



**UNIVERSIDADE ESTADUAL DE CAMPINAS
INSTITUTO DE ARTES**

BitKingdom

Campinas - SP

2022

UNIVERSIDADE ESTADUAL DE CAMPINAS
INSTITUTO DE ARTES

BitKingdom

Integrantes

Ana Soraia Rodrigues De Sousa - 166145

Erick Manaroulas - 215448

Projeto de Jogo Digital entregue à graduação de Comunicação Social - Midialogia, Universidade Estadual de Campinas, como parte dos requisitos para concluir a disciplina: *CS073 - Projeto de Narrativas Digitais*. Orientador: Prof. Dr. Hermes Renato Hildebrand

Campinas - SP

2022

1. Conceito

a. Tema

- i. *BitKingdom* é um jogo *singleplayer* de simulação da vida monárquica medieval baseado em tomadas de decisões e gerenciamento de relacionamentos, recursos e domínio. O jogo é baseado em texto.

b. Público Alvo

- i. Adultos e jovens adultos que gostem da temática medieval.

c. Gênero

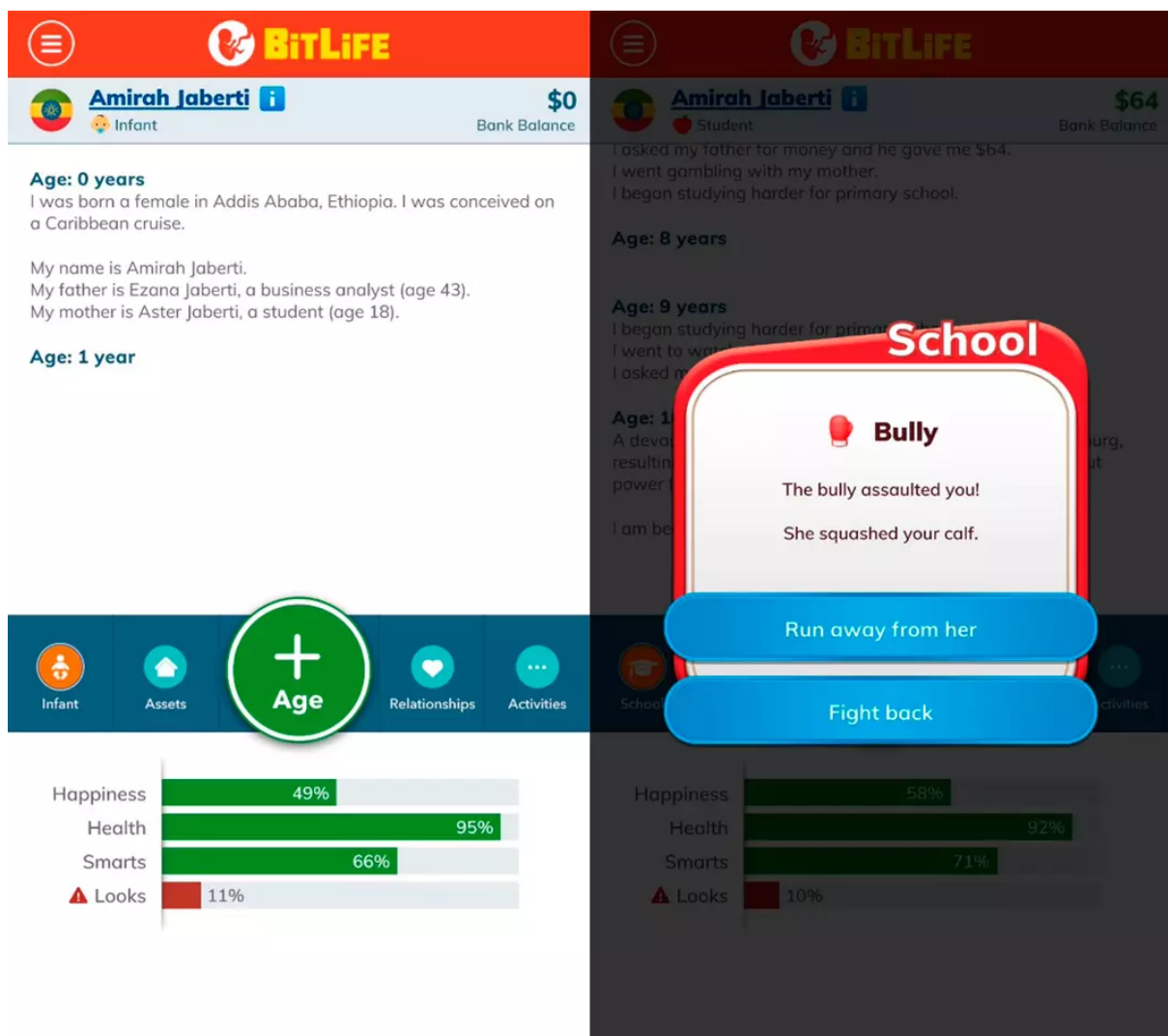
- i. Simulação, RPG e Estratégia

d. Plataformas

- i. Mobile: Android e iOS

e. Referências

- i. BitLife - Interface, Eventos



- ii. Reigns - Escolhas, visual



iii. Crusader Kings (Eventos, elementos de RPG)



2. Fluxo de Jogo

a. Personagem

- i. O Jogador controla um duque medieval, com nacionalidade, habilidades, família, domínio e relações geradas proceduralmente.
- ii. Para cada jogo iniciado é criado um personagem novo e o jogo dura até a morte do personagem, com a opção de seguir jogando como um de seus descendentes.
- iii. O Personagem jogado pode ser de qualquer gênero e cor, também escolhidos aleatoriamente.
- iv. O Personagem envelhece ao longo do tempo, sendo que o Jogador controla a mudança de tempo de um em um ano.

b. Visão

- i. O Jogador interage com a vida do personagem utilizando um menu, que o informa tanto do personagem quanto seus relacionamentos, atributos, propriedades e recursos.
