# Game Overview

# Tema

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 com uma história, 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 de 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.

# Mecânicas Principais

# As mecânicas principais presentes no jogo serão o modo 2D que irá ser onde o jogador avança na história do jogo, ganhando diversos recursos e derrotando inimigos de forma a concluir o nível e avançar para o próximo, evoluindo o seu centro da cidade

* + 1. Outra mecânica é no modo 3D onde consiste em defender a nossa cidade de ataques de inimigos. Estes ataques acontecem quando se pretende evoluir a cidade.
    2. Será permitido fazer a troca de recursos num mercado global de forma a usar os recursos mais abundantes para obter outros mais raros e necessários.
    3. Visual distinto??

# História e Jogabilidade

# História do jogo

Este jogo terá um modo Campanha que será jogado a partir do modo 2D, modo que será essencial para progredir. Esta história baseia-se em um guerreiro que foi raptado em batalha e separado do seu povo e deixado numa floresta para lutar contra a natureza. Este encontra algumas pessoas que tiveram o mesmo destino e decide criar uma comunidade de forma a sobreviverem e conseguirem voltar para casa.

# Fundamentais da Jogabilidade

# Modo 3D

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, 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.

# Modo 2D

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.

# Meta-games

Irá ser possível evoluir o centro da vila, de forma a ter acesso a mais níveis da campanha e assim coletar novos recursos

# User Interface

# Menu principal

No menu principal será possível fazer um novo jogo, começando do inicio da historia 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.

# Ecrã de jogo

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. No modo 2D deverá informar acerca da vida do jogador, número de recursos coletados no nível e tempo limite de jogo

# Ecrã de derrota

Se, no modo 3D, o jogador não conseguir defender o ataque, deverá aparecer o ecrã de derrota. No modo 2D, deverá aparecer este ecrã se o jogador morrer ou se ficar sem tempo.

# Níveis

Os níveis presentes no jogo serão de dois tipos, interligados. Na parte do género city Builder, o centro da vila 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.

Irá existir 10 níveis de campanha, onde em cada um será possível coletar um tipo de recurso diferente, por exemplo, no nível inicial o material que irá ser possível coletar será a madeira e no nível XXXX será pedra.

Os inimigos nos níveis iniciais iram ter uma dificuldade reduzida e, à medida que o jogador avança, ficaram mais fortes

# Ferramentas de desenho de nível

????

# Primeira vez a jogar

Para ajudar o jogador a aprender o jogo, irá existir um sistema de pop-ups que irá guiar o jogador na primeira vez que este chegar a um certo ponto de forma a esclarecer o jogador da funcionalidade e do próximo passo que este poderá tomar.