

**Game Design Document**

Desenvolvimento de Videojogos

Carlos Luz

Pedro Moura

Rui Jesus

Game Design Document inserido no âmbito do projeto da Licenciatura em Engenharia Informática

**Professor**

João Morais

Maio de 2023

# Game Overview

## Tema e Propósito

O presente jogo prende-se com um *CityBuilder*, cuja história decorre numa era medieval de tempo incerto, onde será possível a evolução gradual da mesma através da produção e posterior consumo de recursos, para evolução de edifícios e tropas. O presente jogo visa ainda dar uma nova roupagem à abordagem *Citybuilder*, e dessa forma, acrescenta dois novos tipos de funcionalidades, descritas em maior pormenor no seguinte capítulo.

Estas funcionalidades combinam assim aquela que é uma ação de desenvolvimento de uma cidade, com um modo de jogo *platformer*, que pretende possibilitar um modo campanha ao mesmo tempo que permite ao jogador colecionar recursos para a sua cidade, bem como um modo de batalha, onde o jogador poderá defender-se de ataques.

## Plataformas Alvo

O presente jogo tem como alvo atingir a plataforma Desktop, estando concebido a nível funcional e mecânico para utilizar as ferramentas disponíveis na mesma (rato e teclado).

Procuraremos porém, garantir uma simplicidade que permita ao jogo num futuro, ser facilmente transportado para plataformas móveis, que consideramos ocuparem cada vez mais uma grande fatia do mercado do *gaming*.

## Mecânicas Principais

### 1.2.1 Modo 3D

* No modo 3D, a cidade terá três principais níveis de Edifício Central, que permitirão a sua evolução através do consumo de recursos;
* Para consumar a evolução, decorrerá uma batalha, a acontecer na área da cidade, simulando assim um ataque. Caso o jogador vença a batalha, a evolução será consumada, caso contrário, o jogador perderá os seus recursos e a evolução não será concluída com sucesso;
* A produção de recursos poderá consistir na espera de determinado tempo, para que os respetivos edifícios possam produzir os recursos. Para além disso, o modo campanha, referido em seguida, irá permitir ao utilizador obter recursos para a construção da cidade.

### 1.2.2 Modo 2D - Batalha

* O Modo 2D Batalha, irá permitir ao utilizador posicionar as suas tropas ao longo da cidade, para que as mesmas reajam ao ataque, que surgirá para lá das muralhas delimitadoras.
* As tropas inimigas consistirão numa “inteligência artificial” que se focará em atacar o edifício central.
* Caso o jogador vença a batalha, a evolução será consumada, caso contrário, o jogador perderá os seus recursos e a evolução não será concluída com sucesso;

### 1.2.3 Modo 2D - Campanha

* O Modo 2D Campanha permitirá ao jogador ter uma componente emocional e de relação com o jogo, que não visa ser obtida apenas através da componente *Citybuilder.*
* Será possível ao jogador a cada nível coletar recursos de um determinado tipo, caso o cenário se passe na Floresta (Madeira), Caverna (Pedra) e Natureza (Comida)
* Caso o jogador perca o nível, poderá repeti-lo sem consequência, porém, se o concluir, independentemente da quantidade de recursos que colecionou, não poderá repetir a sua conclusão.

# História e Jogabilidade

## História do jogo

A história deste jogo prende-se com um personagem principal, Ares (referência ao deus grego da guerra), que abandonado pela sua família com tenra idade, juntou-se a uma pequena localidade à beira-mar, tornando-se rapidamente uma referência pelo seu carisma, heroísmo e altruísmo.

Ao longo da história existirão linhas secundárias, em que o personagem se poderá perder nas suas aventuras, num esforço de fazer crescer a sua cidade.

Nas evoluções da cidade, a história consistirá numa tentativa de determinada tropa inimiga pretender evitar a evolução e crescimento da cidade de Seamoor

## Fundamentais da Jogabilidade

### 2.2.1 Modo 3D

A cidade principal irá possuir um conjunto de edifícios melhoráveis: Edifício Central, Quartel, Pedreira, Fazenda, Floresta e Doca.

Para a evolução será necessário utilizar recursos (Pedra, Comida, Madeira) 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.

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.

### 2.2.2 Modo 2D

Para aceder a este modo existirá na vila principal uma seta, para que se entre no menu de campanha. Este modo consistirá no modo *platform* onde Ares, o personagem principal será o herói da vila. Este modo terá como objetivo principal a criação de uma segunda forma de coletar recursos, bem como de uma história. Existirão 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 de evoluir o seu centro de vila.

# Interface de Utilizador

## 3.1 Menu principal

No menu principal será possível fazer um novo jogo, começando do início da história e com os recursos iniciais e outra opção para continuar o jogo já começado preservando todos os recursos obtidos anteriormente, bem como o progresso da campanha.

## Overlay no modo 3D

Este ecrã no modo 3D deverá ter um *overlay* com toda a informação acerca do jogador, como recursos, nível e se está ou não a ser atacado.

## Overlay no modo 2D

No modo 2D, deverá igualmente existir uma interface que permita ao jogador saber os recursos coletados, a vida própria, vem como a vida dos inimigos ativos.

## Seleção de níveis 2D

Deverá existir um ecrã que permita ao utilizador selecionar o nível 2D que pretende jogar. Estes devem estar bloqueados ou desbloqueados, dependente do ponto atual de evolução do jogador.

# Níveis

Os níveis presentes no jogo serão de dois tipos, interligados. Na parte do género CityBuilder, o Edifício Central terá um nível que será ligado ao nível da campanha, em 2D. Para evoluir o nível será necessário passar o nível da campanha e defender a vila de um ataque dos inimigos.

No que diz respeito aos edifícios, o grafismo dos níveis irá mudar conforme cada edifício for evoluído, alterando consigo a cidade.

Na componente 2D Campanha, irão existir 10 níveis de campanha, onde em cada um será possível coletar um tipo de recurso diferente, tendo em conta a temática e cenários de cada nível.

Os próprios níveis aumentarão a sua dificuldade à medida que o jogador progride, seja pelo cenário e ambiente envolvente como pelos inimigos presentes.

# Assets a Utilizar

…………………

………………….

………………….

# Primeira vez a jogar

Para a primeira vez a jogar, existirá um diálogo que permitirá ao jogador ter não só um enquadramento para com a história, bem como um enquadramento das diferentes mecânicas de jogo, relativas a recursos, níveis de edifícios, história 2D, entre outros.