- ii. Eventos aparecem na tela, mostrando um texto descritivo e alguma ilustração. O Jogador pode escolher entre diferentes ações para responder aos eventos.
- iii. Há um botão de avançar no tempo, que avança em um ano o estado do jogo.

c. Desafios

- i. O principal desafio é conseguir se manter vivo e saudável conforme os eventos acontecem.
- ii. Fora isso, dado o caráter de simulador do jogo, é esperado que objetivos emergentes apareçam, como acumular recursos ou conquistar a amizade de algum personagem.
- iii. Há desafios no nível de organização do reino, onde o Jogador se esforça para manter seus Camponeses e fazendas produtivos, o Bispo obediente e o Rei amigável
 1. Caso o relacionamento com os Camponeses se deteriore, revoltas podem acontecer, reivindicando melhores condições de vida e pondo em risco a vida do Jogador
 2. Caso o relacionamento com o Bispo se deteriore, o Jogador passa a receber menos impostos, além de correr o risco de ser

taxado como Herege ou ser Excomungado, atrapalhando a relação com os outros Personagens

3. Caso o relacionamento com o Rei se deteriore, o Jogador pode sofrer várias consequências, como ter seu título de duque revogado (Game Over)

d. Evolução

- i. O Personagem pode evoluir, tendo seus atributos aumentados como efeito de eventos ou ações específicas do Jogador, como ir estudar ou praticar alguma habilidade.
- ii. A cada ano que passa, o reino pode se modificar da seguinte forma:
 1. Se os Camponeses estão felizes, mais Camponeses aparecem, gerando mais impostos e aumentando a qualidade das fazendas.
- iii. O Jogador pode investir seus recursos para melhorar o seu domínio, construindo melhorias nas Fazendas, Castelo ou Igreja

