

# GDD Jogo de Oficina

**Componentes:** Mateus Amaral, Luís Paulo, Victor Faria e Rebeca Dias.

**Disciplina:** Cultura de Jogos.

**1 - Nome do Jogo:** Rome General (possível mudança no nome).

**2 - Público alvo:** Homens com idade acima de 12 anos/jogadores de jogos de estratégia/pessoas interessadas na história de roma.

**3 - Plataforma:** Computador / Web.

## **4 - Recursos Alocados:**

Mateus Amaral – Game designer e Programar o jogo em JavaScript.

Luís Paulo Braga – Programar o Jogo em JavaScript.

Victor Faria – Programar o Jogo em JavaScript.

Rebeca Dias – Arte.

## **5 - Personagens:**

**5.1 - Tropas Romanas:** Perfil físico – Forte, Velocidade, Combate corpo a corpo, Quantidade, Agilidade, Tática e Defesa.

Perfil Psicológico – Confiante, arrogante e opressor.

**5.2 - Arqueiros Romanos:** Perfil físico - Quantidade, Combate com flechas, Tática e defesa.

Perfil Psicológico – Confiante arrogante e opressor.

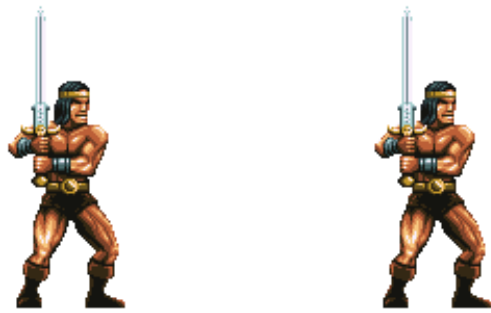
**5.3 - Cavaleiros Romanos:** Perfil físico - Velocidade, combate corpo a corpo, agilidade e ataque

Perfil Psicológico – Confiante arrogante e opressor.

**5.4 - Tropas Bárbaras:** Perfil físico – Força Bruta, Resistência e Pontos de Vida.

Perfil Psicológico – Corajoso impertinente e persistente.

Imagem de referência:



**5.5 - Boss:** General Gigante Bárbaro, general das tropas bárbaras, ele será enfrentado pelo jogador na ultima fase do jogo.

Imagem de referência:

**BARBARIAN**



**6 - Level Design:** Todas fases terão o mesmo fundo, os personagens do jogador começam no canto esquerdo e do inimigo no canto direito,

em cada ponta terá um castelo e ao fundo terá uma imagem com o céu com algumas nuvens e o sol e um campo vasto com algumas árvores.

Imagem de referência:



**7 - Fases:** O jogo terá entre 5 e 8 fases que podem variar em 3 tipos de batalha, o tipo de batalha será selecionado pelo próprio jogador as opções serão, fácil, médio e difícil a diferença entre eles será o número de tropas e a recompensa que o jogador receberá, quanto mais difícil a fase mais denários o jogador receberá.

**8 - Mecânica:** O Jogo será 2D, visão de jogo plataforma, o jogador terá que escolher uma quantidade de soldados que pretende ter utilizando o dinheiro que possui, o jogador ganhará dinheiro após ganhar batalhas para que consiga mais dinheiro para melhorar o exército e assim poder enfrentar a próxima fase. Após a escolha das tropas de soldados(guerreiros, arqueiros e cavaleiros) ele irá para uma tela em que começará uma batalha entre os soldados do jogador e os soldados da

CPU, na batalha terão dois castelos um em cada ponta e desses castelos sairão os soldados escolhidos pelo jogador e do outro sairão os escolhidos pela CPU, os soldados dos dois lados se moverão em linha reta até um exército alcançar o outro, ganha quem eliminar o exército do inimigo primeiro, quando a batalha terminar o jogador receberá uma recompensa pelo feito e voltará para a loja e poderá comprar novas tropas para enfrentar a próxima batalha.

