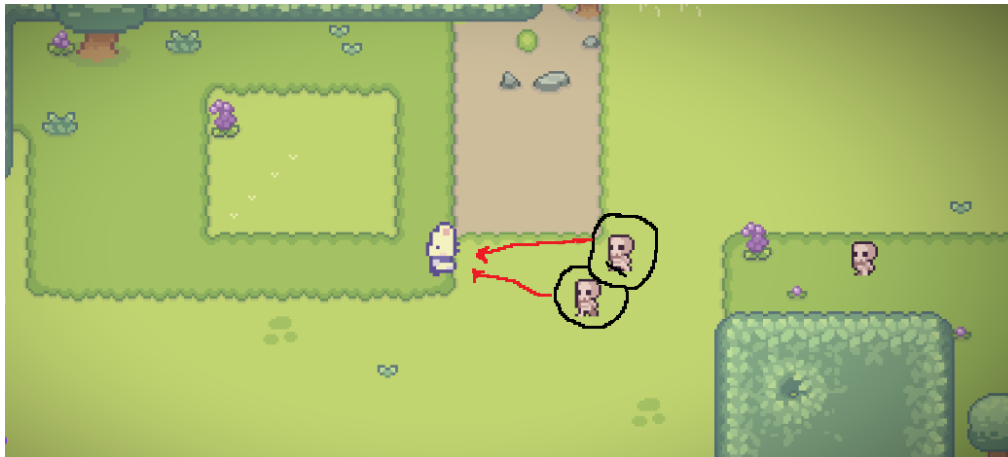


## 1.5. Itens e Power Ups

O jogo não possui nenhum power up.

## 1.6. Inteligência Artificial de NPCs

**Esqueletos:** Os esqueletos são agressivos e seguem o jogador para atacar ele. Eles ficam se movimentando aleatoriamente quando o jogador não está no raio de visão e seguem para atacar se o jogador entrar. Cada ataque acertado pelo esqueleto remove um coração de vida do jogador e cada ataque do jogador tira 1 de vida do esqueleto que possui no total 3.



## 1.7. Obstáculos e Elementos Interativos

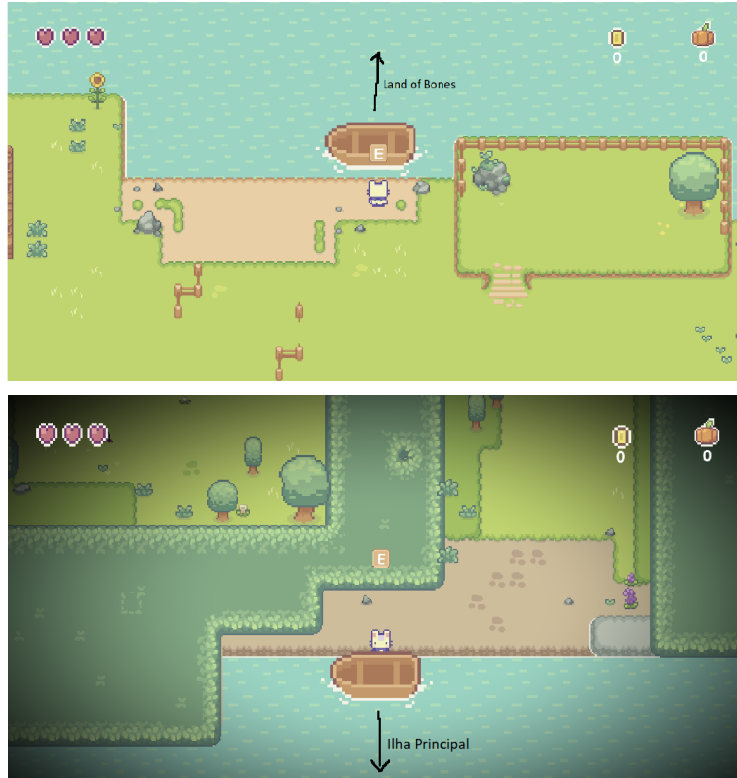
O jogo possuirá montes de grama, terra e águas para impedir que o jogador se mova livremente pela tela da fase, fazendo o jogador ter que contornar esses elementos se quiser ir para algum ponto do mapa. Isso ajuda a melhorar a exploração do jogo, criando caminhos para o jogador chegar de um ponto A para o ponto B que deseja.

Todos esses obstáculos não causam nenhum efeito ao jogador, apenas o impede de traçar uma linha reta de um canto para o outro do mapa.





