**Game Design Document:**

**PROJETO FORSAKEN**

Versão do Documento: 21.0

Autor: Daniel Henrique Vargas

Data: 08/12/2021

**Sumário**

[**Módulo 1 - Projeto e Visão geral do Jogo**](#_hi5jhf8jcocm) **4**

[High Concept (Conceito geral)](#_42whpia7ie6b) 5

[Game Overview (Visão Geral do jogo)](#_qy1i1ls327ow) 5

[Título do jogo](#_qi0ymho4usxr) 5

[O que faz dele único?](#_vckv3wc5bvcb) 5

[Principais Gameplay Features (Recursos de Jogabilidade)](#_jb6f98lbq84f) 5

[**Módulo 2 - Público-alvo e Plataformas**](#_2qz6x5fgalfd) **5**

[Público alvo](#_espcemob5nkn) 6

[Plataforma](#_gx7jgqab72gg) 6

[Gênero do jogo](#_wuqfe8rdgygu) 6

[Modelo de negócios](#_ay0qhpmqt985) 6

[**Módulo 3 - Produção**](#_gjnr1g1negpl) **6**

[Pré-alpha](#_t5oqf5p08fch) 6

[Protótipo](#_14niz1tqepkr) 7

[Versão Alpha](#_3xdtk1wfs3ln) 7

[Versão Beta](#_yk4hvv1klaz8) 7

[Versão Closed Beta](#_fdek94qlpu6) 7

[Versão Release Candidate](#_3vmzj51moknk) 7

[Versão Gold](#_t3ggiye0ee2h) 7

[**Módulo 4 - Jogabilidade I: OCR e 3Cs**](#_xzm0v9pzv56s) **7**

[OCR](#_zevr50xdilpf) 7

[Objetivo](#_5sq8l1y01d0) 8

[Desafio](#_9wu5xkwdo4lb) 8

[Recompensas](#_9d8gu6wl7byx) 8

[3Cs](#_b0y9oeh6p1vs) 8

[Câmera](#_8mbwhva8cza3) 8

[Personagem](#_2y51t224au0z) 8

[Controle](#_wbmclf6ayoc6) 8

[**Módulo 5 - Jogabilidade II: Regras e Estrutura do Jogo**](#_rm6hwvrat7xt) **8**

[Quais as principais habilidades exigidas no jogo?](#_w7blj99fqo9b) 8

[Que tipo de experiência você quer passar com o seu jogo?](#_uca0471udydr) 9

[Quais motivações você vai apresentar para os seus jogadores?](#_m7j9vsrglu6o) 9

[**Módulo 6 - Jogabilidade III: Fluxo**](#_fsb8o9rsh03x) **9**

[Para garantir a variedade e ritmo do jogo, quais são as suas mecânicas auxiliares e modificadores no jogo?](#_esfmgvld75by) 10

[Quais são as recompensas no jogo?](#_dkfarzpi1uo8) 10

[Quais são os seus inimigos e desafios no jogo?](#_9d3uhvquplk0) 10

[Qual o tipo de fluxo do seu jogo?](#_dt36jibl2xu8) 10

[**Módulo 7 - Jogabilidade IV: Sistema e Protótipo**](#_c93oawhzerzx) **10**

[Faça uma lista com o mínimo de 3 Signs (sinais) e 3 Feedbacks (retornos) do seu jogo](#_xyk0om5cmnh9) 11

[Se você fosse criar o protótipo do seu jogo, quais as 3 mecânicas que você gostaria de validar?](#_2t7mgtbsnye3) 11

[**Módulo 8 - Mecânicas**](#_d7nqi2vdodzm) **11**

[Descreva a mecânica principal do seu jogo](#_mj3it5ny1aka) 12

[Liste 3 regras do seu jogo](#_xow43ban8g71) 12

[Liste 3 parâmetros que você vai utilizar na sua mecânica principal](#_li4y7e6gimil) 12

[**Módulo 9 - Level Design I: Tutorial e Progressão**](#_txh1mz24hr7i) **12**

[Qual tipo de tutorial você vai utilizar e porquê?](#_vphm2wrmtqhi) 13

[Liste 3 tipos de Power-ups que você irá utilizar no seu jogo](#_bate0pdr0ht0) 13

[**Módulo 10 - Level Design II: Níveis de Dificuldade**](#_unk7aujwcwnn) **13**

[Liste 3 exemplos de “Nível de poder” que você irá utilizar no seu jogo](#_xsy8zjwqc8hz) 14

[Liste 1 habilidade de “Nível de habilidade” que o seu jogo irá exigir dos jogadores](#_o8bqf637kq2m) 14

[**Módulo 11 - Level Design III: Comportamento dos Inimigos**](#_spxapjz7l82l) **14**

[Liste 1 exemplo de “Máquina de estado finita” com 3 um comportamento dentro do seu jogo](#_m6e3he2nenc5) 14

[**Módulo 12 - Level Design IV: Balanceamento**](#_jnug7xb68vsm) **15**

[Liste 3 sistemas de mecânicas que poderão ser balanceados no seu jogo](#_tvj7cpxumf44) 15

[**Módulo 13 - História e Narrativa**](#_ihtutm7pc83d) **16**

[Em até 2 parágrafos, resuma como será a história de seu jogo](#_4yvjr9qao2gg) 16

[**Módulo 14 - Arte**](#_5gjq594pnfbi) **17**

[Descreva em 1 parágrafo como será o estilo visual do seu jogo e quais as suas referências](#_1i1ixzwe15o) 17

[**Módulo 15 - UI/UX**](#_xnei7qf0xrda) **18**

[Descreva quais são as principais informações (HUD) que serão apresentadas para os jogadores na tela principal do jogo](#_4shmk1tma95y) 18

[**Módulo 16 - Programação**](#_82z0tn4kdeui) **19**

[Liste em ordem de importância, quais são os principais elementos que você irá considerar ao utilizar uma engine e por quê?](#_qlq1xs8s1bvc) 19

[**Módulo 17 - Música e Efeitos Sonoros**](#_yj93k2rmwye) **20**

[Descreva em 1 parágrafo como será o estilo musical do seu jogo e quais as suas referências](#_ns7a4junmnxz) 20

[**Módulo 18 - QA (Testes)**](#_g40nqh8h5v85) **21**

[Liste os 3 principais itens do seu jogo que você quer testar e por quê?](#_fu4wri4lz4l1) 21

[**Módulo 19 - Atividades Interpessoais**](#_bgih7fsf5cb2) **22**

[Liste 3 atividades interpessoais que você acredita serem vitais para o trabalho em equipe e por quê?](#_vtzfllheboiu) 22

[**Módulo 20 - Criando seu próprio GDD**](#_x071et10bc2p) **23**

[Revisar todos os exercícios passados e faça atualizações e ajustes caso seja necessário](#_enl2dqd2cg9o) 23

[**Módulo 21 - Apresentando seu projeto**](#_7pokmiyjwqmu) **24**

[Quais foram os principais aprendizados que você teve no curso e o que você espera do futuro trabalhando com games?](#_8d54m1h1vd6) 24

# **Módulo 1 - Projeto e Visão geral do Jogo**

## *High Concept* (Conceito geral)

Forsaken Legacy é um *Action* RPG isométrico, ambientado em Narvus, um mundo medieval fantástico, onde você controla um semideus traído e exilado que deve enfrentar a corrupção que ameaça consumir toda a realidade.

## *Game Overview* (Visão Geral do jogo)

* **Resumo geral:** Em Forsaken Legacy, Archeus, um semideus que foi traído pelo próprio irmão, é exilado pelos deuses para Narvus, o plano terreno, e deve se aliar a um grupo de mortais para buscar uma forma de derrotar a corrupção que ameaça esse mundo. Durante sua jornada, Archeus irá coletar materiais, aumentar seus atributos, dominar várias armas e estilos de combate, enquanto descobre vários segredos antigos através das missões da campanha e da interação com os outros personagens.
* **Influências e referências**
  + O jogo The Legend of Zelda: Breath of the Wild ou da série da Netflix Arcane são influências diretas para o estilo de arte, um estilo mais artístico e menos realista, mas que ainda consegue transmitir muita emoção.
  + O *roguelike* Hades é uma referência para o estilo de combate, onde cada arma equipada pelo personagem apresenta um estilo de combate completamente diferente, contudo, o combate do jogo é menos frenético e mais tático.
  + Outros *Action* RPGs isométricos como Grim Dawn e Diablo 3 são referências para o uso da perspectiva de câmera, gameplay isométrica e uso de atributos de personagem.
* **Estrutura geral:** Sendo um jogo focado em história, o grande objetivo do jogo é concluir a campanha, que é contada através de missões principais e da interação com os outros personagens. Para auxiliar nessa jornada, o personagem ganha experiência, equipamentos e materiais ao completar missões ou derrotar inimigos para evoluir o personagem, desbloquear novas armas e liberar novas habilidades. Além disso, existem também missões secundárias para fornecer mais informações sobre o mundo do jogo e recompensas adicionais.
* **Sugestões de mecânicas e elementos:** O jogador pode batalhar, coletar materiais, construir itens e interagir com o ambiente e outros personagens a sua volta, além de poder utilizar diversas armas e liberar novas habilidades. Durante o jogo, o jogador irá encontrar vários tipos de inimigos diferentes, variando desde inimigos comuns até inimigos chefes, e para derrotá-los o jogador deve ser tático, buscando combinar as habilidades da arma utilizada e os atributos do personagem, sempre se atentando ao controle de recursos (estamina/mana) e as fraquezas e resistências dos inimigos que está enfrentando. Além disso, existem alguns puzzles e quebra-cabeças em pontos chaves de algumas missões.