## **9 - Interface**

**9.1 - Menu principal:** No menu principal o jogador poderá clicar em 3 opções, elas são, jogar, instruções e créditos, quando o jogador clicar em jogar ele abrirá o a loja do jogo para comprar tropas, se o jogador clicar em instruções ele será levado para um tutorial básico de como jogar e se o jogador clicar em créditos será levado para uma tela que mostra os desenvolvedores do jogo.

**9.2 - Loja do jogo:** Quando o jogador clicar em jogar ele será levado para a loja do jogo, na loja o jogador poderá comprar tropas para as batalhas que irá enfrentar. As tropas podem ser compostas por guerreiros, arqueiros e cavaleiros, utilizando o dinheiro que tem guardado no jogo.

**9.3 - O jogo:** No jogo terão 4 botões, o de começar a batalha, parar a música, menu de pausa e o de reiniciar a batalha.

**10 - Sistema monetário:** Para o jogador comprar tropas precisará ter Denários(moeda de prata romana) suficientes, cada tropa terá um preço, e a diferença de preço entre as tropas que podem ser compradas irá variar proporcionalmente com a habilidade de cada uma, o guerreiro será mais barato por ser a tropa mais fraca, enquanto o cavaleiro será a tropa mais cara por ser a tropa mais forte do jogo. O jogador começará

com um número razoável de denários para comprar algumas tropas que serão utilizadas na primeira batalha, o único meio do jogador arrecadar mais dinheiro será ganhando as batalhas.

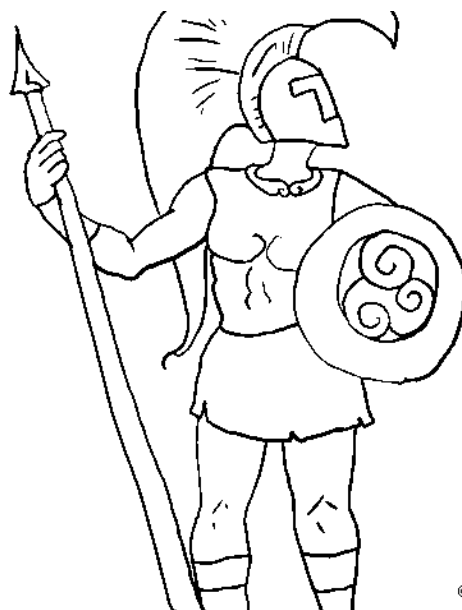
**11 - Controles:** O jogador utilizará apenas o mouse, para clicar no menu principal, de pausa e nos botões do jogo.

**12 - Jogabilidade:** O jogador terá um papel parecido com o de um general da roma antiga, ele escolherá as tropas, coordenará as tropas, e terá que pensar na melhor estratégia possível para as batalhas que irá enfrentar, mas o jogador terá um papel que os generais da roma antiga não tinham, que é o de comprar as tropas para as batalhas que enfrentará. A ideia principal do jogo é oferecer o máximo de desafio possível para o jogador sem perder a jogabilidade, o jogo deve durar em torno de 30 minutos para ser completado. o jogo talvez apresentará um sistema de achievements para fazer com que o jogo renda mais algum tempo para o jogador.

**12 - Enredo:** O jogo se passa no período romano, e o jogador terá como objetivo comandar os exércitos de roma, movimentando suas tropas para que consiga dominar territórios dos soldados bárbaros e assim conseguir enfrenta o líder dos bárbaros e conseguir, enfim, aumentar o poder e influencia de roma ao redor de todo mundo antigo.

