

FORGE & EMPIRE

7 to 8 GameDev

Versão: 1.0.0

Game Design Document disponibilizado pelo crieseusjogos.com.br. Acesse o nosso site para mais conteúdos sobre desenvolvimento de jogos.

Visão Geral

Tema

Mecânicas Básicas

Plataformas

Modelo de Monetização

Escopo do Projeto

Referências

- <Referências #1>

- <Referências #2>

- <Referências #3>

- <Referências #4>

Pitch de Elevador

Descrição do Projeto (Breve)

Descrição do Projeto (Detalhado)

O que diferencia este projeto?

Mecânicas de Jogabilidade (Detalhadas)

- <Mecânica #1>

- <Mecânica #2>

- <Mecânica #3>

- <Mecânica #4>

História e Jogabilidade

História (Breve)

História (Detalhada)

Gameplay (Breve)

Gameplay (Detalhado)

Assets Necessários

- <2D>

- <Sons>

- <Códigos>

- <Animações>

Cronograma

- <Meta #1>

- <Meta #2>

- <Meta #3>

Visão Geral

Tema

- Estratégia

Mecânicas básicas de jogabilidade

- #1 Selecionar os minérios e recolhê-los
- #2 Derreter os minérios e fabricar equipamentos
- #3 Vender os equipamentos
- #4 Moedas (pontuação)

Plataformas

- Arduino

Modelo de Monetização

- Compra do produto

Escopo do Projeto

- Custo e Prazo
 - R\$ 195,00
 - 1 semestre
- Equipe
 - Programador
 - Todos da equipe irão fazer uma parte da programação
 - Script do Menu (todos os 4 membros)
 - Botões de entrada e saída (2 botões de navegação e 1 botão de selecionar/desselecionar)
 - Script Timer
 - Script Mineração
 - Botões para recolher os minérios (2 botões navegação, 1 botão de coleta e 1 botão de selecionar/desselecionar)
 - Script Forja
 - Script dos Caldeirões (2 botões de navegação e 1 botão de selecionar/desselecionar)
 - Script das Formas (2 botões de navegação e 1 botão de selecionar/desselecionar)
 - Script Entrega e Pedidos (2 botões de navegação e 1 botão de selecionar/desselecionar)
 - Designer
 - Todos da equipe irão fazer uma parte do Design
 - Design da Tela do Menu (bushra)
 - Design da Tela de Mineração (Homam)
 - Design da Tela de Derreter e Criação (Gustavo)
 - Design da Tela de Entrega e Pedidos (Emílio)
 - Todos da equipe irão fazer uma parte do Design
 - Sprite dos Botões (Homam)
 - Sprite dos Minérios (Gustavo)
 - Sprite das Barras de minério/Lingotes (Emílio)

- Sprite dos Caldeirões (Bushra)
- Sprite das Formas (Gustavo e Homam)
- Sprite dos Equipamentos (Emílio e Bushra)

- Custos com licenças / Hardwares / Outros custo
 - Display TS 240x240 - R\$ 75,00
 - Arduino Uno - R\$ 115,00
 - Buzzer elétrico - R\$ 5,00

Referências (Descrição breve)

- <Referência #1>
 - Jacksmith
 - Um jogo simples que traz exatamente o que buscamos.

O Pitch de Elevador (The Elevator Pitch)

O ferreiro é raramente apresentado nos jogos, mas é uma das áreas mais importantes e algo que queremos fazer é permitir que os jogadores experimentem virtualmente a área, onde o jogador coletará os seus próprios minérios para forjar equipamentos solicitados em sua tenda de atendimento, adquirindo pontos cada vez que finalizar um pedido, buscando adquirir o máximo de pontos possíveis.

Descrição Geral do Projeto (Breve):

Ao entrar no jogo, você encontrará o menu e começará a jogar e coletar recursos, que são ferro, ouro e cobre, e irá para uma área de derreter e depois para a área de formas, a área de produtos , e a área de pedidos.