## Título do jogo

Forsaken Legacy

## O que faz dele único?

O principal diferencial do jogo é a variedade de combinações de habilidades fornecida, que combinada ao sistema de fraquezas e resistências dos inimigos, incentiva a experimentação de novas combinações e tem o objetivo de instigar os jogadores a experimentar diferentes maneiras de jogar e recompensá-lo por tentar coisas novas. Além disso, a narrativa, que visa ser envolvente, intrigante e com personagens memoráveis, se propondo a criar uma experiência memorável e ao mesmo tempo divertida.

## Principais *Gameplay Features* (Recursos de Jogabilidade)

* **Essenciais**
  + **Habilidades ativas de arma:** Habilidades liberadas em nódulos maiores da árvore de habilidades da arma, que causam uma quantidade expressiva de dano ou concedem um bônus muito bom, dependendo do tipo e do nível da habilidade.
  + **Habilidades passivas de arma:** Habilidades liberadas em nódulos menores da árvore de habilidades da arma, que concedem bônus passivos menores.
  + **Nível de habilidade:** Habilidades da árvore de habilidades da arma são liberadas e/ou melhoradas utilizando pontos de habilidade que o personagem ganha quando sobe de nível.
  + **Tipos de habilidades:** As habilidades de arma podem ser técnicas ou melhoramentos, técnicas causam danos diretamente aos inimigos, já melhoramentos concedem alguma espécie de bônus ao personagem.
  + **Tipos de dano, fraquezas e resistências:** Diferentes armas, ataque e habilidades causam diferentes tipos de dano, de modo que quando atingem um inimigo com fraqueza àquele tipo de dano causam danos a mais, quando atingem um inimigo com resistência àquele tipo de dano causam danos a menos, e quando atingem um inimigo sem fraqueza ou resistência àquele tipo de dano causam o dano normal.
  + **Tipos de arma:** Cada arma possui um tipo associada a ela, de acordo com os atributos do personagem, de modo que existem armas de força, de inteligência e de destreza.
  + **Atributos:** O personagem possui três atributos sendo eles Força, Inteligência e Destreza que influenciam nos pontos de vida, mana e estamina respectivamente, além de aumentar o dano causado pelas armas de cada tipo. Os atributos são melhorados utilizando pontos de atributo que o personagem ganha quando sobe de nível.
  + **Pontos de vida**: Representa a saúde do personagem, ao chegar a zero o personagem morre e deve retornar ao último checkpoint.
  + **Pontos de mana:** Pontos consumidos para utilizar habilidades ativas e supremas, recupera com o passar do tempo.
  + **Pontos de estamina:** Pontos consumidos para utilizar ataques leves e forte, recupera com o passar do tempo.
  + **Nível:** À medida que o personagem vai ganhando pontos de experiência ao derrotar inimigos e completar missões ele vai subindo de nível, a cada novo nível o personagem ganha pontos de atributo e pontos de habilidade.
  + **Missões:** Missões principais e secundárias podem ser aceitas e completadas pelo jogador, missões principais concedem recompensas e avançam a história do jogo, já missões secundárias concedem apenas recompensas, mas podem fornecer informações adicionais sobre o mundo do jogo.
* **Básicos**
  + **Andar:** O personagem consegue se mover em todas as direções em ambiente isométrico por meio dos controles direcionais.
  + **Correr:** O personagem começa a correr automaticamente após alguns segundos andando.
  + **Ataque leve:** Ataque básico que varia de uma arma para outra, custa uma quantidade variável de pontos de estamina para ser executado, dependendo da arma equipada.
  + **Ataque forte:** Uma variação mais forte do ataque leve que causa mais dano, mas é mais lenta e também varia de uma arma para outra, custa uma quantidade variável de pontos de estamina para ser executado, dependendo da arma equipada.
  + **Defender:** Bloqueia o ataque recebido do inimigo, não funciona se o personagem for atingido pelas costas.
  + **Esquivar:** Esquiva o ataque do inimigo e/ou projeteis lançados na direção do personagem, concede alguns frames de invencibilidade durante a animação.
  + **Escalar:** Em locais pré-determinados, o personagem consegue escalar para atravessar terrenos de forma vertical.
  + **Pular:** Em locais pré-determinados, o personagem consegue pular para atravessar obstáculos ou atingir outros locais distantes.
  + **Usar itens:** O personagem consegue utilizar itens, como poções, modificadores de dano e pergaminhos de feitiços durante o jogo, seja em combate ou fora dele.
  + **Coletar:** O personagem consegue coletar materiais do ambiente ao seu redor em locais pré-determinados.
  + **Conversar:** O personagem consegue conversar com outros personagens para receber mais informações sobre eles, o mundo do jogo e/ou a história.
* **Especiais**
  + **Habilidade suprema de arma:** Habilidade presente no final da árvore de cada arma que custa uma quantidade elevada de pontos de mana e tem um tempo de recarga alto, mas que causa uma quantidade enorme de dano ou concedem um bônus excelente, e possui uma pequena cinemática quando usada.
* **Extras**
  + **Controle de inventário:** Sistema de controle de inventário para organizar os itens do personagem, como armas, itens e equipamentos.
  + **Árvore de habilidades de arma:** Árvore de habilidades que permite liberar novas habilidades ativas e passivas para as diferentes armas, de modo que cada arma possui uma árvore própria.
  + **Construção de itens:** Sistema que permite fabricar itens, armas e equipamentos com os materiais coletados e/ou obtidos durante o jogo.
  + **Bestiário:** O bestiário é um catálogo de inimigos que o jogador já enfrentou pelo menos uma vez, onde ele pode verificar os diferentes tipos de inimigos e suas respectivas fraquezas e resistências.

# **Módulo 2 - Público-alvo e Plataformas**

## Público alvo

O público-alvo do jogo são jovens adultos, na faixa etária de 20 à 30 anos, que trabalhem e/ou estudem, sem um gênero específico em mente, mas com uma certa ênfase no público masculino. O público-alvo são pessoas que costumam ter jogos digitais com uma das principais formas de entretenimento e a plataforma PC como uma das principais plataformas onde jogam, que não tenham aversão a conteúdos mais maduros como violência e sangue, que gostam de jogos de ação e aventura que demandam um certo nível de reflexos e habilidade do jogador, jogos com narrativas envolventes e personagens intrigantes e jogos de RPG no geral, e que gostam de obras de fantasia e mundos fantásticos, sejam filmes, séries ou livros. Questões demográficas não foram consideradas na definição do público-alvo.

## Plataforma

A plataforma escolhida foi o PC, devido à escassez de consoles disponíveis para compra no mercado, o aumento dos preços dos jogos destas plataformas e o longo histórico de *Action* RPGs isométricos no PC, o que já cria uma certa expectativa do público-alvo em relação à disponibilidade do jogo na plataforma PC. Além disso, a enorme base instalada e da facilidade na disponibilização digital proveniente de plataformas como Steam e Epic Games Store foram alguns dos fatores que também influenciaram fortemente essa decisão. Sobre os requisitos técnicos, por ser um projeto pequeno e iniciante não existem muitos recursos de desenvolvimento para outras plataformas disponíveis e não há desenvolvedores mobile experientes no time, logo a plataforma PC se torna a escolha mais assertiva.

## Gênero do jogo

O gênero do jogo é uma combinação do gênero de Ação com o gênero RPG. Do gênero de Ação, o jogador irá controlar um personagem e para derrotar diferentes tipos de inimigos com diferentes tipos de ataques e habilidades, em um combate dinâmico, porém tático e complexo. Já do gênero RPG, o jogador irá experimentar uma narrativa envolvente e intrigante com personagens memoráveis, enquanto conclui missões e derrota inimigos, evoluindo e customizando as habilidades do seu personagem. Além disso, há também a presença de elementos do gênero de Aventura onde o jogador deve resolver problemas situacionais, como puzzles e quebra-cabeças, para progredir na história, contemplando também o subgênero de Ação e Aventura.

## Modelo de negócios

O modelo de negócios escolhido é o modelo Premium, devido ao fato de se tratar de um jogo que presa muito pela narrativa e pela experiência de customização do jogador, de modo que a experiência entregue deve ser completa e com um preço fixo em torno de R$ 60,00, preço médio atual de jogos independentes similares. Contudo, o jogo deixa espaço para conteúdos adicionais (DLCs) que tragam novas narrativas, novas armas e/ou modos de jogo. Ter uma narrativa incompleta ou bloqueada através de conteúdo pago em um jogo do gênero escolhido pode ser um grande fator negativo para os jogadores.

# **Módulo 3 - Produção**

## Pré-*alpha*

Pré-*alpha* é a fase onde são analisados os requerimentos do projeto e são definidos, do ponto de vista técnico, os recursos que serão necessários e como serão as fases de teste do projeto.

## Protótipo

Na fase de prototipagem são definidas as mecânicas e recursos principais do jogo que serão incluídas no protótipo para serem validadas, implementando as mesmas de forma rápida e clara, fazendo uso de referências e experimentações para validar e refinar as mecânicas.

## Versão *Alpha*

Na versão *Alpha* são feitas as implementações das principais mecânicas, elementos de arte, elementos de jogabilidade, como forma de verificar como o jogo está ficando com a integração dos principais elementos, registrar a existência de bugs e começar o balanceamento do jogo.

## Versão *Beta*

Na versão *Beta* todos os elementos do jogo já estão implementados e testes mais intensos são realizados, buscando arestas e lacunas que precisem ser ajustadas, continuando o balanceamento do jogo e a correção de bugs, mas sem fazer qualquer tipo de mudança drástica.

## Versão *Closed Beta*

A versão *Closed Beta* é utilizada em um teste fechado com pessoas do público-alvo fora do grupo de desenvolvido, como o objetivo de verificar a percepção do público-alvo quanto a experiência do jogo e receber o feedback dos mesmos.

## Versão *Release Candidate*

A versão *Release Candidate* é onde mais nenhum tipo de mudança é feita e que é utilizada para a validação final interna com o objetivo de verificar se está tudo pronto para o lançamento do jogo.

## Versão *Gold*

A versão *Gold* é a versão do jogo efetivamente pronta para o lançamento e que é disponibilizada para o público.

# **Módulo 4 - Jogabilidade I: OCR e 3Cs**

## OCR

### Objetivo

* **Objetivo Principal**
  + **Concluir a história:** A conclusão da história é o fechamento da narrativa e oficialmente o final do jogo, sendo o ponto final da linha de missões principais. Esse objetivo é apresentado desde o início ao jogador por meio da própria narrativa do jogo e do sistema de missões.
* **Objetivos secundários**
  + **Completar missões:** O jogador recebe missões, principais ou secundárias, com descrição e objetivos que ele pode completar para receber recompensas e pontos de experiência, informações adicionais sobre o mundo do jogo e/ou avançar a narrativa.
  + **Derrotar inimigos:** O jogador enfrenta vários inimigos durante o jogo, desde inimigos comuns até chefes, que devem ser derrotados para que o jogador adquira pontos de experiência, itens ou complete objetivos de missões.
  + **Resolver quebra-cabeças:** Em algumas missões, o jogador pode se deparar com alguns puzzles e quebra-cabeças, como alinhar estátuas ou resolver uma charada, que devem ser resolvidos para dar sequência a missão ou liberar alguma área secreta.
  + **Adquirir novas armas:** Durante o jogo, o jogador consegue adquirir novas armas por meio de recompensas de missões, derrotando inimigos específicos ou construindo com materiais coletados.
  + **Liberar novas habilidades do personagem:** À medida que o personagem ganha pontos de experiência e sobe de nível, ele ganha pontos de habilidade para liberar novas habilidades.
  + **Melhorar os atributos do personagem:** À medida que o personagem ganha pontos de experiência e sobe de nível, ele ganha pontos de atributo para melhorar os atributos do personagem (Força, Inteligência e Destreza).
  + **Construir itens:** O jogador pode ter acesso a itens, armas e equipamentos por meio da fabricação dos mesmos, utilizando materiais coletados e/ou obtidos de inimigos e missões durante o jogo.
  + **Completar o bestiário:** O jogador libera no bestiário informações sobre os diferentes tipos de inimigos que já enfrentou, suas respectivas fraquezas e resistências, de forma que ao completar o bestiário pode consultar informações sobre todos os diferentes inimigos presentes no jogo.

### Desafio

* **Inimigos comuns:** Inimigos comuns são oponentes encontrados frequentemente em grandes quantidades nas áreas de missão do jogo, de forma que o jogador deve utilizar de seus ataques e habilidades para eliminá-los e prosseguir nas áreas, além de receber recompensas por isso. São inimigos normalmente bem fracos, mas que em grandes quantidades podem ser perigosos. O jogador vence quando elimina os inimigos e perde quando é eliminado por eles.
* **Inimigos elites:** Inimigos elites são oponentes consideravelmente mais poderosos que os inimigos comuns, mas que aparecem com menos frequência em áreas iniciais e mais frequentemente em áreas finais do jogo, geralmente acompanhados de vários inimigos comuns. Inimigos elites são mais resistentes, possuem habilidades especiais e causam mais dano ao jogador, de modo que o mesmo deve utilizar de seus ataques, habilidades, defesa e esquiva para eliminá-los e prosseguir nas áreas, além de receber recompensas melhores por isso. O jogador vence quando elimina os inimigos e perde quando é eliminado por eles.
* **Inimigos que possuem resistências específicas:** Alguns tipos de inimigos possuem resistência a determinados tipos de dano, de modo que recebem dano reduzido ao serem atingidos pelo tipo de dano determinado, tornando a tarefa de eliminá-los mais difícil. Sendo assim, o jogador deve aprender sobre as resistências do inimigo e evitar usar ataques e habilidades que causem o tipo de dano ao qual são resistentes. O jogador vence quando elimina os inimigos e perde quando é eliminado por eles.
* **Inimigos que possuem fraquezas específicas:** Alguns tipos de inimigos possuem fraquezas a determinados tipos de dano, de modo que recebem dano aumentado ao serem atingidos pelo tipo de dano determinado, tornando a tarefa de eliminá-los mais fácil. Sendo assim, o jogador deve aprender sobre as fraquezas do inimigo e priorizar usar ataques e habilidades que causem o tipo de dano ao qual são fracos. O jogador vence quando elimina os inimigos e perde quando é eliminado por eles.
* **Chefes:** Chefes são oponentes únicos e extremamente poderosos, mas que aparecem apenas em pontos específicos do jogo, funcionando como um grande obstáculo para o avanço do jogador, geralmente com alguma mecânica especial atrelada ao seu combate. Chefes são bem mais resistentes, possuem habilidades especiais e causam muito mais dano ao jogador, de modo que o mesmo deve utilizar de seus ataques, habilidades, defesa, esquiva e raciocínio para lidar com as mecânicas especiais, para eliminá-los e prosseguir nas áreas, além de receber recompensas únicas por isso. O jogador vence quando elimina o chefe e perde quando é eliminado por ele.
* **Puzzles e quebra-cabeças:** Em algumas missões o jogador pode encontrar puzzles e quebra-cabeças que funcionam como bloqueios para o progresso do mesmo na área ou que escondem áreas secretas, de modo que o jogador deve utilizar de seu raciocínio lógico para resolver os quebra-cabeças e prosseguir nas áreas de missões, além de conseguir acessar possíveis áreas secretas com recompensas e materiais. O jogador vence quando resolve os quebra-cabeças e perde quando não consegue resolvê-los.
* **Objetivos de missões:** Todas as missões possuem objetivos que o jogador deve realizar para que a missão seja completada, como proteger uma área, escoltar um personagem, recuperar um artefato ou derrotar um certo inimigo. Algumas missões secundárias possuem objetivos que podem falhar, fazendo com que seja necessário reiniciar a missão, de modo que o jogador deve utilizar de seus ataques, habilidades, defesa, esquiva e raciocínio para completar os objetivos e conseguir finalizar as missões. O jogador vence quando completa os objetivos e perde quando não consegue completá-los.
* **Atravessar mapas/níveis:** Durante as missões o jogador deve atravessar mapas de um ponto ao outro para chegar até os objetivos da missão, sendo necessário que o mesmo tenha conhecimento sobre as ferramentas de navegação do jogo para que não fique perdido ou tome caminhos errados durante a travessia. O jogador vence quando consegue atravessar o mapa e perde quando não consegue atravessá-lo.
* **Enfrentar inimigos desconhecidos:** Ao decorrer do jogo o jogador encontra novos tipos de inimigos com os quais não está familiarizado, do quais não conhece as resistências, fraquezas, padrões de ataque e habilidades. Dessa forma, o jogador deve utilizar de seus ataques, habilidades, defesa e esquiva para enfrentá-los de forma cautelosa e aprender sobre eles, tornando a tarefa de enfrentá-los posteriormente significativamente mais fácil. O jogador vence quando elimina os inimigos e perde quando é eliminado por eles.
* **Evoluir o nível do personagem:** À medida que o jogador progride no jogo, as missões ficam mais difíceis, as áreas mais perigosas e os inimigos mais poderosos, de modo que o jogador pode ser facilmente eliminado se o personagem não estiver suficientemente poderoso para as áreas e missões de níveis mais altos. Dessa forma, o jogador deve obter pontos de experiência ao derrotar inimigos e completar missões para subir de nível, recebendo pontos de atributo e pontos de habilidade a cada nível para deixar o personagem mais poderoso, podendo enfrentar áreas e missões de níveis mais altos com mais facilidade. O jogador vence quando consegue acumular experiencia e evolui o personagem, e perde quando o personagem permanece com nível muito baixo.
* **Adquirir materiais:** Para poder utilizar o sistema de construção de itens o jogador precisa obter materiais por meio de recompensas de missões, derrotando inimigos ou coletando em áreas de missão, de modo que o jogador deve explorar bastante os cenários para conseguir obter materiais suficientes e ter acesso a itens, equipamentos e armas que podem apenas ser fabricados. O jogador vence quando consegue acumular materiais suficientes e perde quando fica com materiais insuficientes.

### Recompensas

* **Conclusão da história:** A conclusão da história é alcançada quando o jogador completa a última missão principal e proporciona ao jogador o fechamento e revelações finais da narrativa do jogo, além da conquista de ter finalizado o jogo.
* **Progressão na história:** Ao completar missões principais, o jogador prossegue na história, recebendo novas informações sobre a narrativa, recompensas das missões principais, liberando novas áreas e se aproximando cada vez mais da conclusão da história.
* **Pontos de experiência:** À medida que o personagem vai derrotando inimigos e completando missões ele vai adquirindo pontos de experiência e ao acumular uma certa quantidade o personagem sobe de nível, ganhando pontos de atributo e pontos de habilidade a cada novo nível, até o máximo de 30, o que permite que o jogador deixe o personagem mais poderoso.
* **Pontos de atributo:** Ao subir de nível, o personagem ganha pontos de atributo que podem ser utilizados para melhorar os atributos Força, Inteligência e Destreza, e consequentemente aprimorar os pontos de vida, mana e estamina, além aumentar o dano das armas.
* **Moedas de ouro:** Durante o jogo o jogador adquire moedas de ouro que servem como dinheiro na economia do jogo para comprar itens e equipamentos, por meio de recompensas de missões e/ou derrotando inimigos.
* **Equipamentos:** Durante o jogo o jogador adquire equipamentos que concedem diferentes bônus menores para tornar o personagem mais poderoso, como anéis, amuletos e berloques, por meio de recompensas de missões, derrotando inimigos ou construindo com materiais coletados.
* **Itens:** Durante o jogo o jogador adquire diferentes tipos de itens que podem ser utilizados dentro e fora de combate para obter uma vantagem, como poções de vida, de mana, de estamina, bombas, impulsos de ataque, de defesa e modificares de dano, por meio de recompensas de missões, derrotando inimigos ou construindo com materiais coletados.
* **Novas armas:** Durante o jogo o jogador adquire armas que mudam completamente o estilo de combate e as habilidades do personagem, sendo elas espada e escudo, machado grande, arco, adagas, cajado e cetro, por meio de recompensas de missões, derrotando inimigos específicos ou construindo com materiais coletados.
* **Novas habilidades para o personagem:** À medida que o personagem ganha pontos de experiência e sobe de nível, ele ganha pontos de habilidade para liberar novas habilidades, sendo elas ofensivas, defensivas, de cura, de impulso ou suprema, e incrementar as opções de combate de cada arma.
* **Informações sobre a história, os personagens e/ou o mundo:** À medida que o jogador vai prosseguindo na história, realizando missões e interagindo com outros personagens ele adquire mais informações sobre o mundo do jogo que ajudam a tornar a história do jogo mais clara e intrigante.
* **Conhecimento sobre as resistências e fraquezas dos inimigos**: Ao derrotar inimigos desconhecidos o jogador libera no bestiário informações sobre as fraquezas e resistências do inimigo, informações que podem ser exploradas em combate para derrotar aquele tipo de inimigo mais facilmente.

## 3Cs

### Câmera

A câmera é uma câmera de rastreamento, que acompanha o movimento do personagem, com uma visão isométrica, dando uma visão mais ampla do cenário para o jogador, de modo que ele consiga ter uma boa noção de espaço e planejamento durante os combates.

### Personagem

O personagem do jogo é uma figura humana ou humanoide, de modo a evocar a familiaridade do jogador com a forma do personagem e com os tipos de controles mais utilizados, além de possuir a possibilidade de animações mais variadas e dinâmicas para as diferentes habilidades presentes no jogo.

### Controle

O controle do jogo é por meio do teclado e mouse, devido a plataforma PC na qual o jogo será lançado e também devido a vasta gama de combinações entre botões/teclas que esse controle permite. O movimento do personagem é realizado utilizando o padrão de teclas WASD (Para frente, para esquerda, para trás e para direita, respectivamente), enquanto que o ataque leve, a defesa e a rotação do personagem são realizadas utilizando o mouse, e a combinação da tecla Shift com o Botão Esquerdo do mouse executa o ataque forte. Habilidades ativas, habilidade suprema e itens são utilizados por meio das teclas numéricas do teclado, a interação com o ambiente e outros personagens é realizada por meio da tecla E, e a esquiva é realizada utilizando a Barra de Espaço. Por fim, a tecla Tab é utilizada para exibir os menus do jogo e a tecla ESC é utilizada para pausar o jogo e exibir o menu de opções.

# **Módulo 5 - Jogabilidade II: Regras e Estrutura do Jogo**

## Quais as principais habilidades exigidas no jogo?

* **Reflexos:** A habilidade de reflexos será exigida durante o combate, com o jogador aproveitando oportunidades para atacar e estando pronto para esquivar e defender nos momentos certos.
* **Gerenciamento:** A habilidade de gerenciamento será exigida do jogador durante o controle de recursos (estamina/mana) em combate e também durante o uso de materiais adquiridos para fabricação de itens, armas e equipamentos.
* **Tática:** A habilidade de tática será exigida durante o combate, com o jogador elaborando táticas para derrotar grupos de inimigos ou inimigos mais poderosos, decidindo o melhor momento de atacar e explorando fraquezas.
* **Inteligência:** A habilidade de inteligência será exigida do jogador na resolução de puzzles e quebra-cabeças para acessar áreas secretas ou progredir em certas missões.

## Que tipo de experiência você quer passar com o seu jogo?

* **Tipo de experiência:** O tipo de experiência que se deseja passar com o jogo é uma experiência empolgante, emocionante e levemente desafiadora.
* **Gameplay:** Os jogadores se sentirão empolgados devido a progressão e evolução do personagem, subindo de nível, liberando novas habilidades e adquirindo novas armas. Além disso, os jogadores se sentirão levemente desafiados quando enfrentarem inimigos mais poderosos de tempos em tempos e situações que demandam mais pensamento tático e estratégia em combate, como forma de incentivar o jogador a explorar as mecânicas, as armas e as combinações de habilidades possíveis.
* **Arte:** Os jogadores se sentirão empolgados ao descobrindo novos ambientes e mapas, com cenários e paisagens novos.
* **Som:** Os jogadores se sentirão empolgados com os efeitos e feedbacks sonoros dos ataques e habilidades, que iram transmitir o peso e poder de cada habilidade e ataque, além de sons ambientes e trilha sonora que iram sustentar a atmosfera de cada mapa e de cada combate.
* **Narrativa:** Os jogadores se sentirão empolgados ao descobrir novas parte da história do jogo, assim como se sentirão emocionados com a própria narrativa que visa ser envolvente, intrigante e com personagens memoráveis, apresentando momentos que permitiram o jogador se conectar emocionalmente com certos personagens.

