**GAME DESIGN DOCUMENT**

Dungeon Rusher

**Ultimo Atualização:**

06/03/2018

**Feito por:**

André Sacilotto

**Sumario**

ANÁLISE DE JOGO 3

DECLARAÇÃO DE MISSÃO 3

Genero 3

Plataformas 3

audiencia Alvo 3

Enredo & personagem 4

Gameplay 5

Visão geral do Gameplay 5

Experiencia do Jogador 5

Gameplay Guidelines 5

Objetivos do jogo & Recompensas 5

Mecanicas de Gameplay 5

Design de Nível 6

Esquemas de controle 7

ESTÉTICA do jogo & Interface do Usuario 7

# ANÁLISE DE JOGO

Seu objetivo é adquirir vingança pelos seus entes queridos que foram usados como sacrifício pela bruxa, eliminando todos que entrarem em seu caminho.

# DECLARAÇÃO DE MISSÃO

No jogo Dungeon Rusher você é um grande guerreiro que acabou tendo sua família inteira sacrificada por uma bruxa e você busca derrotá-la não se importando com quantas vidas tiver de tirar no processo. Disponível em todos os computadores e androides, de gênero ação e rpg.

# GÊNEROS

Casual

Ação

Aventura

Rpg

2D

Pixel

Mouse Only

# PLATAFORMAS

Android

Windows PC

Mac PC

Linux PC

# AUDIENCIA ALVO

Feito para maiores de 13 anos, por ter necessidade de tomar decisões envolvidas, sendo um que busca atrair pessoas pelas mecânicas de jogo e por conter upgrades, com arte em pixel arte, tentando atrair fãs do gênero de jogos “Clicker”. Não buscamos nenhuma idade especifica, jogo feito para o publico que sabem as línguas inglesa e português.

# ENREDO & PERSONAGEM

Você é um cavaleiro que deve fugir da cidadela para adquirir a holy sword, e em seguida ir ao encontro do seu.

Uma bruxa capturou toda sua vila, você vai impedi-la, mas chega tarde, ao tentar matar a bruxa você adquire imortalidade junto dela e você jura vingança. Você é preso pelos soldados e culpado pelos crimes da bruxa, após longos anos o rei lhe dá a oportunidade de matar a bruxa e você aceita e agora segue em direção a sua vingança eliminando tudo em seu caminho.

Ao matar os inimigos em seu caminho você vai ganhando seus conhecimentos que acabam por servir de poder para você se melhorar, para conseguir eliminar seu inimigo.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Personagem | Descrição | Características | Outras Informações |
| Herói | Jogador. Ele é o personagem principal. | Um homem 25 anos sendo forte e convicto, com sede de vingança. |  |
| Rei | NPC, ele é o grande rei da nação e tem o poder de fazer o que quiser. | Um homem de 20 e 35 anos que é muito inteligente, com cabelos loiros e olhos dourados. |  |
| Bruxa | NPC, grande inimigo do personagem principal e do reino. | Uma mulher com mais de +80 anos, com pele verde, pequenos chifres e má. |  |

# GAMEPLAY

## VISÃO GERAL DO GAMEPLAY

O estilo de jogatina desse tipo de jogo será pontuar e morrer como muitos outros, mas usará um sistema de progressão e de combate automático com atributos e upgrades e habilidades todos envolvidos em uma única cena. O jogo contará com dois modos de jogo singleplayer sendo eles campanha e endless.

## EXPERIENCIA DO JOGADOR

No jogo vocês verão 4+ fases diferentes com cada uma contendo monstros únicos, e seu objetivo será matar todos para adquirir moedas, para que se possam conseguir novos poderes e aprimorar seu personagem, e assim conseguir chegar até a bruxa.

## ORIENTAÇÕES DE GAMEPLAY

No jogo haverá sangue, prisão, mortes, magia claras, mas não serão aceitas palavras inadequadas para menores de idade, não podendo fugir da ideia de que esse jogo se passa num High Fantasy medieval.

