

SUPER FARMER WORLD

Game Design Document

Versão: 1.1

Autor:

Cleber Tomazoni

Blumenau,
Abril de 2019

Índice

1.	História.....	3
2.	Gameplay.....	4
3.	Personagens	5
4.	Controles.....	6
5.	Câmera.....	7
6.	Universo do Jogo	8
7.	Inimigos	9
8.	Interface.....	10

1. História

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...

2. Gameplay

O jogo está dividido em oito níveis de dificuldade, em cada um deles existem diferentes quantidades de ovelhas e lobos espalhados pela fazenda, o tempo limite para salvar o rebanho também varia em cada uma das fases, assim como o tamanho do sitio.

Para vencer o jogo é necessário encontrar e salvar todas as ovelhas que estão perdidas pela fazenda em cada nível, antes que elas sejam devoradas pelos lobos.

O fazendeiro é derrotado quando ele perde todas as suas 5 vidas, as vidas dele são retiradas por mordidas de lobos.

3. Personagens

Bruno (Fazendeiro/Pastor)

- Por causa de stress, saiu da cidade para começar uma fazenda, atualmente está com 38 anos e lida com um rebanho de ovelhas;
- É um homem pacato, mas vira outra pessoa quando suas ovelhas estão em perigo;
- Não possui poderes ou golpes especiais, seus ataques são pulos em cima dos inimigos (lobos) e golpes com seu cajado;
- Usa chapéu de palha e camisa xadrez azul;
- Ele pode andar, pular e atacar com o cajado.

4. Controles

Para controlar o personagem é possível utilizar as setas direcionais direita e esquerda para movimentá-lo horizontalmente no mapa. O fazendeiro pula na seta direcional que aponta para cima. Ele pode atacar os lobos com a tecla “A” e coletar as ovelhas que estão perdidas pelo caminho com a seta direcional que aponta para baixo.

5. Câmera

- Única câmera;
- Visão em 2D do mundo;
- Jogo em terceira pessoa;
- O jogador visualiza o mundo conforme explora as extremidades da tela.

6. Universo do Jogo

Em todas as fases do jogo, o cenário será o mesmo, uma fazenda com um pasto verde e algumas árvores, além das ovelhas e lobos que estão espalhados pelo caminho. Por se tratar de um jogo de plataforma, existirão várias elevações diferentes por todo o campo, onde será possível chegar com o personagem por meio de saltos (pulos), as ovelhas e os lobos também podem iniciar a partida em um local mais elevado na fazenda.

Haverá algumas músicas no jogo: uma durante a partida, outra em caso de vitória e uma para as derrotas também.

Segue abaixo, a definição das fases:

	Nível 1	Nível 2	Nível 3	Nível 4	Nível 5	Nível 6	Nível 7	Nível 8
Ovelhas	4	6	8	10	12	12	12	15
Lobos	2	3	4	5	8	12	18	25
Tempo	3 min	3 min	3 min	3 min	4 min	4 min	4 min	5 min

