

GDD Franken Farm

Entrega da G1

Vivi Arruda

Game Concept (GC)

Panorama

Animação procedural similar a *Rain World*. Jogos de plantação como *Stardew Valley*. Jogo que mistura a plantação como atividade relaxante em um momento e como jogo de horda em outro instante.

Descrição

E se um dia sua plantação se revoltasse contra você? Seja um fazendeiro/cientista maluco criando plantas-monstro para extrair os vegetais de maior qualidade e vendê-los no mercadinho orgânico mais próximo! Em Franken Farm você tem toda a calma de um jogo de fazenda misturado com a destruição e caos dos jogos de horda mais sanguinários.

Monte sua base de experimentos científicos de forma cautelosa para evitar a destruição causada por esses tubérculos e leguminosas demoníacas, quer dizer, monte sua fazendinha orgânica com todo carinho e amor :)

Características-Chave

- Animação procedural
- Alternância entre interação do jogo de forma pacífica com forma de combate (dia e noite)
- Tema de fazenda
- Tema de criação de monstros

Gênero

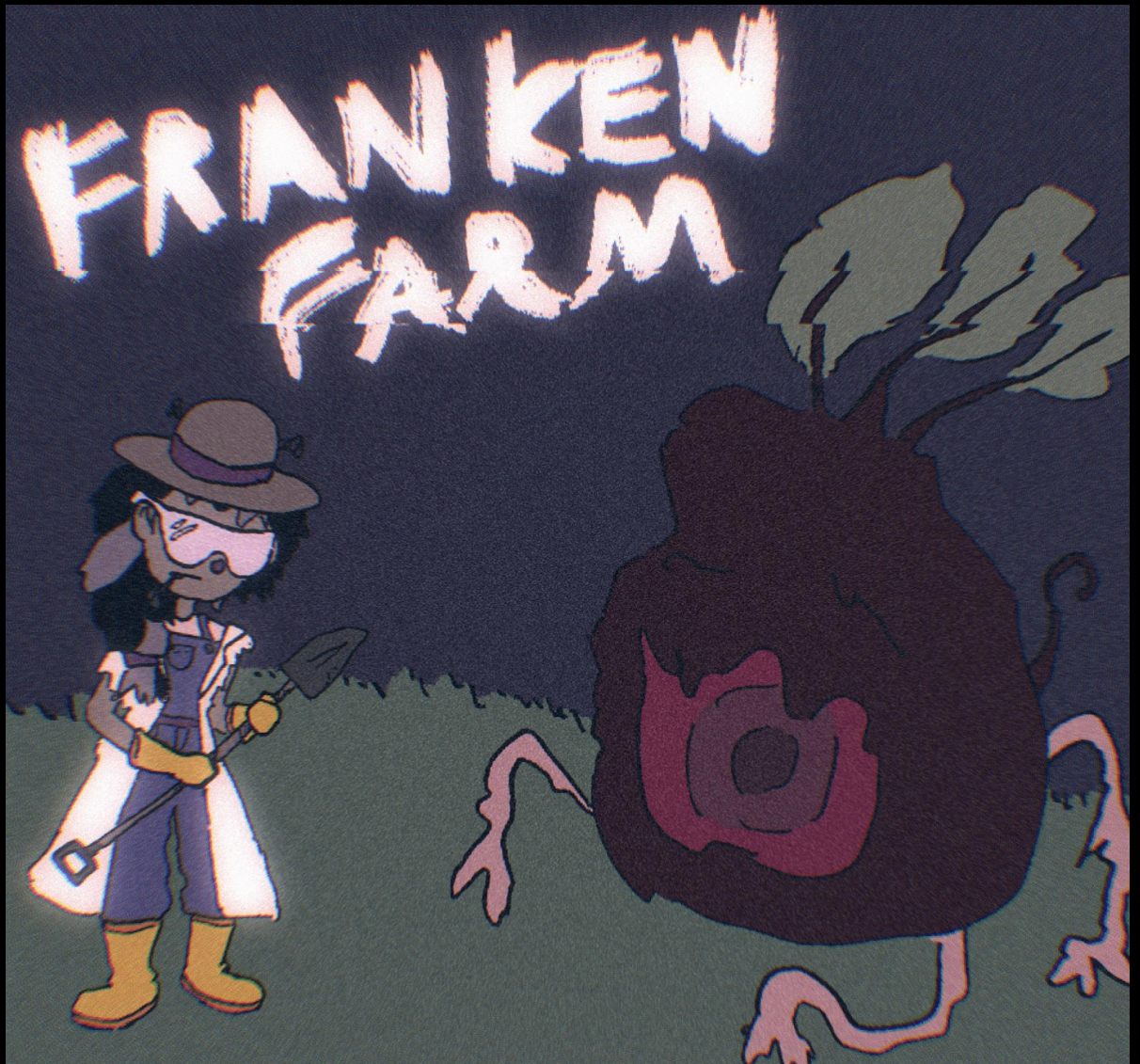
sandbox, plantação, estratégia, sobrevivência, horda

