



MYTHICAL BATTLES

Documento de Design de Jogo

Version 1

Escrito por Érica Pereira

10 de setembro, 2022

Índice

<i>Visão Geral</i>	3
Resumo do jogo	3
Referências	3
Plataforma	3
❖ Linguagens de programação	3
Gênero	3
Audiência Potencial	3
<i>GamePlay</i>	4
Narrativa	4
❖ Mundo do jogo	4
❖ Progressão do jogo	4
Personagens	4
Inimigos	4
Itens	5
❖ Pontos de Experiência	5
❖ Pontos de fusão	5
❖ Diamantes	5
❖ Relíquias	5
Níveis do Jogo	6
<i>Mecânica do jogo</i>	7
Recompensas	7
❖ Animação	7
Relíquias	7
❖ Mecânica das relíquias	7
Heróis	8
❖ Mecânica dos heróis	8
❖ Animação	8
Batalhas	8
❖ Mecânica das batalhas	8
❖ Animação	9
<i>UI/ Controlo do Jogo</i>	10
Interação	10
Fluxo dos Ecrãs	10

❖ Ecrã principal e loja.....	10
❖ Menus	11
❖ Ecrãs dos heróis e Itens	11
❖ Ecrãs de combate.....	12
<i>Arte</i>	<i>13</i>
Heróis.....	13
Ambiente	13
Relíquias.....	13
<i>Áudio</i>	<i>14</i>
Textos Áudio.....	14
Efeitos Sonoros.....	14
Música.....	14
<i>Sistema de Ajuda.....</i>	<i>15</i>

Visão Geral

Resumo do jogo

Mythical Battles é um jogo de estratégia baseado em batalhas entre heróis míticos, com poderes e elementos naturais diferentes. O jogador pode ir adquirindo recompensas que vão aumentando de quantidade com o tempo e, entre elas, adquire novos itens e, também, novos heróis.

O jogo foi pensado para ter uma jogabilidade e acessibilidade focada no público alvo – utilizadores com deficiência visual.

Referências

O jogo usa os jogos *AFK: Arena* e *Super Auto Pets* como referências para as mecânicas do jogo.

Do ponto de vista artístico e narrativo, tem como referências o jogo *Mythic Heroes*, assim como figuras das mitologias grega, egípcia, nórdica, hindu, japonesa, chinesa e havaiana.

Plataforma

O jogo estará disponível para telemóveis ANDROID.

❖ Linguagens de programação

A linguagem de programação utilizada para implementar o jogo é a linguagem *Dart*, na plataforma *Flutter*.

Gênero

Jogo de estratégia, de batalha e de desenvolvimento e evolução de personagens adquiridas. É um jogo que não foi premeditado para ter um fim.

Audiência Potencial

O jogo tem como alvo principal o público com deficiência visual e, como alvo secundário, o público jovem/jovem adulto.

Este jogo destina-se a qualquer utilizador que tenha interesse e gosto por jogos de estratégia, jogos de batalha e de evolução de personagens com história e narrativa.

GamePlay

Narrativa

O jogo desenvolve-se nos tempos da atualidade, numa realidade onde criaturas mitológicas, assim como, deuses e heróis de todas as mitologias historicamente relatadas, despertam de um sono profundo e são encaradas com espíritos demoníacos que ameaçam o fim do universo. Certos heróis decidem então lutar e batalhar até que esta praga seja erradicada.

❖ Mundo do jogo

O jogo situa-se na atualidade e possui diferentes cenários coerentes com a natureza dos heróis. Tem 4 cenários no total, baseados nos 4 elementos – Terra, Ar, Água e Fogo, respetivamente: floresta encantada, templo do Olimpo, mundo subaquático e o submundo.

❖ Progressão do jogo

O jogo vai progredindo à medida que o jogador vai aumentando os níveis dos seus personagens e adquirindo novos heróis, assim como, novos itens, para poder aumentar os atributos dos seus heróis.

À medida que o jogador vai lutando e ganhando contra o inimigo em batalhas, o inimigo vai ficando cada vez mais forte, aumentando o nível dos oponentes.

Personagens

As personagens são baseadas em deuses, heróis e criaturas que pertencem às mitologias grega, hindu, havaiana, japonesa, chinesa, egípcia e nórdica, com exceção de 3 personagens, que são 3 cientistas e inventores famosos de épocas diferentes.

Cada um dos heróis tem as seguintes estatísticas: nível, pontos de ataque, pontos de vida e o elemento natural a que pertence.

Podem ser atribuídos aos heróis itens, denominados de relíquias.

(Documento índice de personagens anexado – nome do ficheiro: GDD – Personagens.pdf)

Inimigos

Os inimigos são criaturas malignas metamórficas, que se transformam nos heróis e imitam os seus poderes. Em cada batalha, os inimigos vão ficando cada vez mais fortes e são escolhidos, aleatoriamente, quatro de cada vez para lutar contra os heróis. Estes também podem ter relíquias e poderes especiais.

Itens

O jogo possui quatro tipos de itens: pontos de experiência, pontos de fusão, diamantes e relíquias.

❖ Pontos de Experiência

Os pontos de experiência representam o nível do jogador. Para o jogador aumentar de nível, é necessária uma dada quantidade de pontos de experiência.

❖ Pontos de fusão

Os pontos de fusão permitem fundir e evoluir heróis e relíquias. É necessária uma dada quantidade de pontos de fusão para cada fusão de um herói ou de uma relíquia.

