

Super Farmer World's Game Treatment Document

Super Farmer World

Um fazendeiro, um rebanho em perigo, lobos famintos e muita diversão!

[A imagem é meramente ilustrativa, ela não será utilizada no jogo]



Fonte: <https://www.historias-infantis.com/o-pedro-e-o-lobo/>

Resumo Executivo (Executive Summary)

- Controle o pastor através de uma visão 2D da fazenda em busca das ovelhas perdidas, antes que os lobos famintos encontrem elas;
- Configure a dificuldade do jogo da maneira que preferir;
- Encante-se com as belas artes do jogo e as trilhas sonoras que vão te envolver durante cada partida.

Visão geral (Overview)

High Concept

Em uma fazenda de ovelhas que por muito tempo foi pacata, surgem novos habitantes, os lobos. Você, como fazendeiro, tem a missão de proteger as ovelhas e afugentar os invasores.

Gênero

Jogo de plataforma 2D, baseado em configuração de dificuldade para cada partida. O jogo não é dividido em níveis, a dificuldade é selecionada no início da partida por meio de algumas opções, como por exemplo: quantidade de ovelhas perdidas, quantidade de lobos e o tempo limite para concluir a “missão” de resgate.

Gatilhos (Hooks)

- Você mergulha na história da fazenda por meio das artes visuais, trilhas sonoras e outros sons que compõem o cenário.
- Conforme o desenrolar de cada partida, você começa a desenvolver o seu raciocínio, pensando rápido para concluir seus objetos a tempo.
- O jogo também irá divertir com as animações de personagens e a maneira que elas mudam dependendo das interações feitas entre eles, por exemplo: o lobo acatando o fazendeiro ou a ovelha.

License

Nenhum licenciamento será necessário. Todos os personagens serão completamente originais.

Destaque de jogabilidade (*Gameplay Highlights*)

- Jogo de plataforma 2D resgatando os velhos jogos do mesmo gênero com algumas características novas;
- Cada partida é única e não será afeta pelo resultado da última jogada;
- Para vencer a partida, o jogador precisa encontrar todos as ovelhas que se perderam pela fazenda;
- O jogador perderá caso zere a sua vida. A vida do jogador diminui conforme ele leva mordidas dos lobos;
- Existe um tempo limite para completar cada missão (encontrar as ovelhas), ele é definido antes do início de cada partida;
- Assim como a duração de cada partida, a quantidade de lobos e ovelhas espalhadas pela fazenda também fica a critério do jogador.

Destaques da versão online (*Online Highlights*)

- Não há previsão de modo online.

Destaques da tecnologia (*Technology Highlights*)

- O jogo será desenvolvido em Unity.

Destaques de arte e áudio (*Art and Audio Highlights*)

- O plano de fundo do jogo será composto por uma imagem única que vai sendo apresentada ao jogador conforme ele se desloca pelo mundo;
- Essa imagem de fundo vai ser um conjunto de vários objetos (outras imagens) extraídos da internet para formar um novo “desenho” que seja “original” de certo ponto;
- Os sons do jogo serão: uivos de lobos, berros de ovelhas e o som do fazendo “gemendo” ao ser mordido por um lobo. Poderão ser adicionados outros sons, por exemplo: o barulho de passos ou o som da chuva;
- A trilha sonora será original, criada com o auxílio de algum software editor de áudio. Além da trilha padrão, haverá duas composições que

poderão ser tocadas ao final de cada partida, uma para o caso de vitória e outra em caso de derrota.

Hardware

- Será inicialmente disponibilizado para desktops.

Detalhes de produção (*Production Details*)

Orçamento

- Algo em torno de R\$2.000,00 para remunerar um profissional por três meses (trabalhando seis horas por semana).

Cronograma

- 3 meses de desenvolvimento;
- 1 semana para projetar os personagens e criar um “nível de teste” para definir o conjunto de artes de movimento e programar o esqueleto do jogo;
- 1 semana para programar o movimento do fazendeiro e a arte para o “nível de teste”;
- 2 semanas para criar um demo jogável e projetar o movimento para as ovelhas e lobos;
- 2 semanas para implementar as mudanças, a estrutura dos menus e projetar a arte interna do jogo;
- 4 semanas para projetar as configurações de dificuldade, demais artes, conteúdo, história e a música;
- 2 semanas para os testes finais e as alterações.

Concorrência

The Farmer World concorre com diversos jogos de plataforma 2D. Segue abaixo alguns exemplos:

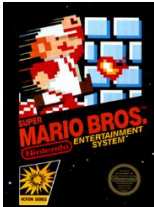
Sonic the Hedgehog (Franquia)



Fonte: [https://www.sega-brasil.com.br/Tectoy/Sonic_the_Hedgehog_\(Mega_Drive\)](https://www.sega-brasil.com.br/Tectoy/Sonic_the_Hedgehog_(Mega_Drive))

- Lançado em 1991 pela Sega para o Mega Drive, ele foi o primeiro de uma grande franquia que lançou jogos até pouco tempo atrás. Sonic, o personagem principal, é um ouriço azul capaz de correr numa velocidade supersônica. É considerado o maior rival da franquia Super Mario Bros.

Super Mario Bros. (Franquia)



Fonte: https://pt.wikipedia.org/wiki/Super_Mario_Bros.

- Lançado em 1983 pela Nintendo, ele foi um dos primeiros jogos de plataforma com rolagem lateral. Mario, um encanador italiano, tem de enfrentar Bowser, o rei dos koopas (*espécie fictícia*), para salvar a princesa. Atualmente, Super Mario é a série de jogos mais vendida de todos os tempos no mundo (*Atualizado em Fevereiro de 2019*). É aclamado por muitos críticos e jogadores como um melhores jogos da história.

Game World

O início da fazenda... (Backstory)

- Aproximadamente 10 anos atrás, um homem chamado Bruno vivia em uma cidade muito agitada. Ele decide largar o emprego, ir para uma zona rural e começar a sua fazenda. Ele inicia seu sítio plantando verduras e criando gado. Com o passar do tempo, ele deixa de lado as plantações e começa a trabalhar com outro tipo de rebanho, o de ovelhas. Tudo parecia ir bem até a chegada dos lobos. E agora, a segurança da fazenda está em suas mãos...

Objetivo

- Encontrar as ovelhas perdidas. Para isto o pastor precisará percorrer toda a fazenda antes do tempo acabar. Em algumas momentos ele terá que evitar os lobos ou combatê-los.

Personagens

- **Bruno (Fazendeiro/Pastor)**
 - O herói dessa aventura. Ele terá que usar todas as suas habilidades para concluir seus objetivos.
- **Ovelha(s)**
 - As vítimas da história. Elas são o equivalente a donzela em apuros nos jogos de estilo semelhante.
- **Lobo(s)**
 - Os vilões do jogo. Eles estão famintos e querem devorar o rebanho para saciar a fome.

Progressão

- O jogo não terá progressão de dificuldade definida em níveis. No início de cada partida, o jogador deverá escolher algumas opções de configuração, dentre elas: tempo para cumprir a missão, quantidade de ovelhas para serem encontradas e a quantidade de lobos espalhados pela fazenda. A dificuldade de cada jogo será baseada nessas opções, independentemente de quantas partidas foram jogadas ou como terminou o último jogo.