**13 - Arte:** A arte dos personagens e dos mapas terão curvas simples, com poucos detalhes e sombra apenas para modelar o corpo do personagem. Imagens de referência:

**13.1 - Guerreiro:**

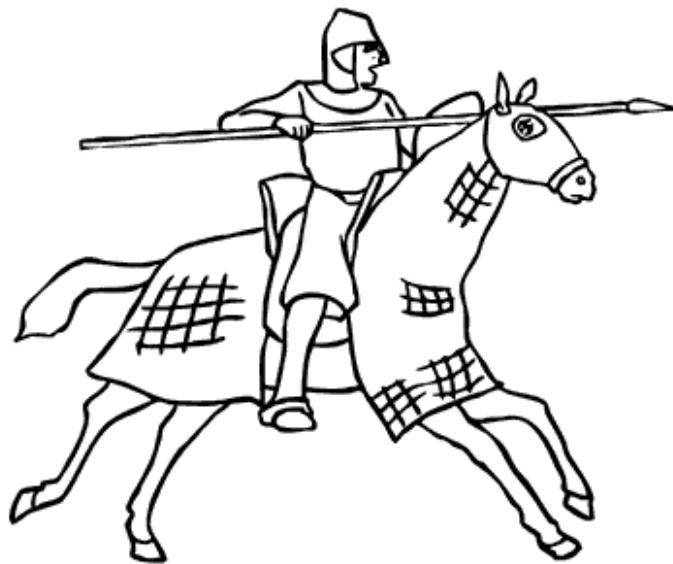


© HispaNetwork

### 13.2 - Arqueiros:



### 13.3 - Cavaleiro:



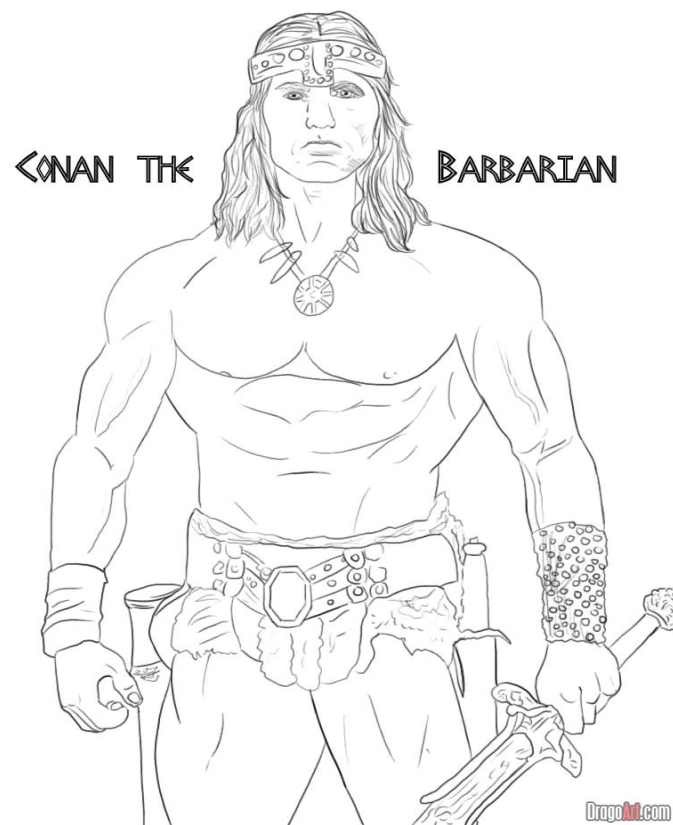
© 2010 - [www.india.com](http://www.india.com)

#### 13.4 - Soldado Bárbaro:



### **13.5 - Boss Bárbaro:**





### 13.6 - Menu inicial:



## **14 - Som**

**14.1 - Som:** No menu principal e no menu de compra terá um som apenas quando clicar em algum botão, durante a gameplay de batalha terá sons de espada e flechas quando os personagens se atacarem, gritos de batalha, cavalos relinchando, som de vento forte e gritos. Quando a batalha terminar, tocará um som com soldados gritando como se tivessem terminado a guerra.

**14.2 - Música:** No menu principal e no menu de compra terá uma música com melodia que remete uma preparação para batalha, já durante o jogo tocará uma música de ação.

## **15 - Cronograma:**

Última semana de outubro – Versão Beta.

Última semana de novembro – Versão Final.