A ilha das Abóboras(inicial) e a Land Of Bones possuem um barco onde o jogador pode interagir. Se estiver na ilha das Abóboras, ao interagir com o barco irá para Land Of Bones, e para voltar à ilha das Abóboras o jogador pode interagir com o mesmo barco para voltar.



Também existem bloqueios espalhados pelos mapas, que se o jogador possuir o número necessário de recursos que o bloqueio pede, poderá remover ele para continuar a exploração.

## 1.8. Gráfico de Ritmo

ILHAS	COLHER	ALIMENTAR ANIMAIS	AREA INIMIGOS FACIL	AREA INIMIGOS MEDIA	AREA INIMIGOS DIFICIL	BOSS
ILHA 1	x					
ILHA 2		x	x			

LAND OF BONES						
AREA 1			x	x		
AREA 2			x	x	x	
AREA 3			x	x	x	x

## 1.9. Saves do Jogo

O jogo não possuirá save, sendo apenas por tentativas únicas;



## 2. Narrativa

### 2.1. Plot

“O solitário Dylan encontra-se determinado em conquistar novas ilhas para expandir sua fazenda, porém para expandi-la precisa de novos recursos, então decide explorar novas terras cheias de mistérios e enigmas.”

### 2.2. Ideia Controle

Dylan é um personagem determinado e quer se transformar em um dos maiores agricultores do mundo. Mas para isso deverá enfrentar os inimigos que ele desencadeou quando pisou em Land Of Bones, e garantir que tenha recursos para conquistar novas ilhas.

### 2.3. Ambiente do Jogo

Dylan começa sua jornada em uma pequena ilha onde aprende as mecânicas básicas do jogo (bater e interagir). Para avançar, ele vai até Land Of Bones, para conseguir novos recursos e conseguir liberar mais ilhas.

Ao conquistar novas ilhas, Dylan consegue os recursos para liberar a área onde está o Líder dos esqueletos e ao derrotá-lo quebrará a maldição de uma vez por todas e libertará Land of Bones, para acabar com as invasões em suas terras

Este jogo proporciona uma mistura emocionante de exploração, combate e descoberta, enquanto desvenda os mistérios de Land of Bones.

### 2.4. Incidente Incitante

Enquanto Dylan cultiva suas abóboras em sua ilha, ele decide que quer ser o maior fazendeiro, então precisa de mais terras, mas para consegui-las começa a explorar o arquipélago e acaba pisando na Ilha de Land Of Bones. Ao adentrar a ilha, ele desperta os esqueletos que habitam o arquipélago.

Imediatamente, hordas de esqueletos despertam nas ilhas, atacando aos poucos suas plantações e atrapalhando seu sonho.

O fazendeiro se vê no centro de uma calamidade que ele desencadeou. Agora, para restaurar a ordem, Dylan decide embarcar em uma jornada para conquistar a ilha, derrotar os esqueletos e desvendar os segredos por trás de Land of Bones.





## 2.5. Fluxo Narrativo

**Prólogo - Descoberta de Land Of Bones:** Dylan descobre Land of Bones e inadvertidamente desencadeia a maldição dos esqueletos.

**Incidente Incitante - Despertar dos Esqueletos:** Hordas de esqueletos despertam em todas as ilhas, causando caos e destruição.

**Jornada de Dylan:**

**Ilha das Abóboras(início) - Aprendizado e Conquista:** Dylan começa em uma pequena ilha, aprendendo mecânicas básicas(bater e interagir), cultivando as primeiras abóboras.

**Exploração e Desafios - Conquista Gradual:** Dylan para avançar conquistando ilhas, enfrenta desafios em Land Of Bones.

**Revelação da Profecia - Descoberta do Destino de Dylan:** Dylan vê que os esqueletos estão acabando com seu sonho de ser o maior fazendeiro, e precisa descobrir como para-los.

**Desenvolvimento da história:**

**Confronto com Líder Esqueleto - Primeiro Enfrentamento Poderoso:** Dylan enfrenta um líder esqueleto poderoso, e acaba com os esqueletos.

**Conclusão Épica:**

**Batalha Final - Enfrentando o Líder Esqueleto:** Dylan enfrenta o líder esqueleto em uma batalha épica que determinará o destino do arquipélago.

**Resolução da Profecia - Quebrando a Maldição:** Dylan alcança o clímax da profecia, usando seu conhecimento e habilidades de fazendeiro para quebrar a maldição e restaurar o equilíbrio.