Descrição Geral do Projeto (Detalhadamente)

Ao entrar no jogo, você encontrará o menu, o botão de entrar e de saída, e ao entrar poderá coletar os recursos, que são ferro, ouro e cobre, movendo-se entre os recursos pressionando o botão direito ou esquerdo botão e

coletá-los pressionando o botão superior, e então você irá para uma área de derreter, E na qual existem três potes para derreter os recursos, e abaixo do pote mostrará a quantidade de recursos derretidos, e então você poderá formar as formas que você precisa para cumprir os pedidos como: Espada - Martelo - Escudo...etc. E você pode usar mais de um material para formar e na área de Artefatos você poderá ver as muitas formas que você tem e na área de pedidos você deve cumprir os pedidos para acumular pontos.

O que diferencia este projeto?

- Jogo simples porém com diversas mecânicas.
- Diversidade de materiais.
- Satisfação ao completar seus pedidos e aumentar seus pontos.

Mecânicas de Jogabilidade

- <Mecânica #1>

- <Selecionar os Minérios>

<Navegação entre os 3 minérios do jogo(cobre, ferro, ouro)>

- <Como funcionará?>

<Ao apertar os botões laterais você navegará entre os minérios, da esquerda a direita, e quando clicar os outros 2 botões, seu personagem irá coletar o minério selecionado.>

- <Mecânica #2>

- <Derreter os Minérios>

<Navegação entre os caldeirões>

- <Como funcionará?>

<Apertando os botões laterais você vai navegar entre os 3 caldeirões respectivos a cada minério(cobre, ferro e ouro), após o passar de 5 segundo você poderá apertar o botão inferior para despejar em cima das formas.>

- <Mecânica #3>

- <Selecionar a Forma>

<Ao derreter o minério o jogador deverá selecionar qual equipamento ele irá fazer dentre, espada, escudo e armadura.>

- <Como funcionará?>

<Após derreter os minérios você poderá selecionar qual equipamento você vai fazer para vender, apenas navegando entre eles com os botões laterais e selecionando com o outro botão.>

- <**Mecânica #4**>

- <Navegação>

<Ao clicar os botões laterais você vai navegar entre os objetos na primeira área, e ao clicar o botão superior utilizará o objeto, e ao clicar o botão inferior irá mudar entre as áreas de trabalho (derreter, forma, estoque, pedido).>

- <Como funcionará?>

<existirão 4 áreas de trabalho, uma para derreter os minérios, uma para fazer o equipamento, uma que mostra seu estoque de equipamentos, e uma com os pedidos, você irá se movimentar entre elas clicando o botão inferior, podendo assim utilizar os botões laterais para se movimentar entre os objetos nas áreas, e usando do botão superior para utilizar elas>

História e Jogabilidade

História (Breve)

Com a mudança na indústria, a era da produção de ferro nasceu e as pessoas estavam interessadas, pois proporcionou uma grande contribuição que poderia mudar a situação econômica deles . . . e a luta para conseguir uma vaga no começo dessa nova jornada

História (Detalhada)

Quando os romanos invadiram, iniciou-se a área de fabricação de equipamentos, e foi uma das áreas mais bem pagas nesta área devido à necessidade imediata de se desenvolver. Como os romanos precisavam de pessoas qualificadas para esse trabalho, as pessoas começaram a se candidatar e a desejar esse trabalho para aumentar sua riqueza e sair da pobreza, e os

candidatos a esses empregos eram milhões. Os romanos decidiram realizar uma competição onde o vencedor garantiria o emprego e receberia um prêmio vencedor, e assim começou... e aqui, onde cada candidato tinha uma semana para trabalhar e ganhava aquele que completasse mais pedidos, começando por coletar minérios para derreter e fazer todo o processo...

Gameplay / Jogabilidade (Breve)

O jogo consiste em coletar diferentes tipos de minérios a fim de utilizá-los em sua forja, com o objetivo de criar itens de acordo com os minérios coletados. Esses itens serão solicitados em sua tenda e quanto mais entregas realizadas, mais pontos o jogador receberá.