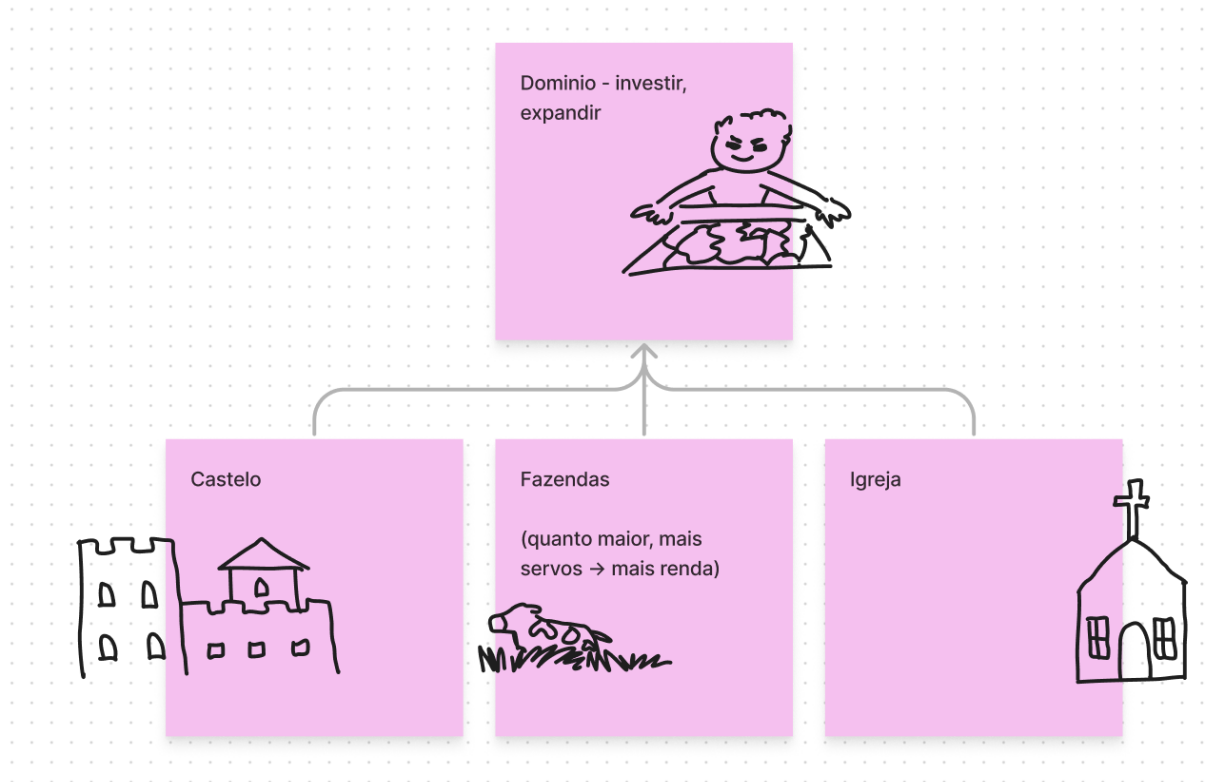
e. Core Loop

- i. O Core Loop do jogo se resume a Interagir com Domínio e Personagens -> Avançar o tempo -> Receber e lidar com Eventos

3. Objetos de Jogo

a. Domínio

- i. Castelo
 1. A casa do personagem.
 2. O castelo pode ser melhorado, gerando mais Poder Político e Segurança, com o preço de maior custo de manutenção.
- ii. Fazendas
 1. A casa dos Camponeses.
 2. Podem ser melhoradas, aumentando a capacidade de Camponeses.
 3. Quanto mais Camponeses, mais Impostos.
- iii. Igreja
 1. A casa do Bispo.
 2. Pode ser melhorada, aumentando os Impostos e o relacionamento com o Bispo e, em menor escala, com os Camponeses.



b. Personagens

i. Família

1. Cada personagem jogado tem uma família gerada proceduralmente podendo ter Pai ou Mãe vivos, Tios, Irmãos, Primos, Filhos e Sobrinhos.
2. Relações positivas ou negativas com cada um deles pode gerar eventos específicos, como um tio te chamar para um duelo em troca de seu título ou receber um presente de sua mãe.

ii. Bispo

1. Um bispo é gerado no começo do jogo, tendo uma relação pré existente com o personagem, positiva ou negativa.
2. Sempre há um Bispo, pois ele é o responsável pelos domínios da Igreja em seu domínio. Quando um morre, entrará outro no lugar, com uma nova relação com o Jogador.