## 2.6. Personagens

**Nome: Dylan**



**Origem e História:**

Dylan nasceu em uma pequena vila agrícola, onde desde jovem desenvolveu uma paixão pela agricultura. Seus pais eram agricultores dedicados que o ensinaram os segredos da terra,



cultivando uma conexão profunda com a natureza. No entanto, sua aldeia enfrentava dificuldades e escassez de terras para expansão.

Determinado a superar esses desafios, Dylan dedicou sua vida a aprimorar suas habilidades como agricultor, para transformar sua pequena parcela de terra em um oásis de prosperidade. Seu conhecimento sobre cultivo e sua paixão pela terra tornaram-no conhecido como o fazendeiro mais promissor de sua comunidade.

#### O Chamado da Aventura:

Certo dia, enquanto cultivava suas abóboras em sua modesta ilha, Dylan sentiu o chamado de uma ambição maior. Ele sonhou em se tornar o maior fazendeiro do mundo, mas para alcançar esse objetivo, precisava de mais terras para expandir sua fazenda. Inspirado por uma antiga lenda sobre terras férteis em uma ilha misteriosa chamada Land Of Bones, Dylan embarcou em uma jornada para explorar o desconhecido.

#### Habilidades e Personalidade:

**Conhecimento Agrícola Avançado:** Dylan é um mestre em técnicas agrícolas. Ele conhece a arte de cultivar diferentes tipos de culturas, otimizando colheitas e recursos.

**Determinação Inabalável:** Dylan é conhecido por sua determinação inabalável. Ele não desiste facilmente e está disposto a enfrentar qualquer desafio para alcançar seus objetivos.

**Coragem Diante da Adversidade:** Enfrentando as hordas de esqueletos que despertou, Dylan demonstra coragem diante da adversidade. Ele não recua diante dos perigos que encontra em sua jornada.

A determinação de Dylan, suas habilidades agrícolas e sua coragem diante dos desafios formam a espinha dorsal de sua jornada para conquistar Land Of Bones, restaurar a ordem e quebrar a maldição que ameaça suas terras.

#### A Jornada nas Ilhas Perdidas:

O despertar da maldição dos esqueletos não só o envolveu em uma crise que ele inadvertidamente desencadeou, mas também o colocou no centro de uma antiga profecia. Determinado a fazer a diferença, Dylan aceita o desafio de explorar as ilhas, derrotar os esqueletos e desvendar os segredos esquecidos que podem trazer equilíbrio ao arquipélago.

Com sua astúcia, coragem e determinação inabalável, Dylan embarca em uma jornada épica, enfrentando desafios, tomando decisões difíceis e se preparando para o confronto final que decidirá o destino das ilhas e seu próprio papel na profecia.



**Nome: Líder Esqueleto**

### **Origem/História:**

Em tempos antigos, Land Of Bones era uma terra pacífica e próspera, habitada por uma comunidade unida de fazendeiros e artesãos. Entre eles, havia um homem chamado Cedric, conhecido por suas habilidades em alquimia e por ser um líder respeitado. Cedric tinha o desejo sincero de melhorar a vida de seu povo.

Entretanto, uma terrível praga assolou a região, devastando as colheitas e trazendo fome e desespero. Desesperado para salvar sua comunidade, Cedric recorreu a práticas proibidas de alquimia em busca de uma solução. Em seus experimentos, ele acabou desencadeando uma reação mágica descontrolada que transformou parte da população em esqueletos.

Atormentado pela culpa e pela dor de ver seu povo sofrendo ainda mais, Cedric se isolou e se tornou o Líder Esqueleto. Sua busca por redenção o levou a acreditar que conquistar novas terras e recursos poderia trazer de volta a prosperidade perdida, embora isso significasse enfrentar aqueles que antes eram seus amigos e vizinhos.

### **Chamado da Escuridão:**

O Líder Esqueleto, agora uma figura sombria, sentiu a necessidade de expandir seu domínio para obter os recursos necessários para salvar o que restava de sua comunidade. Contudo, suas intenções nobres foram distorcidas pela escuridão que o consumia, transformando sua missão em uma busca desenfreada por poder.

### **Habilidades e Personalidade do Líder Esqueleto:**

**Alquimia Corrompida:** Cedric, agora como Líder Esqueleto, mantém seus conhecimentos em alquimia, mas a magia que o transformou distorceu suas habilidades, tornando-as mais sombrias e voltadas para o controle dos esqueletos.