## Quais motivações você vai apresentar para os seus jogadores?

* **Curto prazo**
  + **Concluir missões:** O jogador, ao completar missões, pode receber recompensas e pontos de experiência, informações adicionais sobre o mundo do jogo e/ou avançar a narrativa.
  + **Derrotar inimigos:** O jogador, ao derrotar inimigos, pode adquirir pontos de experiência, itens ou completar objetivos de missões.
  + **Derrotar chefes:** O jogador, ao derrotar inimigos, pode adquirir muitos pontos de experiência, itens poderosos ou completar objetivos de missões.
  + **Utilizar habilidades:** O jogador, ao utilizar habilidades, pode causar grandes quantidades de dano aos inimigos, restaurar pontos de vida ou receber alguma espécie de bônus.
  + **Explorar fraquezas:** O jogador, ao explorar as fraquezas dos inimigos, pode aumentar sua eficiência em combate e causar mais danos aos inimigos.
  + **Resolver quebra-cabeças:** O jogador, ao resolver quebra-cabeças, pode prosseguir nas áreas de missões ou conseguir acessar possíveis áreas secretas com recompensas e materiais.
* **Médio prazo**
  + **Acumular materiais:** O jogador, ao acumular materiais, pode utilizar o sistema de construção de itens para fabricar itens, armas e equipamentos.
  + **Acumular moedas de ouro:** O jogador, ao acumular moedas de ouro, pode utilizá-las na economia do jogo para comprar itens e equipamentos.
  + **Subir o nível do personagem:** O jogador, ao acumular pontos de experiência, faz como que o personagem suba de nível, ganhando pontos de atributo e pontos de habilidade, permitindo que o jogador deixe o personagem mais poderoso.
  + **Adquirir novas armas:** O jogador, ao adquirir novas armas, pode mudar completamente seu estilo de combate e suas habilidades, podendo utilizar novas combinações e estratégias em combate.
* **Longo prazo**
  + **Concluir a história:** O jogador, ao concluir a história, chega ao fechamento da narrativa, descobrindo as revelações finais da trama e oficialmente terminando o jogo.
  + **Completar o bestiário:** O jogador, ao completar o bestiário, tem acesso rápido aos diferentes tipos de inimigos que já enfrentou, suas respectivas fraquezas e resistências.

# **Módulo 6 - Jogabilidade III: Fluxo**

## Para garantir a variedade e ritmo do jogo, quais são as suas mecânicas auxiliares e modificadores no jogo?

* **Mecânicas auxiliares**
  + **Troca rápida de arma:** Em um certo ponto do jogo, o jogador irá adquirir um melhoramento especial que permite que ele equipe duas armas e rotacione entre elas utilizando o botão Q, expandindo ainda mais as possibilidades de combinações de ataques.
  + **Infusões:** O jogador será capaz de alterar o tipo de dano causado por suas armas, utilizando certos materiais adquiridos durante o jogo, fazendo com que os ataques e habilidades daquela arma causem um tipo diferente de dano, podendo explorar melhor as fraquezas dos inimigos.
  + **Melhoramento de armas e equipamentos:** O jogador será capaz de melhorar armas e equipamentos, utilizando certos materiais adquiridos durante o jogo, aumentando a eficiência dos mesmos.
* **Modificadores no jogo**
  + **Variantes de inimigos:** O jogador poderá encontrar variantes de tipos de inimigos conhecidos, que podem exigir uma nova estratégia para serem derrotados. Exemplo: um esqueleto, que resiste a dano profano, mas flamejante, o que o torna resistente a dano de fogo também.
  + **Ataques indefensáveis:** Alguns inimigos mais poderosos podem possuir ataque que são indefensáveis, de modo que o jogador deve ficar atento para esquivar e evitar esses ataques durante o combate.
  + **Terrenos que dificultam a locomoção:** Certos terrenos, como neve densa ou lama de pântano, podem dificultar a locomoção do jogador, de modo que o personagem fica incapaz de correr nestes terrenos.
  + **Armadilhas em puzzles:** Certos quebra-cabeças podem estar ligados a armadilha, de modo que se o jogador falhar a armadilha é ativada e causa dano ou algum tipo de efeito negativo ao personagem. A armadilha pode ser desarmada antes do jogador tentar resolver o puzzle.
  + **Objetivos opcionais:** Algumas missões podem apresentar objetivos opcionais, que podem tornar a missão mais complexa e podem ser cumpridos pelo jogador para obter recompensas extras ao final da missão.

## Quais são as recompensas no jogo?

* **Pontos de experiência:** À medida que o personagem vai derrotando inimigos e completando missões ele vai adquirindo pontos de experiência e ao acumular uma certa quantidade o personagem sobe de nível, ganhando pontos de atributo e pontos de habilidade a cada novo nível, o que permite que o jogador deixe o personagem mais poderoso.
* **Moedas de ouro:** Durante o jogo o jogador adquire moedas de ouro que servem como dinheiro na economia do jogo para comprar itens e equipamentos, por meio de missões e/ou derrotando inimigos.
* **Materiais:** Durante o jogo o jogador obtém materiais que podem ser utilizados para fabricar itens, equipamentos e armas, por meio de missões, derrotando inimigos ou coletando em áreas de missão.
* **Equipamentos:** Durante o jogo o jogador adquire equipamentos que concedem diferentes bônus menores para tornar o personagem mais poderoso, por meio de missões, derrotando inimigos ou construindo com materiais coletados.
* **Itens:** Durante o jogo o jogador adquire diferentes tipos de itens que podem ser utilizados dentro e fora de combate para obter uma vantagem, por meio de missões, derrotando inimigos ou construindo com materiais coletados.
* **Novas armas:** Durante o jogo o jogador adquire armas que mudam completamente o estilo de combate e as habilidades do personagem, por meio de missões, derrotando inimigos específicos ou construindo com materiais coletados.
* **Informações sobre a história, os personagens e/ou o mundo:** À medida que o jogador vai prosseguindo na história, realizando missões e interagindo com outros personagens ele adquire mais informações sobre o mundo do jogo que ajudam a tornar a história do jogo mais clara e intrigante.

## Quais são os seus inimigos e desafios no jogo?

* **Reativos**
  + **Inimigos comuns:** Inimigos comuns são oponentes encontrados frequentemente em grandes quantidades nas áreas de missão do jogo, de forma que o jogador deve utilizar de seus ataques e habilidades para eliminá-los e prosseguir nas áreas.
  + **Inimigos elites:** Inimigos elites são oponentes consideravelmente mais poderosos que os inimigos comuns, mas que aparecem com menos frequência em áreas iniciais e mais frequentemente em áreas finais do jogo, geralmente acompanhados de vários inimigos comuns.
  + **Chefes:** Chefes são oponentes únicos e extremamente poderosos, mas que aparecem apenas em pontos específicos do jogo, funcionando como um grande obstáculo para o avanço do jogador, geralmente com alguma mecânica especial atrelada ao seu combate.
  + **Inimigos que possuem resistências específicas:** Alguns tipos de inimigos possuem resistência a determinados tipos de dano, de modo que recebem dano reduzido ao serem atingidos pelo tipo de dano determinado, tornando a tarefa de eliminá-los mais difícil.
  + **Inimigos que possuem fraquezas específicas:** Alguns tipos de inimigos possuem fraquezas a determinados tipos de dano, de modo que recebem dano aumentado ao serem atingidos pelo tipo de dano determinado, tornando a tarefa de eliminá-los mais fácil.
* **Passivos**
  + **Puzzles e quebra-cabeças:** Em algumas missões o jogador pode encontrar puzzles e quebra-cabeças que funcionam como bloqueios para o progresso do mesmo na área ou que escondem áreas secretas, de modo que o jogador deve utilizar de seu raciocínio lógico para resolver os quebra-cabeças.
  + **Armadilhas:** Alguns locais fechados podem apresentar armadilhas que causam dano ou algum tipo de efeito negativo ao personagem, de modo que o jogador deve ficar atento para evitá-las ou desarmá-las.
  + **Objetivos com tempo:** Algumas missões secundárias podem apresentar objetivos com um prazo de tempo para serem cumpridos ou a missão irá falhar, de modo que o jogador deve se atentar ao limite de tempo e cumprir os objetivos dentro do prazo estipulado.

## Qual o tipo de fluxo do seu jogo?

O tipo de fluxo do jogo é o macro fluxo, onde o jogador passa a maior parte do tempo explorando os mapas e completando missões, descobrindo novas áreas de tempos em tempos para acompanhar a evolução do personagem e entrando em combate com certa frequência, onde um maior foco e concentração são exigidos como forma de manter o jogador interessado e entretido com o jogo.