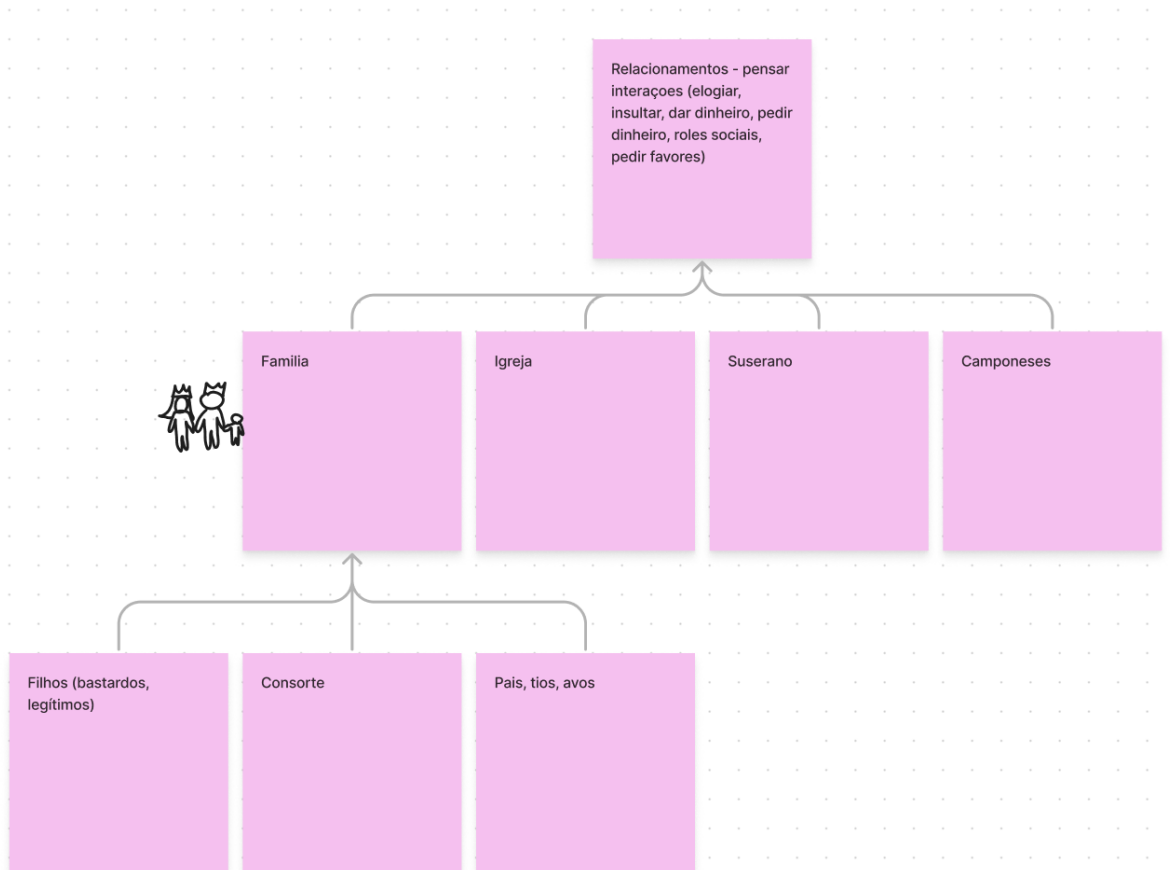
iii. Rei

1. É o suserano do Jogador.
2. Caso o Rei esteja muito infeliz com o Jogador durante muito tempo, ele revogará o título do Jogador, finalizando o jogo.

3. O Jogador paga impostos para ele todo ano. Os impostos podem aumentar ou diminuir de acordo com a relação com o Rei.
4. Uma boa relação com o Rei aumenta a Segurança do reino.

iv. Geral

1. Os Personagens podem interagir com o Jogador pedindo ou presenteando-o com dinheiro.
2. O Jogador pode pedir ou presentear dinheiro a outros Personagens. A resposta positiva ou negativa depende da relação entre Jogador e Personagem, e a quantidade de recursos presenteados depende do carisma e poder político do Jogador.