## OBJETIVOS DO JOGO & RECOMPENSAS

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Recompensas | Penalidades | Dificuldade dos Leveis |
| A cada inimigo morto o jogador ganhará moedas que podem ser usadas para melhorar o herói que está usando tendo modificações visuais. | Inimigos irão aparecer para tentar para-lo.  Quando morrer deverá recomeçar do inicio do percurso. | O jogo terá dificuldade que irá aumentando conforme o jogador progredir nas fases. |

## MECANICAS DE GAMEPLAY

|  |  |
| --- | --- |
| **Atributos de personagem** |  |
| **Personagem** | **Habilidades de Movimento / Ações Disponíveis** |
| Personagem Principal | Ele terá habilidades que deverá adquirir com o dinheiro. E para usa-las deve estar jogando e clicar no ícone dela |
| **Modos de jogo** |  |
| Campanha | Seu objetivo é chegar até á ultima faze e derrotar o chefe final, derrotando todos os inimigos que encontrar no caminho. O jogador irá progredir automaticamente caso consiga eliminar os inimigos. |
| Endless | Liberado após finalizar o modo campanha. Igual ao modo campanha, mas em a luta final ao invés dela o mapa da reset e começa desde o começo. O jogo irá ficar cada vez mais difícil a cada reset, mas as recompensas também aumentam. |
| **Sistema de pontuação** |  |
| **Pontos / Moedas / Estrelas / Graus / Etc.** | **Como é premiado e benefícios** |
| Moeda de Almas | Uma espécie de dinheiro e pontos de experiência juntos, que são adquiridas ao eliminar inimigos. Server para ficar mais forte. |
| Distancia | É uma conta baseada na distancia que o jogador percorreu. |

## DESIGN DE NÍVEL

O jogo terá 7 leveis com cada um contendo artes únicas, inimigos únicos, dificuldades únicas, com chefes no final de cada uma. Seu objetivo em todas elas será o mesmo avançar.

|  |  |
| --- | --- |
| **Níveis** |  |
| Cidade | Fase1, dificuldade 1.  Contendo:  Cavaleiros  Arqueiros  Chefe: Cavaleiros Real. |
| Campo | Fase 2, dificuldade 2.    Contendo:  Goblim  Pirata  Slime  Chefe: Slime Rei |
| Floresta Normal | Fase 3, dificuldade 3.    Contendo:  Lobo  Urso  Macaco  Abelha  Chefe: Abelha Rainha |
| Deserto | Fase 4, dificuldade 4.    Contendo:  Cobra  Escorpião  Aranha  Chefe: Cobra Rei. |
| Floresta Pino | Fase 5, dificuldade 5.    Contendo:  Ent  Elfo  Golem  Chefe: Ent Gigante. |
| Tundra | Fase 6, dificuldade 6.    Contendo:  Troll  Monstro de gelo  Lobo das neves  Urso das neves  Chefe: Yeti. |
| Floresta Negra | Fase 7, dificuldade 7.    Contendo:  Diabretes.  Monstros do Olho.  Dragão.  Chefe: Bruxa. |

# ESQUEMAS DE CONTROLE

|  |  |
| --- | --- |
| **Botões / Toque** | **Ação que executa** |
| Mouse botão 1  Toque da Tela | Tudo |

# ESTÉTICA DO JOGO & INTERFACE DO USUARIO

O jogo será feito completamente feito no estilo pixel arte simples, tentando imitar o estilo 8-bits dos jogos antigos em um novo estilo de gameplay.

Espero que estilo simples do jogo atraia todos os tipos de jogadores e por ser simples os agrade com a grande variedade de arte.

A interface (ui) deve apresentar o mesmo estilo que o jogo seguindo o modelo “pixelado” como anteriormente dito.

Como no exemplo abaixo:

