

Pedro Moura 202100110

Carlos Luz 202100311

Rui Jesus 202100279

**Game Design Document**

Desenvolvimento de Videojogos

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

**Professor**

João Morais

Maio de 2023

Conteúdo

[1. Game Overview 2](#_Toc135038953)

[1.1. Tema e Propósito 2](#_Toc135038954)

[1.2. Plataformas Alvo 2](#_Toc135038955)

[1.3. Mecânicas Principais 2](#_Toc135038956)

[1.2.1 Modo 3D 2](#_Toc135038957)

[1.2.2 Modo 2D - Batalha 2](#_Toc135038958)

[1.2.3 Modo 2D - Campanha 3](#_Toc135038959)

[2. Escopo de Projeto 3](#_Toc135038960)

[2.1 Tempo e Prazos 3](#_Toc135038961)

[2.2 Informações da Equipa 3](#_Toc135038962)

[2.2.1 Pedro Moura 3](#_Toc135038963)

[2.2.2 Rui Jesus 3](#_Toc135038964)

[2.2.3 Carlos Luz 3](#_Toc135038965)

[3. Pitch de Jogo 4](#_Toc135038966)

[4. História e Jogabilidade 4](#_Toc135038967)

[4.1 História do jogo 4](#_Toc135038968)

[4.2 Fundamentais da Jogabilidade 4](#_Toc135038969)

[4.2.1 Modo 3D 4](#_Toc135038970)

[4.2.2 Modo 2D 5](#_Toc135038971)

[5. Influências 5](#_Toc135038972)

[6. Interface de Utilizador 5](#_Toc135038973)

[6.1 Menu principal 5](#_Toc135038974)

[6.2 Overlay no modo 3D 5](#_Toc135038975)

[6.3 Menu de evolução 5](#_Toc135038976)

[6.4 Overlay no modo 2D 5](#_Toc135038977)

[6.5 Seleção de níveis 2D 6](#_Toc135038978)

[7. Níveis 6](#_Toc135038979)

[8. *Assets* Necessários 6](#_Toc135038980)

[8.1 Modo 3D 6](#_Toc135038981)

[8.2 Modo 2D 6](#_Toc135038982)

[8.3 Som 6](#_Toc135038983)

[9. Primeira vez a jogar 7](#_Toc135038984)

[10. Anexo – Printscreens 7](#_Toc135038985)

[11. Anexo – Guião de Introdução e Tutorial 9](#_Toc135038986)

# Game Overview

## Tema e Propósito

O presente jogo, **Rise of Seamoor**, 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;
* Existirão outros 6 edifícios, sendo eles: Porto, Mina, Quartel, Quinta, Floresta e Mercado. Estes terão de ser evoluídos antes do edifício central, para que esta evolução seja habilitada.
* 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.

# Escopo de Projeto

## 2.1 Tempo e Prazos

Por este se tratar de um projeto enquadrado no âmbito da Unidade Curricular de Desenvolvimento de Videojogos, este jogo terá de ser desenvolvido até ao fim do presente semestre, dando à equipa uma margem de cerca de 2 meses para a sua conceção.

## 2.2 Informações da Equipa

A equipa é composta por 3 membros, sendo eles e as suas principais responsabilidades:

### 2.2.1 Pedro Moura

* Ambiente 3D
* Modo batalha
* Música e Som
* *User Interfaces* e guiões

### 2.2.2 Rui Jesus

* Lógica de recursos e evoluções
* Animações 2D
* Modo batalha

### 2.2.3 Carlos Luz

* Níveis 2D
* *Assets*

# Pitch de Jogo

Seamoor é uma pequena vila à beira-mar que tem sido alvo constante de ataques de vilas rivais. Ares, um herói adotado pela vila em tenra idade, está determinado a torná-la uma das mais importantes e poderosas localidades da história. Em Rise of Seamoor jogador assumirá o papel de Ares e terá de enfrentar longas batalhas, diversos desafios, poderosos inimigos, e o enfrentar de um mundo e seres desconhecidos para a pacata vila de Seamoor.

# 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, bem como diversos inimigos e aliados com os quais se cruzará na sua história. São exemplos destas interações, personagens inimigos que querem destruir Seamoor e o seu povo, ou aliados que procuram ajudar Ares a superar a sua jornada.

Nas evoluções da cidade, a história consistirá numa tentativa de determinada tropa inimiga pretender evitar a evolução e crescimento da cidade de Seamoor. Ares, com o seu conhecimento tático e estratégico definirá a melhor forma de gerir as tropas de *Seamoor* para que a defesa seja bem-sucedida.

O guião introdutório do jogo constará no último capítulo do presente documento.

## Fundamentais da Jogabilidade

### 4.2.1 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.

### 4.2.2 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.

# Influências

Este jogo terá diferentes influências nas suas diversas componentes, na tentativa de criar um conceito único.

Na sua componente 3D, poderemos considerar enquanto influências:

* Tribal Wars
* Valhalla Hills
* Age of Empires

Para a sua componente 2D (Campanha), consideramos enquanto influências:

* Super Mario
* Super Meat Boy
* Shovel Knight

# Interface de Utilizador

## 6.1 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.

## Menu de evolução

Cada edifício possuirá um menu de evolução, com a informação relativa ao edifício e o seu tipo, a produção de recursos atual, bem como o botão que permitirá a evolução do mesmo.

