

Pedro Moura

202100110

Carlos Luz

202100311

Rui Jesus

202100279

**Fase 2 de Projeto**

**Computação Móvel**

# Introdução

Relatório de Projeto inserido na Licenciatura em Engenharia Informática

**Professores**

Rossana Santos

Edgar Santos

Paula Miranda

Abril de 2023

# Porquê

Este jogo é desenvolvido na âmbito da disciplina de Desenvolvimento de Videojogos. Com o final do seu desenvolvimento contamos que a jogabilidade para os utilizadores seja fora do comum e que dê uma sensação de satisfação pessoal no final do jogo.

# Conceito de Jogo

O nosso jogo irá possuir 2 modos de jogo diferentes. Irá ter um “City Builder” 3d que consistirá no melhoramento de uma cidade medieval, onde será possível produzir recursos, tropas e realizar a troca de recursos. Como segundo modo de jogo, irá existir um modo campanha, do tipo 2d “platform”, onde o herói sairá da cidade e percorrerá cenários diversos para encontrar recursos. Como extra, sempre que se pretender evoluir o centro da cidade, o jogador terá que defender a sua cidade pois será atacada sempre que isto acontece. Caso defenda com sucesso, a evolução será realizada, caso contrário o jogador perderá os seus recursos que utilizou para a evolução e o centro não irá evoluir.

# Principais Features

* Histórias
* Defesa da cidade
* Troca de recursos
* Visual distinto

# Objetivos

## Goal 1

Evolução total da cidade principal

## Golal 2

Progressão no modo campanha

# Especificidade

## City Builder

A cidade principal irá possuir um conjunto de edifícios melhoráveis: Centro de Vila, Quartel, Pedreira, Fazenda, Floresta, Doca. Para a evolução será necessário utilizar recursos (Pedra, Comida, Maderia) para tal objetivo. O ganho de recursos é possível pelos 3 edifícios referidos anteriormente, em intervalos de tempo definidos. Será possível ainda, trocar recursos por outros à escolha do utilizador, sendo limitado ao que está naquele momento na banca. Para tal servirá o edifico Doca.

## Modo Campanha

Para aceder a este modo existirá na vila principal um ícon para que se entre no menu de campanha. Este modo consistirá no modo *platform* onde o personagem principal será o herói da vila. Este modo terá como objetivo principal a criação de uma segunda forma de coletar recursos. Existirá diferentes níveis, em que à medida que se vai progredindo, o número de recursos aumentará. Como limite, o jogador apenas poderá realizar alguns níveis que tenham sido atribuídos ao seu nível de centro de vila, sendo que para desbloquear os restantes níveis, este terá que evoluir o seu centro de vila.

## Defesa de cidade

Quando o jogador coleta os recursos necessários para a evolução do seu centro de vila, esta não será automática. Para realizar por completo a sua evolução o jogador terá que defender a sua cidade. Para tal será necessário que o jogador tenha produzido um número de tropas suficiente para a derrota das tropas invasoras.q