7. Inimigos

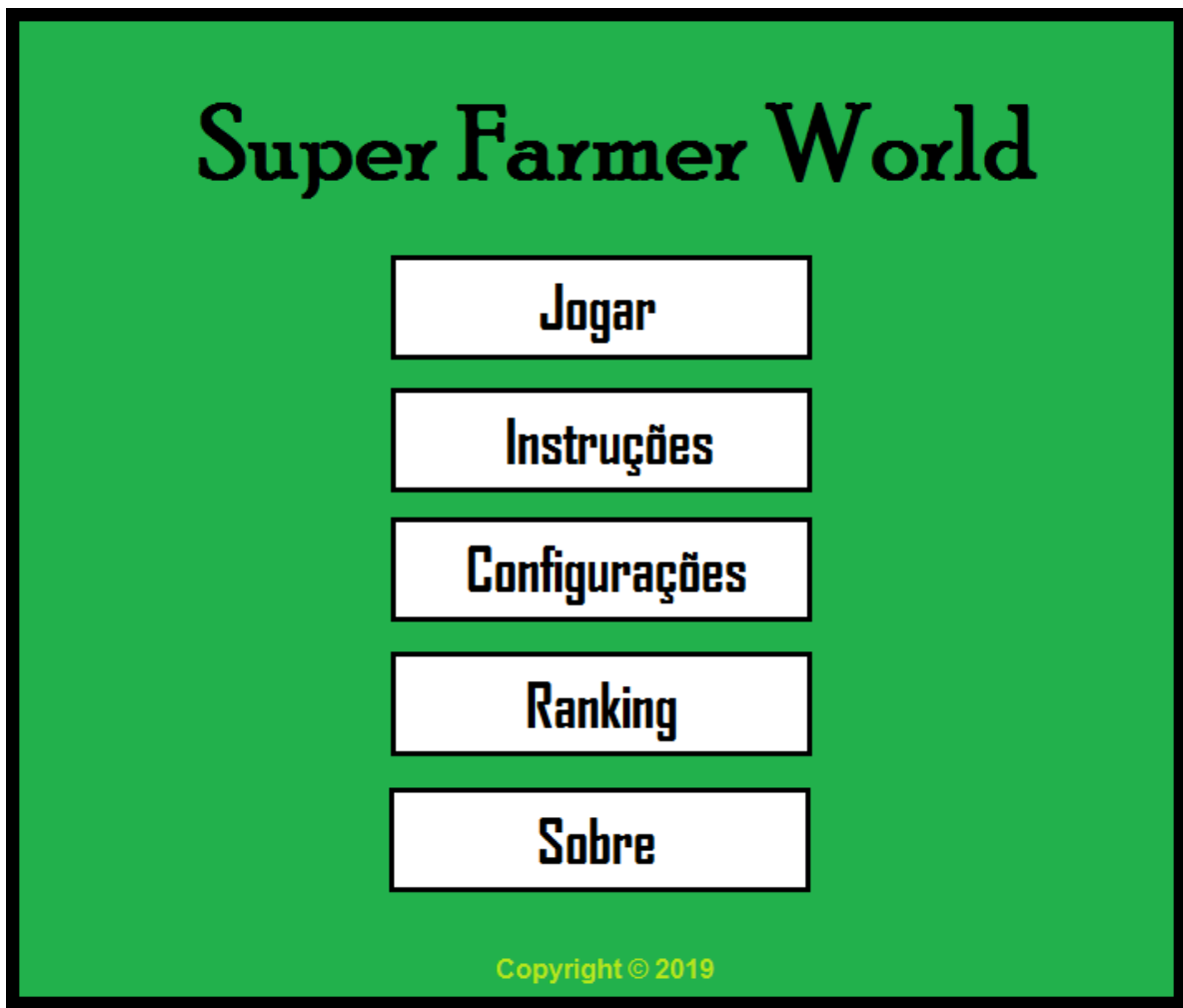
Os inimigos do pastor são os lobos. Eles podem ser derrotados quando o pastor pula em cima deles ou quando recebem 3 cajadadas.

A quantidade de lobos na fazenda muda em cada fase para tornar o jogo mais desafiador.

O objetivo do pastor não é matar os lobos, mas ele pode e deve fazer caso alguma ovelha esteja em perigo, pois seu único objetivo é sobreviver e salvá-las.

Os lobos podem morder o fazendeiro, assim tirando vidas dele, quando ele chegar perto de suas bocas. Eles somente se movimentam na horizontal (direita/esquerda).

8. Interface



No início de cada partida será apresentado um menu com as seguintes opções:

- **Jogar:** O jogador será redirecionado para uma tela com as fases disponíveis;
- **Instruções:** As teclas/comandos disponível no jogo são apresentados ao jogador;
- **Configurações:** É apresentada uma tela em que o jogador pode definir algumas configurações básicas, como por exemplo: desabilitar os efeitos sonoros;
- **Ranking:** Mostra uma tela com a quantidade de vitórias/derrotas/rendições em cada nível e os recordes de tempo para conclusão das fases;
- **Sobre:** Conta brevemente como foi desenvolvido o jogo e por quem.