Plataforma

WebGL e Desktop

Artes de Conceito

- Concept Inicial



- Teste de Identidade Visual



- Aquarela



Game Functional Specification (GFS)

Mecânica do Jogo

Core Gameplay

O gameplay consiste em plantar, organizar, comprar, vender e fazer estratégias durante o dia e a noite, sobreviver aos ataques dos monstros.

Gameflow

O jogador faz o turno do dia se preparando para o turno da noite, e a noite ele sobrevive a horda que plantou no dia. O jogo acontece em 1 semana (7 dias) e com um boss na noite final. O objetivo do jogador é sobreviver essa semana e cumprir sua meta de vendas.

Personagens / Unidades

- Player

se move em movimento top down e pode atacar com a arma que está segurando

- Betestein

Monstro beterraba, tem mais vida, se arrasta até o player.

- Cenobra

Monstro cenoura, é rápido, se lança de longe.

- Aranion

Monstro cebola, consegue subir blocos quebráveis, morre com um ataque, deixa o player com visão limitada se ele for atacado ou se tiver no raio de explosão depois que ele morre.

Elementos do Gameplay

- Blocos quebráveis

Player consegue atacar através deles mas não passa por eles. Os monstros não conseguem passar nem atacar através deles (com exceção do Aranion, que consegue subir neles e passar por cima), porém, cada tentativa de ataque quebra o bloco mais. O bloco terá uma vida própria e os monstros poderão destruí-lo. Player compra esse bloco e escolhe onde colocar.

- Armadilha

Armadilha de urso para os monstros. O player consegue escolher onde colocar. Desaparece quando é ativada.

- Máquina de criação

Lugar onde se pode pegar as sementes que serão plantadas de dia. Tem opção de fazer upgrades que modificam os monstros (por exemplo, adicionar uma perna, deixá-los mais fortes e etc.). Modificações deixam os monstros mais fortes, porém o player ganha mais vegetal ao matar o monstro (como ele vende os vegetais, ele acaba ganhando mais dinheiro).

- Barraquinha de venda

Aberta durante o dia, possibilita venda dos produtos obtidos em troca de dinheiro.

- Máquina de compra

Possibilita a compra de armas e blocos para se preparar para a noite.

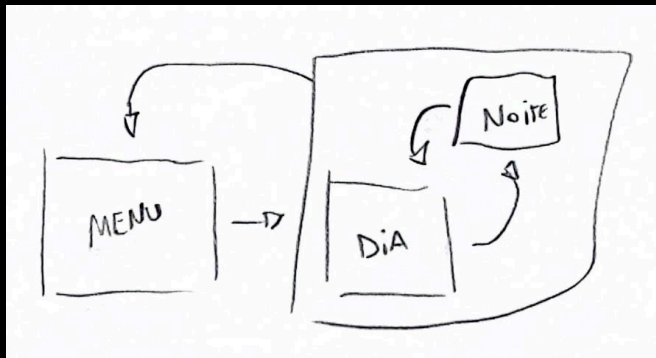
AI/AS

- Algoritmo de perseguição do jogador.
- Comportamento relativo de cada inimigo.
- Animação procedural que amplifica a realidade do movimento dos inimigos.

Interface-Jogador

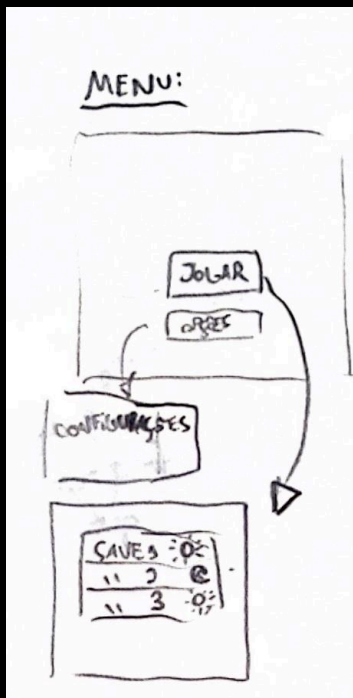
Fluxo de telas

- Esboço



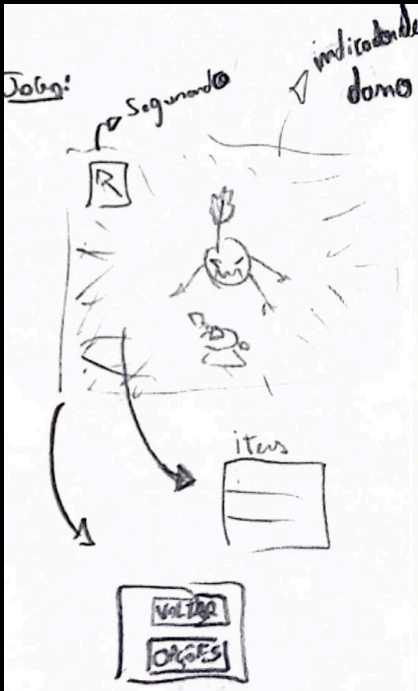
Requisitos funcionais (Wireframe)

- Esboço



Prototipação Visual + GUI

- Esboço



Arte Audiovisual

Áudio

- Músicas
Música dia, música noite, menu, música boss
- Sonoplastia (FX)
Sons de Menu, Sons de jogo, Sons de UI

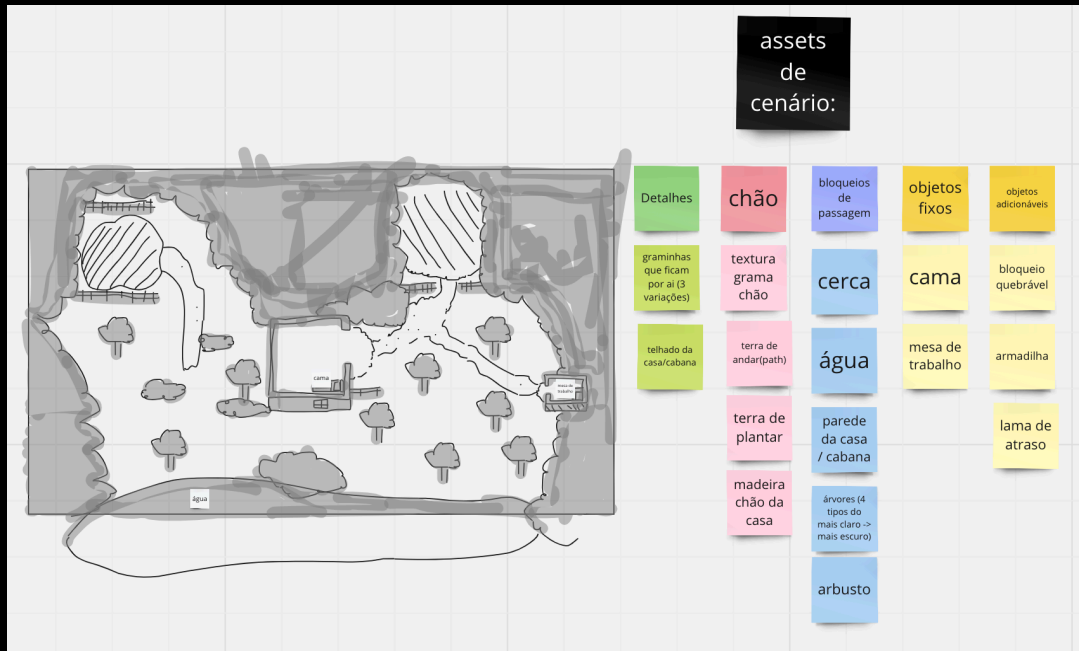
Visual

- Identidade Visual
Shader pixelado + filtro de filme antigo(tela dando ruido) + filtro de cor
- GUI
UI em forma de Placas de madeira, remetendo a fazenda
- Terrenos/Ambientes
Fundo difere dos personagens por menor saturação

Requisitos de Nível/Fase

Mapas

- Esboço



Game technical specification (GTS)

Mecânica do Jogo

Plataforma e Sistema Operacional

WebGL ou Desktop Build

Código

Godot GDscript e C#

Física e Estatística

Characterbody2D do Godot

AI/AS

Navigation 2D godot

... EM CONSTRUÇÃO ...