# **Módulo 7 - Jogabilidade IV: Sistema e Protótipo**

## Faça uma lista com o mínimo de 3 *Signs* (sinais) e 3 *Feedbacks* (retornos) do seu jogo

* **Signs**
  + **Aviso de ataques indefensáveis:** Quando um inimigo estiver prestes a deferir um ataque indefensável, uma pequena aura vermelha irá aparecer sob a cabeça do inimigo para indicar que se trata desse tipo de ataque.
  + **Marcadores de ataque em área:** Quando um inimigo for desferir um ataque em área, a área alvo do ataque ficará destacada de antemão em vermelho para indicar onde o ataque irá atingir.
  + **Destaque para caminhos alternativos:** Caminhos alternativos e/ou secretos terão um leve destaque na estrutura dos mapas para que o jogador os encontre mais facilmente.
  + **Destaque para materiais coletáveis:** Quando o jogador chegar perto de materiais que podem ser coletados, os mesmos ficarão destacados com um leve contorno branco brilhante para indicar que estes materiais podem ser coletados.
* **Feedbacks**
  + **Reação ao atacar um inimigo:** Quando o jogador atingir um inimigo com um ataque, o mesmo irá reagir tanto fisicamente com uma animação quanto de forma sonora através de algum grito ou ruído para indicar que o ataque o certou.
  + **Reação ao ser atacado:** Quando o jogador for atingido por um ataque, o personagem irá reagir tanto fisicamente com uma animação quanto de forma sonora através de algum grito ou ruído para sinalizar que foi atingido.
  + **Ativação de armadilha:** Quando o jogador ativar uma armadilha, um sinal sonoro será acionado para indicar que a mesma foi acionada, assim como o efeito da armadilha em si que irá prejudicar ou ferir o personagem do jogador.
  + **Aviso sonoro ao resolver quebra-cabeças:** Quando o jogador resolver um quebra-cabeça, um sinal sonoro será acionado para indicar que o quebra-cabeça foi resolvido, assim como o efeito direto da resolução daquele quebra-cabeça será aplicado ao mundo do jogo.
  + **Aviso ao completar missões:** Quando o jogador completar uma missão, um sinal sonoro será acionado para indicar que a missão foi completa, assim como um pequeno log na lateral direita irá aparecer brevemente para indicar as recompensas adquiridas.

## Se você fosse criar o protótipo do seu jogo, quais as 3 mecânicas que você gostaria de validar?

* **Habilidades de arma:** Por ser uma das principais mecânicas do jogo e um dos destaques do combate, seria de grande valor um protótipo para validar o funcionamento prático dessa mecânica e também para encontrar valores apropriados para certos elementos, como por exemplo tempo de recarga, custo de mana, dano da habilidade, entre outros. Podendo ser de apenas uma das armas, por exemplo a espada e escudo.
* **Sistema de fraquezas e resistências:** Por ser um dos destaques do combate e uma das mecânicas que mais contribui para a variedade do jogo, seria de grande valor um protótipo para validar o funcionamento prático dessa mecânica e também para encontrar valores apropriados para certos elementos, como por exemplo porcentagem de aumento de dano da fraqueza, porcentagem de redução de dano da resistência, entre outros. Podendo ser com base em apenas dois tipos diferentes de dano, por exemplo físico e flamejante.
* **Movimentação e ataques básicos:** Por ser a base da interação do jogador com todo o jogo basicamente, seria de grande valor um protótipo para validar o funcionamento prático dessa mecânica e também para encontrar valores apropriados para certos elementos, como por exemplo velocidade de corrida, tempo de intervalo entre ataques, velocidade de movimento durante ataques, entre outros.

# **Módulo 8 - Mecânicas**

## Descreva a mecânica principal do seu jogo

A mecânica principal do jogo é a de **progressão de personagem**, onde o jogador deve obter pontos de experiência ao derrotar inimigos e completar missões para subir de nível, recebendo pontos de atributo e pontos de habilidade a cada nível para deixar o personagem mais poderoso, podendo enfrentar áreas e missões de níveis mais altos com mais facilidade.

## Liste 3 regras do seu jogo

* **O jogador deve acumular pontos de experiência para subir de nível:** O jogador precisa acumular a quantidade de pontos de experiência requisitada pelo nível para evoluir, de modo que o jogador vence quando acumula a quantidade necessária e sobe de nível, e perde quando não consegue acumular a quantidade necessária.
* **O jogador deve investir os pontos de atributos e habilidade para ficar mais forte:** O jogador deve investir os pontos ganhos por nível para deixar o personagem mais poderoso, de modo que o jogador vence quando consegue investir os pontos e progredir no jogo, e perde quando não investe os pontos e fica travado na progressão.
* **O jogador deve derrotar inimigos de níveis condizentes com o do personagem:** O jogador deve enfrentar inimigos de níveis apropriados para o personagem dele para ser devidamente recompensado, de modo que o jogador ganha quando derrota inimigos de níveis não muito abaixo, equivalentes ou superiores ao do personagem, e perde quando derrota inimigos de níveis muito abaixo do personagem.

## Liste 3 parâmetros que você vai utilizar na sua mecânica principal

* **Nível máximo:** O nível máximo que o personagem do jogador consegue atingir.
* **Quantidade de pontos de experiência necessária para subir de nível:** Quantidade de pontos de experiência necessária para o personagem do jogador subir de nível, aumentando a cada nível.
* **Número de pontos de atributo ganho por nível:** Número de pontos de atributo que o personagem ganha por nível, para serem utilizados e distribuídos pelo jogador para deixar o personagem mais poderoso.

# **Módulo 9 - Level Design I: Tutorial e Progressão**

## Qual tipo de tutorial você vai utilizar e porquê?

O tipo de tutorial que será utilizado no jogo é o tutorial imersivo e interativo, pois como o jogo apresenta muitas mecânicas atreladas ao combate e que ficam melhor esclarecidas na prática, faz mais sentido utilizar este tipo de tutorial, apresentando a primeira arma logo de início (a arma original do personagem) e dando oportunidades de o jogador testá-la. Esse processo de introdução será repetido sempre que o jogador adquirir uma nova arma.

## Liste 3 tipos de Power-ups que você irá utilizar no seu jogo

* **Consumíveis:** O jogador pode adquirir ou fabricar itens consumíveis que concedem bônus temporários de dano ou defesa quando utilizados, de modo que à medida que o jogador avança no jogo vai adquirindo consumíveis mais eficientes.
* **Troca rápida de arma:** Em um momento chave do jogo, o jogador irá adquirir um melhoramento especial que permite que ele equipe duas armas e rotacione entre elas, expandindo ainda mais as possibilidades de combinações de ataques.
* **Habilidade suprema da arma:** Ao investir os pontos de habilidade em uma arma, o jogador pode desbloquear a habilidade suprema presente no final da árvore de habilidades da arma, que causa uma quantidade enorme de dano ou concede um bônus excelente.

# **Módulo 10 - Level Design II: Níveis de Dificuldade**

## Liste 3 exemplos de “Nível de poder” que você irá utilizar no seu jogo

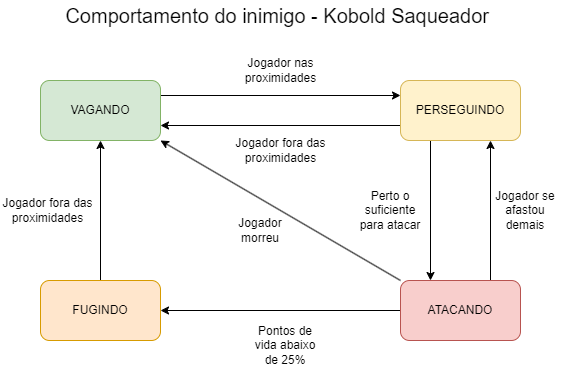
* **Nível do personagem:** O jogador, ao acumular pontos de experiência, faz como que o personagem suba de nível, ganhando pontos de atributo e pontos de habilidade. Sendo assim, quanto maior o nível do personagem mais poderoso ele se torna.
* **Nível das habilidades:** Habilidades da árvore de habilidades da arma são liberadas e/ou melhoradas utilizando pontos de habilidade, de modo que, quando maior o nível da habilidade mais poderosa a ela fica.
* **Pontos de atributos distribuídos:** O personagem possui três atributos que influenciam nos pontos de vida, mana e estamina, além de cada arma possuir um atributo associada a ela, de acordo com os atributos do personagem. Os atributos são melhorados utilizando pontos de atributo, de modo que, quanto mais pontos de atributos forem distribuídos mais poderoso o personagem se torna.