Gameplay (Detalhado)

Ao iniciar o jogo, o jogador se encontrará na janela de menu, onde será possível navegar entre os botões: Iniciar, Créditos (TALVEZ NÃO PRECISE) e Saída. Ao iniciar, o jogador irá entrar na janela de mineração, nessa janela, o jogador irá navegar entre os minérios de Cobre, Ferro e Ouro, ao selecionar o minério desejado, o jogador começará a mineração, porém, haverá um tempo limite para minera-los, assim como um maior números de hits, para que a rocha do minério seja quebrada.

Após realizar a coleta dos minérios, o jogador irá para a janela de forja e pedidos. Nessa janela, será possível derreter os minérios nos caldeirões de acordo com suas necessidades, que se encontram na parte superior esquerda da tela. Derreter os minérios resultará em caldeirões cheios de minério. O conteúdo dos caldeirões serão necessário para forjar os itens utilizando as formas que se encontram na área inferior esquerda da tela, que são: forma de Espada, forma de Escudo e forma de Armadura, sendo necessário uma determinada quantidade de caldeirões para forjar os itens, onde será necessário X caldeirões para forjar a Espada, X caldeirões para forjar o Escudo e X caldeirões para forjar a Armadura.

Após ter finalizado os itens necessários para atender seus pedidos, o jogador poderá então visualizar quais itens possui em seu Armazém que se encontra na área superior direita da tela. Após conferir os itens em seu Armazém, na área inferior direita o jogador poderá selecionar quais pedidos irá entregar e quais irá recusar, caso não tenha conseguido coletar minérios

suficientes. Entretanto, ao recusar pedidos, o jogador perderá certa quantia de moedas e caso consiga completar a entrega ganhará certa quantia de moedas, tornando o jogo mais competitivo.

Assets Necessários

- 2D

- Background

- Mina (mineração) enquanto estiver na tela de mineração;
- Forja (ambiente) ou tenda de equipamentos enquanto estiver na tela de forja e entrega (Talvez não seja necessário por conta da quantidade de coisas que já estarão na tela).

- Itens

- Minério de cobre, ferro e ouro;
- Barras/Lingotes de cobre, ferro e ouro;
- Espada de cobre, ferro e ouro;
- Escudo de cobre, ferro e ouro;
- Armadura de cobre, ferro e ouro;
- Um caldeirão para cada tipo de minério (vazio e cheio);
- Uma forma para cada tipo de item.

- Sons

- Lista de sons (Ambientes)

- Legendary Epic Music - Bal’Kor The Forgemaster, By Michael Ghelfi

- <https://youtu.be/gkahJepZHsk>

- Mining Sound Effect

- <https://youtu.be/kmb8RoiTPfU>

- Medieval City Ambient Sound for RPG - Milky Chance

- www.youtube.com/watch?v=8yIEOPa9PAs

- Lista de sons (Jogador)

- Sons do jogo/botões

- Som ao navegar entre botões.

- Sons das mecânicas

- Som de picareta em rocha quando estiver coletando minérios;
- Som de forno/forja ao derreter os minérios;
- Som de líquido escorrendo/borbulho ao derramar os minérios nas formas;
- Som de bigorna ao completar os itens;
- Som ao completar entregas.

- Código

- Scripts de Personagens (Movimentação/IA/Etc)
- Scripts de Ambientes (Movimentos no background)
- Exemplo

- Animações

- Animações dos itens
 - Animação dos minérios e itens em estoque;
 - Animação da moeda.
- Animação das mecânicas
 - Animação dos botões ao selecionar e ao desselecionar;
 - Animação das rochas dos minérios enquanto estiver realizando a coleta;
 - Animação dos minérios derretendo nos caldeirões;
 - Animação dos minérios sendo colocados nas formas de acordo com o item a ser forjado.

Cronograma

- <Meta #1>
 - Dia 01/03 ao dia 08/03 (7 dias)
 - Produzir o design do menu;
 - Produzir o Background do menu;
 - Produzir os Sprites dos botões e nome.
- <Meta #2>
 - Dia 07/03 ao dia 12/03 (5 dias)
 - Fazer a animação dos botões;

- Fazer a animação(simples) do background.
- <Meta #3>
 - Dia 13/03 ao dia 27/03 (14 dias)
 - Script dos botões de Entrar e Sair;
 - Tela 2 do jogo (área de mineração) {existência dela}.