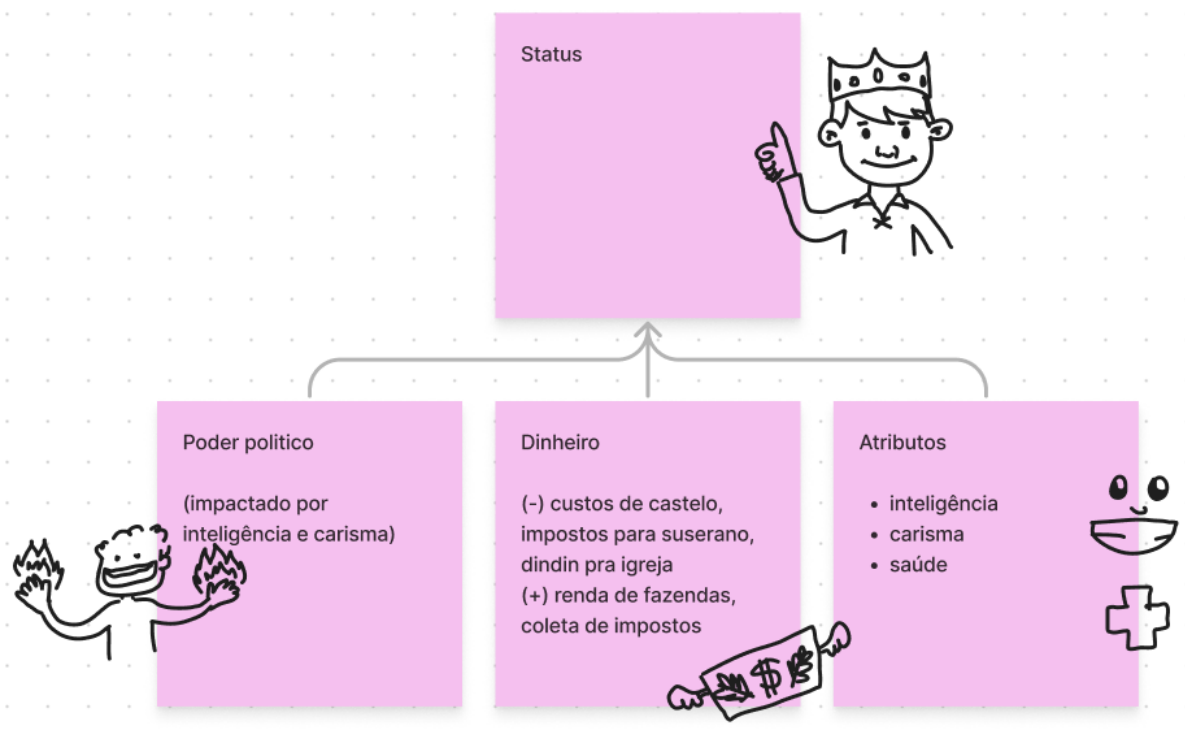


c. Recursos

i. Poder Político

1. É usado para pedir coisas para Personagens, aumentar relações e gasto em Eventos para conseguir boas recompensas