## Liste 1 habilidade de “Nível de habilidade” que o seu jogo irá exigir dos jogadores

* **Habilidade mental:** A habilidade mental será exigida como forma de incentivar o jogador a explorar as mecânicas, as armas e as combinações de habilidades possíveis, com o jogador elaborando estratégias para derrotar grupos de inimigos ou inimigos mais poderosos, decidindo o melhor momento de atacar e explorando fraquezas. A exigência da habilidade irá progredir à medida que o jogador avança na história do jogo, ganhando novas armas, enfrentando novos desafios e inimigos mais difíceis. Além disso, também irá progredir à medida que o personagem avança de nível, liberando novas habilidades e combinações possíveis.

# **Módulo 11 - Level Design III: Comportamento dos Inimigos**

## Liste 1 exemplo de “Máquina de estado finita” com um comportamento dentro do seu jogo



# **Módulo 12 - Level Design IV: Balanceamento**

## Liste 3 sistemas de mecânicas que poderão ser balanceados no seu jogo

* **Sistema de habilidades:** As habilidades de arma liberadas pelo jogador podem ser balanceadas com base em dados estáticos, como frequência de uso de cada habilidade, assim como no feedback dos próprios jogadores. O balanceamento pode ser feito ajustando os parâmetros principais das habilidades, como custo de pontos de mana, tempo de recarga e dano causado/bônus concedido.
* **Armas:** As armas disponíveis no jogo podem ser balanceadas com base em dados estáticos, como quantidade total de inimigos derrotados com cada arma, assim como no feedback dos próprios jogadores. O balanceamento pode ser feito ajustando os parâmetros principais das armas, como dano do ataque leve, dano do ataque forte, velocidade de ataque, custo de pontos de estamina de cada ataque e escalonamento com os atributos.
* **Inimigos:** Os inimigos do jogo podem ser balanceados com base em dados estáticos, como quantidade de vezes que os jogadores derrotaram ou foram derrotados por cada inimigo, testes e feedback dos próprios jogadores. O balanceamento pode ser feito ajustando os parâmetros principais dos inimigos, como total de pontos de vida, defesa, dano causado por ataques, dano causado/bônus concedido por habilidades, quantidade de recompensas concedidas ao ser derrotado, tipo de recompensas concedidas ao ser derrotado, fraquezas e resistências a diferentes tipos de dano. O balanceamento também pode ser feito através da divisão dos inimigos em categorias, como inimigos comuns, inimigos elites e chefes, assim como através do ajuste do posicionamento e distribuição dos inimigos ao longo dos mapas do jogo.

# **Módulo 13 - História e Narrativa**

## Em até 2 parágrafos, resuma como será a história de seu jogo

Archeus, um semideus que foi traído pelo próprio irmão Sagvar, é exilado pelos deuses para Narvus, o plano terreno, e deve se aliar a um grupo de mortais para buscar uma forma de derrotar a corrupção que ameaça esse mundo, como forma de se provar para os deuses e recuperar seu status de divindade. Para realizar essa tarefa, Archeus deve viajar pelas quatro regiões de Narvus e derrotar o Aspecto Corrompido que controla cada uma, para conseguir adentrar no local conhecido como o Coração da Corrupção e acabar de vez com a ameaça. Entretanto, algumas das descobertas feitas por Archeus durante a jornada podem dar um significado diferente a essa odisseia.

Archeus é um jovem arrogante e teimoso de começo, mas que ao longo da história começa a ver valor em coisas como cooperação e humildade. Em sua jornada, ele contará com a ajuda das pessoas da pequena vila de Nevae, entre elas a elfa caçadora Lyandra, inteligente e ardilosa, a humana sacerdotisa Rizzel, sábia e impaciente, o troll ferreiro Gabash, calmo e leal, e o anão clérigo Borlash, reservado e corajoso. Ao longo do caminho, Archeus terá a oportunidade de ajudar pessoas e comunidades assoladas pela corrupção, descobrindo mais sobre Narvus e seus vários segredos, e especialmente sobre os próprios deuses e a relação dos mesmos com a corrupção.

# **Módulo 14 - Arte**

## Descreva em 1 parágrafo como será o estilo visual do seu jogo e quais as suas referências

O jogo possuirá um estilo visual cartunesco, mais artístico e menos realista, mas que ainda consegue transmitir muita emoção, fazendo uso de cores fortes, mas pouco vibrantes para transmitir a aura de escuridão trazida pela corrupção na história do jogo. O jogo irá utilizar de efeitos visuais para destacar as habilidades do personagem e tornar o uso das mesmas impactantes, além de usar do contraste e composição para destacar conteúdos mais maduros como violência e sangue em certos momentos, até como uma forma de subverter de forma inesperada o estilo de arte mais cartunesco. O jogo “The Legend of Zelda: Breath of the Wild” e a série da Netflix “Arcane” são influências diretas para o estilo de arte, um sendo uma influência no uso do estilo cartunesco de forma fluida e consistente, e o outro sendo uma influência na forma de comunicar emoção e temas mais sérios através desse estilo.



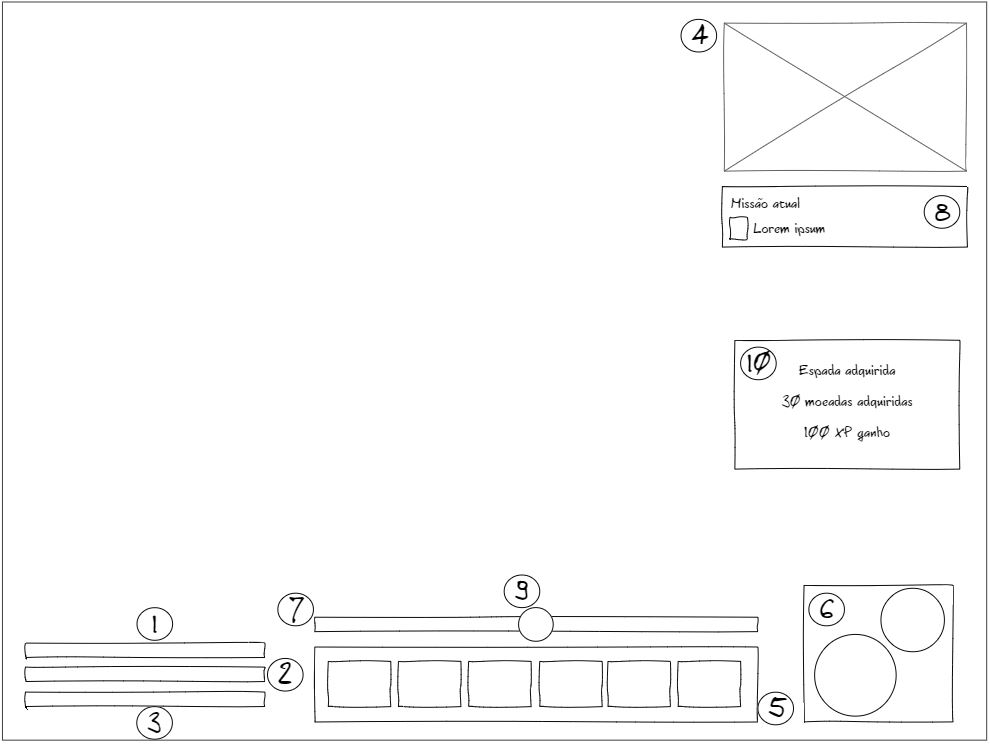
**The Legend of Zelda: Breath of the Wild –** Consistência e fluidez no uso do estilo mais cartunesco, tanto nos inimigos e personagens, quanto no cenário e ambientação



**Arcane –** Comunicação de emoções, como raiva e medo, através do estilo mais cartunesco, e representação do uso de cores fortes, mas pouco vibrantes

# **Módulo 15 - UI/UX**

## Descreva quais são as principais informações (HUD) que serão apresentadas para os jogadores na tela principal do jogo



1. **Pontos de vida:** Pontos que representam a saúde do personagem, de modo que ao chegarem a zero o personagem morre.
2. **Pontos de mana:** Pontos consumidos para utilizar habilidades ativas e supremas, de modo que o personagem fica incapaz de usar habilidades se não tiver pontos.
3. **Pontos de estamina:** Pontos consumidos para utilizar ataques leves e forte, de modo que o personagem fica incapaz de usar ataques básicos se não tiver pontos.
4. **Minimapa:** Minimapa com uma representação reduzida do layout do nível, como forma do jogador se orientar em níveis conhecidos e ir descobrindo níveis novos.
5. **Barra de habilidades/itens:** Barra com teclados de atalho atreladas a cada slot, onde o jogador pode posicionar suas habilidades e itens que deseja utilizar de forma rápida durante o gameplay.
6. **Indicador de armas equipadas:** Caixa de ícone que indica qual arma o personagem está usando no momento e qual outra arma está selecionada na opção de “troca rápida de arma”.
7. **Pontos de experiência:** Pontos que o personagem recebe ao derrotar inimigos e completar missões, subindo de nível ao acumular uma certa quantidade deles e ficando mais poderoso.
8. **Rastreador de missões:** Indicador de qual missão o jogador está seguindo atualmente e quais os objetivos a serem completados para aquela missão.
9. **Nível do personagem:** Indicador de qual nível o personagem se encontra atualmente.
10. **Log de coleta:** Log que surge momentaneamente quando algum item é coletado pelo personagem para informar ao jogador de qual item se trata.