**Conexão com a Terra Natal:** O Líder Esqueleto permanece ligado emocionalmente à terra onde tudo começou. Ele acredita que conquistando novas terras, pode encontrar uma maneira de reverter a maldição e restaurar a vida à sua comunidade.



### 3. Level Design



- Spawn ilha 1
- Colheita
- Liberar novas ilhas
- Ir para Land Of Bones



- Inimigos
- Área de spawn e voltar para a Ilha
- Colisões



- Área para liberar em Land of Bones



## 4. Estética

### 4.1. Arte Visual

Atmosfera do jogo: Calma e reconfortante na maioria das vezes, mas com momentos de tensão durante a exploração em Land Of Bones.

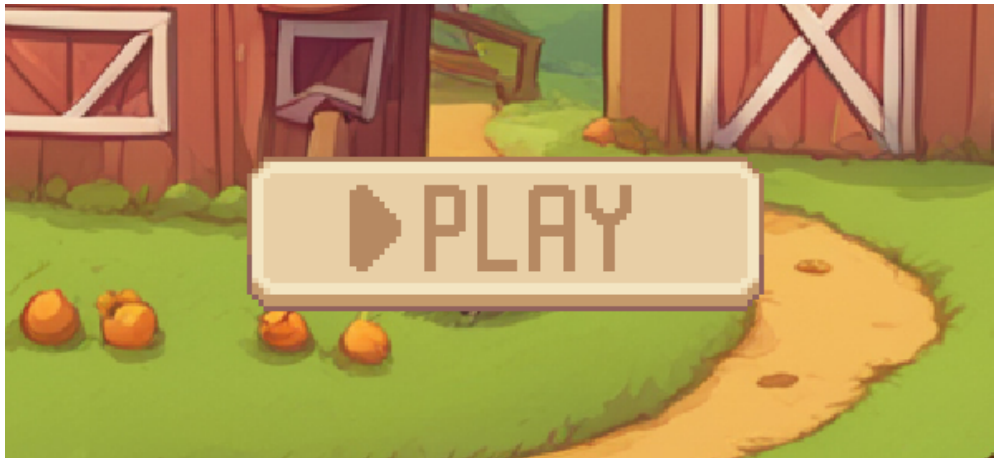


Cores: Paleta suave e natural com tons de verde para a vegetação, azuis para corpos d'água e céu, e tons terrosos para o solo.





Fontes: Está sendo utilizada a fonte Comic Sans MS(8) e um estilo mais retrô, para trazer um clima mais descontraído para o jogo.



Símbolos: São utilizados símbolos simples e intuitivos para o usuário entender o que cada item faz, como o contador de abóboras e o símbolo E para realizar a ação de interação pelo mapa.



Padrões visuais: Pixel art detalhada para plantas, animais e estruturas da fazenda para uma sensação de cuidado e atenção aos detalhes.



O estilo da arte se aplica para todas as ilhas do jogo, trocando apenas a iluminação das fases para quando o personagem está explorando uma ilha que contém perigos.



## 4.2. Animações

### Antecipação:

- Para o protagonista realizar os seus ataques com o machado. Existe uma animação para o jogador puxar o machado e atacar com ele



### Squash and Stretch:

- Quando o personagem sofre algum dano, o mesmo treme junto com a tela para indicar que recebeu um erro.
- Quando um esqueleto morre, o mesmo realiza uma animação dos ossos desmontando



0



1



2



3





PERSONAGEM



INIMIGOS



ANIMAIS



ITEMS CENÁRIO



HUD/MENU



LANDS OF BONES



## 4.3. Músicas

### Trilha Sonora

O jogo terá uma trilha sonora mais relaxante e tranquila enquanto estiver na ilha inicial, proporcionando alívio ao jogador por essa ilha ser um lugar seguro.

À medida que o jogador vai desbloqueando novas ilhas e os inimigos começam a chegar perto, a trilha sonora vai ficando mais pesada, trazendo um tom de combate, aflição proporcionando um desespero ao jogador.