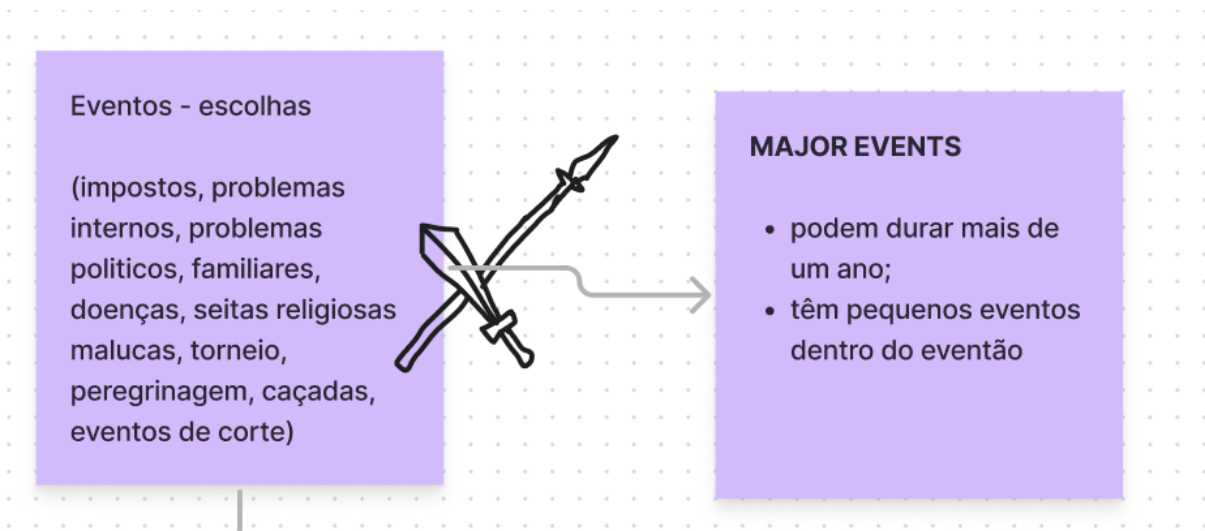
2. É gerado de acordo com o nível de melhorias do Castelo e (em menor escala) com uma relação positiva com o Rei e com o Bispo
- ii. Segurança
 1. É um atributo que aumenta de acordo com melhorias do Castelo e com uma relação positiva com o Rei.
 2. Diminui a chance de eventos ruins acontecerem, como revoltas ou tentativas de assassinato.
 - iii. Dinheiro
 1. É gerado pelas Fazendas e pela Igreja em forma de Imposto.
 2. Pode ser gasto em melhorias no Domínio ou presenteado para Personagens.
 - iv. Camponeses
 1. É uma abstração da população do Domínio, aumenta conforme as fazendas são melhoradas.



d. Eventos

- i. Eventos acontecem aleatoriamente, em maior ou menor escala, todo ano

- ii. Eventos são caracterizados como Eventos Menores, Eventos Comuns e Eventos Especiais
 1. Eventos Menores são apenas uma linha informativa
 2. Eventos Comuns são eventos únicos aos quais o Jogador pode responder
 3. Eventos Especiais podem acontecer em múltiplas parcelas ao longo do tempo
- iii. Eventos podem ser positivos ou negativos
- iv. As escolhas apresentadas como respostas para Eventos Comuns ou Especiais trazem consequências diretas no estado do jogo
- v. Respostas especiais podem aparecer dependendo dos atributos do Jogador



4. Mundo do Jogo

- a. É um mundo baseado na Europa Medieval do século X, podendo ter elementos *low fantasy*, como bruxaria, seitas, animais e eventos estranhos.
- b. É esperado que aconteça muito drama na corte, guerras em estados vizinhos, insubordinação servil e discussões teológicas aquecidas, além de grandes caçadas, peregrinações e banquetes.

5. Mecânicas Adicionais

- a. Atributos do personagem
 - i. Inteligência - Impacta no custo de melhorias e nas relações com o Clero e com Rei

- ii. Saúde - Responsável pela aptidão física do Personagem e a sua longevidade
 - iii. Felicidade - Mede a satisfação do Personagem com a sua vida
 - iv. Carisma - Impacta a geração de Poder Político e a eficiência nas interações com Personagens e Eventos, além da captação de Camponeses
- b. Estados de derrota
- i. Quando a relação com o Rei ou com a Igreja está ruim demais por muito tempo, o jogador pode ter seus títulos revogados ou ser excomungado, respectivamente. Ambos os estados terminam o jogo.
 - ii. Quando a saúde do Jogador chegar a 0 e se mantiver para o ano seguinte, o personagem morrerá, terminando o jogo.
 - iii. Quando a Felicidade do Jogador chegar a 0, e isso se mantiver para o ano seguinte, o Personagem fica Mentalmente Doente, o que pode desencadear um evento crítico e terminar o jogo.
 - iv. A partir dos 50 anos, o Jogador torna-se mais propício a ficar Doente, o que pode acarretar na morte do Personagem de forma procedural. A partir dos 60 anos, o Personagem pode ter uma Morte por Velhice.