# **Módulo 16 - Programação**

## Liste em ordem de importância, quais são os principais elementos que você irá considerar ao utilizar uma engine e por quê?

* **Intuitividade no uso:** Quanto mais intuitivo o uso da engine e a sua interface for melhor, pois facilita o uso pelos programadores, torna o processo de desenvolvimento mais dinâmico e permite que a energia do time seja focada efetivamente em desenvolvimento, e não tentando desvendar a engine.
* **Recursos disponíveis:** É muito importante levar em consideração os recursos que a engine fornece para possibilitar que o desenvolvimento seja o mais próximo da idealização do design, ou para possibilitar alternativas interessantes, além de recursos em questões como otimização, capacidade gráfica e pós-processamento.
* **Familiaridade com a engine:** É muito importante levar em consideração o quão familiarizados com a engine e seus conceitos os programadores estão, pois dependendo da situação faz mais sentido optar por uma engine mais familiar do que algo totalmente novo para o projeto.
* **Documentação:** Quanto mais completa for a documentação a engine melhor, pois assim os programadores podem recorrer a documentação para solucionar problemas que estejam enfrentando ou para entender certos fluxos e ferramentas de forma mais fácil.
* **Comunidade:** Quanto mais ativa a comunidade da engine for melhor, pois assim os programadores podem recorrer a comunidade para solucionar problemas que estejam enfrentando ou para entender certos fluxos e ferramentas de forma mais fácil, além de poderem compartilhar conhecimento nela também.
* **Marketplace:** É interessante considerar a presença de um marketplace de assets e plugins para a engine, pois são recursos extras que podem facilitar o processo de desenvolvimento e torná-lo mais dinâmico em alguns pontos, permitindo que os programadores foquem em outras atividades mais importantes ou complicadas.

Levando em consideração todos os critérios listados acima, especialmente intuitividade, recursos e familiaridade, foi feita a opção pelo uso da **Unreal Engine** para o desenvolvimento do projeto.

# **Módulo 17 - Música e Efeitos Sonoros**

## Descreva em 1 parágrafo como será o estilo musical do seu jogo e quais as suas referências

O estilo musical do jogo será mais sombrio e melancólico, mas esperançoso. Ao longo do jogo, diferentes zonas apresentaram temas próprios com base na ambientação (deserto, geleira, floresta e afins) e com base na influência da corrupção na zona, de modo que zonas onde o Aspecto da Corrupção ainda não tiver sido derrotado terão um tom mais sombrio e negativo, e após a derrota do Aspecto terão um tom mais esperançoso e positivo. Temas relativos a chefes e personagens serão feitos para representar a personalidade de cada um, mas ainda mantendo a melancolia do estilo geral. A principal influência para o estilo musical do projeto são os jogos da série “NieR”, principalmente “NieR: Automata”, pelo forte senso de identidade e peso emocional presente nas composições, além da técnica de apresentar diferentes versões de um mesmo tema para comunicar diferentes emoções. Além disso, outra influência para o estilo musical do projeto são os jogos da série “Final Fantasy”, pelo forte senso de grandiosidade épica presente nas composições, especialmente durante os combates.

Links para amostragem das referências:

* NieR: Automata
  + [City Ruins (Rays of Light)](https://www.youtube.com/watch?v=hMw-DUnR10s) – Tema mais melancólico que evoca uma ambientação de planície ou floresta.
  + [City Ruins (Shade)](https://www.youtube.com/watch?v=5l0y0hOEflQ) – Mesma tema que o anterior, mas em uma composição mais positiva e esperançosa.
  + [Memories of Dust](https://www.youtube.com/watch?v=wdOdu-5lV-M) – Tema que evoca uma ambientação de deserto.
* Final Fantasy
  + [Let the Battles Begin! - A Merc's Job](https://www.youtube.com/watch?v=VuymlrPFUZQ) – Música empolgante e grandiosa de combate.
  + [Crab Warden](https://www.youtube.com/watch?v=jNjb2OUEUvM) – Música épica e grandiosa de combate contra um inimigo poderoso.
  + [Ghoulish Symphony](https://www.youtube.com/watch?v=i4A1O4Msm3U) – Música que evoca a sensação de enfrentar um inimigo poderoso e assustador.

# **Módulo 18 - QA (Testes)**

## Liste os 3 principais itens do seu jogo que você quer testar e por quê?

* **Movimentação e ataques básicos:** Por ser a base da interação do jogador com todo o jogo basicamente, seria de grande importância validar o timing das animações, efeitos sonoros e o comportamento geral das funções básicas do personagem, como forma de tornar a experiência do jogador em controlar o personagem a mais fluida e confortável possível.
* **Habilidades de arma:** Por ser uma das principais mecânicas do jogo e um dos destaques do combate, seria de grande importância testar o funcionamento prático e a fluidez de combinação das habilidades, além de identificar possíveis bugs ou interações não intencionais entre habilidades, com o intuito de manter o combate balanceado e interessante.
* **Sistema de fraquezas e resistências:** Por ser um dos destaques do combate e uma das mecânicas que mais contribui para a variedade do jogo, seria de grande importância testar essa mecânica para verificar se os diferentes tipos de vantagens e desvantagens que ela prove estão funcionando corretamente, para preservar a variedade e emoção do combate.

# **Módulo 19 - Atividades Interpessoais**

## Liste 3 atividades interpessoais que você acredita serem vitais para o trabalho em equipe e por quê?

* **Comunicação:** Uma boa comunicação é essencial para o trabalho em equipe pois ajuda a expor situações que necessitam de apoio, pessoas que podem apoiar, torna a percepção de progresso do trabalho mais visível, facilita o trabalho de todos e ajuda a fortalecer o senso de equipe do time.
* **Cooperação:** Cooperação é uma atividade interpessoal primordial para o trabalho em equipe pois incentiva o foco do time no objetivo maior, fomenta a empatia, facilita o trabalho de todos, fortalece as relações interpessoais entre os membros e ajuda a construir o senso de equipe do time.
* **Abertura a feedback:** É importantíssimo para o trabalho em equipe estarmos abertos a receber críticas construtivas e feedbacks, não só sobre o nosso trabalho, mas sobre nosso comportamento e atitudes também, de modo que podemos focar em melhorar a nossa contribuição para o trabalho do time como um todo, melhorar comportamentos e atitudes para aprimorar a dinâmica da equipe e fortalecer nossas relações interpessoais e nosso senso de equipe.

# **Módulo 20 - Criando seu próprio GDD**

## Revisar todos os exercícios passados e faça atualizações e ajustes caso seja necessário

Documento revisado e ajustado. Como formar de reduzir o escopo do jogo e focar mais esforços no desenvolvimento do personagem do jogador, o sistema de ajudante foi completamente removido e qualquer referência ao mesmo em outros pontos do GDD foi retirada. Além disso, pequenos ajustes nas mecânicas principais foram feitos, mas nada muito expressivo ou que cause uma diferença significante na visão geral do projeto.

# **Módulo 21 - Apresentando seu projeto**

## Quais foram os principais aprendizados que você teve no curso e o que você espera do futuro trabalhando com games?

Em minha experiência com o curso, devo dizer que os principais aprendizados foram em relação ao fluxo geral de desenvolvimento de games e a posição do game designer nele, entendendo e participando do entrelaçamento do trabalho desempenhado pelas diversas áreas do projeto, mantendo concisa a visão do projeto, mas ao mesmo tempo estando aberto a feedbacks e mudanças. Foi muito bom poder conhecer mais as diferentes funções que compõem o trabalho do game designer, e as semelhanças com os conhecimentos de um engenheiro de software (minha formação acadêmica).

Do futuro trabalhando com games, eu espero conseguir uma vaga de emprego em alguma empresa grande de desenvolvimento de games e, com o tempo e com mais experiência, poder criar os meus próprios jogos e eventualmente ter minha própria empresa de desenvolvimento de games.

Gostaria de agradecer imensamente a EBAC pelo conteúdo de qualidade e pela forma de ensino EAD que realmente gera engajamento com os alunos, e a todo o time de instrutores por terem me acompanhado no inicio dessa jornada.