A trilha quando o jogador estiver em Land of Bones, será bem mais dark, trazendo um ar sombrio e de solidão ao jogador, pois ele estará desbravando lugares misteriosos



## Sons

O jogo terá sons cruciais para garantir a imersão do jogador

### Ilha Inicial / Ilhas

- Som de passos
- Som do mar para dar imersão de ser uma ilha
- Som de ventos
- Som para quando o personagem passar em um arbusto/folhagem
- Som dos animais
- Som do cultivo das abóboras quando é passado a foice nelas

### Land of Bones

- Som de hit nos inimigos
- Som de ataque
- Som de hit no personagem principal/perder coração
- Som das caveiras
- som de lobos, corvos e corujas para causar a imersão de um lugar mais sombrio e escuro
- som do boss
- som do ataque do boss
- som do boss sendo derrotado



## 5. Tecnologia

Requisitos:

Será necessário apenas que tenha o Construct 2 e o arquivo de execução do jogo.

MÍNIMOS:

Requer um processador e sistema operacional de 64 bits

SO: Windows XP SP2+

Processador: SSE2 instruction set support

Memória: 1024 MB de RAM

Placa de vídeo: DX9 (shader model 2.0) capabilities

Armazenamento: 512 MB de espaço disponível

Padrões de desenvolvimento:

Cada arquivo segue o padrão snake case. Exemplo: Menu\_Ilha.

São utilizados arquivos .png, .capx, .svg, .xml.

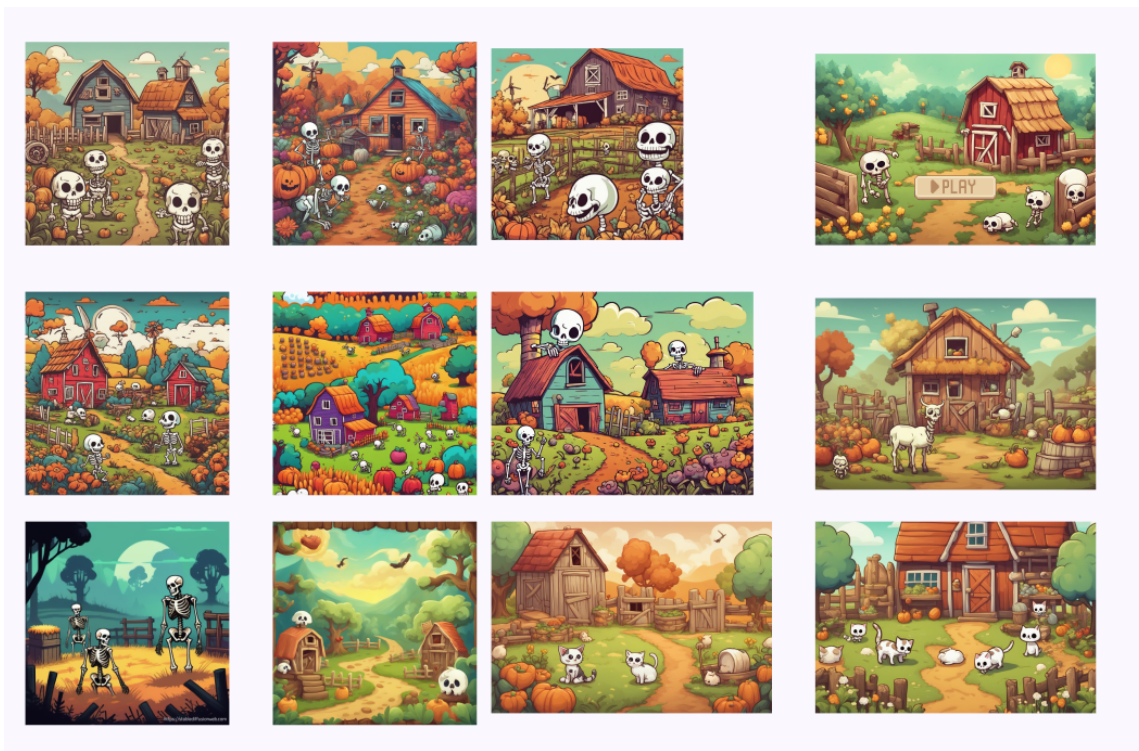


## 6. Referências

### Referências de Jogos



### Referência de layout Menu





## 7. Perspectivas Futuras

Como tivemos problemas ao decorrer do desenvolvimento do projeto, ocasionado pela limitação de eventos no Construct 2, o que fez com que tivéssemos que focar os recursos para os elementos principais do jogo. Para uma versão sem limitações os próximos passos seriam:

- Inclusão dos animais da fazenda;
- Implementação de mais sons no jogo;
- Novas ilhas/fases para exploração do jogador;
- Invasões à ilha principal;
- Variedade maior de inimigos.