## 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* Necessários

## 8.1 Modo 3D

Para o Modo 3D, teremos a seguinte necessidade de Assets:

* Edifícios de estilo Medieval, que permitam 3 níveis de evolução;
* Cenário 3D (Mar, floresta, piso com relevo);
* NPC e respetivas animações para decoração da vila;
* Árvores e vegetação;

## 8.2 Modo 2D

* Cenários para diversos tipos de níveis (Floresta, caverna…);
* Inimigos para os diversos ambientes
* Animações (Corrida, ataque)

## 8.3 Som

O Som será da nossa autoria, sendo que neste momento existe uma *Theme Song* para o jogo (em anexo). Serão ainda necessários:

* Músicas para modos 3D e 2D
* Som de personagens (Ataque, ambiente)
* Som ambiente

# Primeira vez a jogar

Para a primeira vez a jogar, existirá um narrador, 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.

O guião que ditará os diálogos estará disponível no último capítulo do presente documento.

# Anexo – Printscreens



Figura 1 - UI de Gestão de Recursos

Figura 2 - Printscreem da cidade no seu estado de desenvolvimento 1

Uma imagem com captura de ecrã, Retângulo, moldura de fotografia

Descrição gerada automaticamente

Figura 3 - Menu de jogo 2D

Uma imagem com Jogo de pc, Software de videojogos, Videojogo de estratégia, captura de ecrã

Descrição gerada automaticamente

Figura 4 - Nível 2 desenvolvimento

Uma imagem com Jogo de pc, Videojogo de estratégia, Software de videojogos, Jogo de aventura

Descrição gerada automaticamente

Figura 5 - Nível 3 de Desenvolvimento

# Anexo – Guião de Introdução e Tutorial

Canvas 1

Canvas a ser mostrado na primeira vez que o jogador abre o jogo. Este deve ocupar parte do ecrã, com a vila de Seamoor em nível 1 por trás.

Ecrã 1 | Imagem de Personagem que acompanhará o jogador ao longo da história.

Narrador

Bem-Vindo a Seamoor, caro viajante. Convidamos-te a juntares-te a esta viagem, tomando o papel de Ares, o senhor e herói da nossa vila.

Ecrã 2 | Imagem de Personagem que acompanhará o jogador ao longo da história.

Narrador

Antes de te apresentarmos a nossa vila, apresentamos-te o nosso herói.

Ares, abandonado pela sua família em tenra idade, sempre foi um lutador, tendo sido acolhido por uma pequena localidade à beira-mar, a vila de Seamoor, tornando-se rapidamente uma referência pelo seu carisma, heroísmo e altruísmo.

Ecrã 3 | Imagem da Vila

NARRADOR

Decidido a retribuir tudo o que Seamoor lhe deu, Ares está decidido em tornar esta vila uma das mais importantes e poderosas localidades da história, dando por esta não só o seu amor, como a sua própria vida.

Ecrã 4 | Imagem da Vila em Chamas

NarraDOR

Mas... nem sempre a história tem um final feliz. Seamoor tem sido alvo de constantes ataques de vilas rivais, que ao temerem a sua evolução, procuram dificultar a vida a Ares e ao seu povo.

Ecrã 5 | Imagem de Mapa, algo antigo, diversos X...

NarraDOR

Ares não está conformado em permitir a destruição de Seamoor, e para impulsionar o seu sucesso, terá pela frente longas batalhas, diversos desafios, poderosos inimigos, e o enfrentar de um mundo e seres desconhecidos para a pacata vila de Seamoor. Junta-te a nós nesta batalha!

Canvas 2

Canvas a ser mostrado imediatamente após o anterior, com a finalidade de tutorial, Caixa de texto pequena, de forma a ser visível a vila

Ecrã 1 | Personagem e caixa de texto pequena, em jeito de diálogo

Narrador

Esta é Seamoor. A vila já acordou para um novo dia, e com ela, o seu povo ergue-se esperançoso, acolhendo o seu herói.

Ecrã 3 | Personagem e caixa de texto pequena, em jeito de diálogo. Foco na Quinta, Mina e Floresta

NarrADOR

Seamoor rege-se pela produção de 3 recursos, Madeira, Pedra e Comida. Estes são os essenciais à manutenção e evolução da vila, e são produzidos através das estruturas seguintes.

Ecrã 4 | Continuação do anterior

NaRRADOR

A produção de recursos/h pode ser consultada na página interna de cada construção, e esta, será crescente com o desenvolvimento da vila, através de evoluções.

Ecrã 5 | Foco no Porto

NarraDOR

Para colmatar as dificuldades de produção de determinados recursos, Seamoor usa a sua ligação marítima para efetuar trocas com o exterior. No mercado, podes trocar diversos tipos de recursos.

Ecrã 6 | Personagem e caixa de texto pequena, em jeito de diálogo. Foco no centro da vila

NARRADOR

Este é o Centro da Vila, o edifício Principal onde se localizam as autoridades de comando da vila. Este tem 3 níveis distintos, e marca a evolução de Seamoor.

Ecrã 7 | Personagem e caixa de texto pequena, em jeito de diálogo. Foco no centro da vila

NarraDOR

Este edifício apenas pode evoluir quando a restante vila se encontrar no nível seguinte, pelo que esta deve ser uma evolução sequencial.

Ecrã 8 | Foco no quartel

Narrador

Parece-te fácil? Nota ainda que a cada evolução do centro de vila, soldados inimigos virão atacar Seamoor para prevenir a sua evolução. Utiliza o quartel para produzir tropas e prepara-te para estes ataques.

Ecrã 9 | Foca na Seta

NARRADOR

Nem só em Seamoor se passa a ação... Através deste menu poderás juntar-te à campanha, e com ela, conquistar recursos para acelerar a evolução da vila.