❖ Diamantes

Os diamantes são utilizados na loja do jogo. Com diamantes, o jogador pode comprar heróis aleatórios, pontos de fusão e relíquias aleatórias.

❖ Relíquias

As relíquias são itens que aumentam as estatísticas do herói e, se atribuídas aos heróis certos, ativam os poderes especiais dos heróis.

Cada relíquia pertence a um dos 4 elementos naturais e só pode ser atribuída a heróis do mesmo elemento. Um herói somente pode possuir uma relíquia de cada vez.

As relíquias podem ser evoluídas através de fusões com outras relíquias idênticas. Assim, se o jogador tiver duas relíquias repetidas, tem a opção de atribuir cada uma a um herói, ou pode fundi-las e obter a mesma relíquia um nível acima.

Do ponto de vista narrativo do jogo, as relíquias foram outrora abençoadas por deuses e pertencentes a heróis de diferentes mitologias. Posto isto, algumas relíquias do jogo pertencem a heróis que estão presentes no jogo, onde, ao atribuir estas relíquias aos heróis correspondentes, ativam os poderes especiais do herói.

(Documento índice de relíquias anexado – nome do ficheiro: GDD – Relíquias.pdf)

Níveis do Jogo

O jogo possui o nível do jogador, o nível de dificuldade das batalhas, os níveis dos heróis e os níveis das relíquias.

O nível do jogador é aumentado com pontos de experiência, que recebe ao vencer batalhas, aumentar os níveis dos seus heróis e relíquias e ao recolher recompensas.

O nível dos heróis e das relíquias é aumentando quando o jogador faz uma fusão entre dois heróis ou duas relíquias repetidas.

As batalhas que o jogador joga estão divididas em capítulos, cada um com 10 batalhas a serem travadas. Estas vão aumentando a dificuldade à medida que o jogador vai avançando e ganhando. Este aumento de dificuldade reside em incrementos dos valores de ataque e de vida dos oponentes, na atribuição aleatória de relíquias a estes e na combinação aleatória dos diferentes elementos naturais dos oponentes.

Mecânica do jogo

Recompensas

O jogador tem a opção de recolher recompensas de tempos em tempos.

O número de recompensas acumuladas vai aumentando, esteja o jogador com a aplicação ativa ou inativa, e pára de aumentar passado um determinado tempo. O tempo de acumulação é determinado pelo nível do jogador – quanto maior for o nível do jogador, por mais tempo são as recompensas acumuladas.

Na recolha das recompensas, o jogador pode obter relíquias, heróis, pontos de fusão, diamantes e pontos de experiência.

❖ Animação

Quando o jogador recolhe as recompensas, há uma animação de um baú a mexer. Abre um painel a dizer o que o jogador coletou e as quantidades de cada.

Relíquias

O jogador pode obter relíquias recolhendo recompensas, comprando na loja e, por vezes, obtém certas relíquias ao concluir um capítulo.

❖ Mecânica das relíquias

Quando adquiridas 2 relíquias repetidas, o jogador tem a opção de fundi-las e obter 1 única relíquia, igual às que detinha, mas a um nível superior.

As relíquias podem ser atribuídas a um herói e poderá trocar ou remover mais tarde.

Estas também podem ser vendidas por diamantes e, dependendo de quantas fusões fez, receber também pontos de fusão.

Heróis

O jogador pode obter heróis recolhendo recompensas, subindo de nível, comprando na loja e, por vezes, recebe um dado herói ao concluir um capítulo.

❖ Mecânica dos heróis

Quando adquiridos 2 heróis repetidos, o jogador tem a opção de fundi-los e obter 1 único herói, igual aos que detinha, mas a um nível superior.

Os heróis são selecionados pelo jogador para combater nas batalhas contra os inimigos, 4 de cada vez, podendo ser alterados antes do início do jogo.

Nem o jogador nem os heróis interagem com os cenários do jogo.

❖ Animação

Quando o jogador seleciona um herói, este é direcionado para o ecrã dos detalhes do herói selecionado, onde, para além de informação sobre, encontra também o herói com uma animação de *idle*.

Batalhas

❖ Mecânica das batalhas

Na primeira batalha, um tutorial interativo irá decorrer para ajudar o jogador a entender a dinâmica do jogo.

O objetivo é derrotar os 4 inimigos com 4 heróis selecionados pelo jogador.

O jogador pode selecionar no total 4 heróis para combater. A batalha pode começar, desde que o jogador tenha selecionado os 4 heróis.

A batalha entre os heróis selecionados e os seus oponentes irá decorrer individualmente, ou seja, cada herói irá lutar contra um oponente, sendo assim também importante que o jogador defina a ordem dos seus heróis. Não são permitidos heróis repetidos numa batalha.

Caso o herói ganhe a sua rodada, ele enfrentará o seguinte oponente até ficar sem vida, assim como, se o oponente derrotar o herói, este também irá enfrentar o herói a seguir na fila de espera.

A batalha é ganha quando todos os oponentes ficarem sem vida e sobrar pelo menos um herói em campo.

Caso não sobre nem um herói nem um oponente, o empate é considerado uma derrota.

❖ Animação

Ao iniciar a batalha, quando ocorrem os confrontos individuais, existem uma animação que consiste no herói e no oponente em questão choquem um com o outro.

Caso um deles ou ambos sejam derrotados, isto desencadeia uma animação de derrota, que expulsa o perdedor para fora da tela na direção contrária do confronto, ou seja, se o herói é derrotado, este, que se encontra sempre à esquerda do ecrã, vai ser atirado para fora pelo lado esquerdo também.

UI/ Controlo do Jogo

Interação

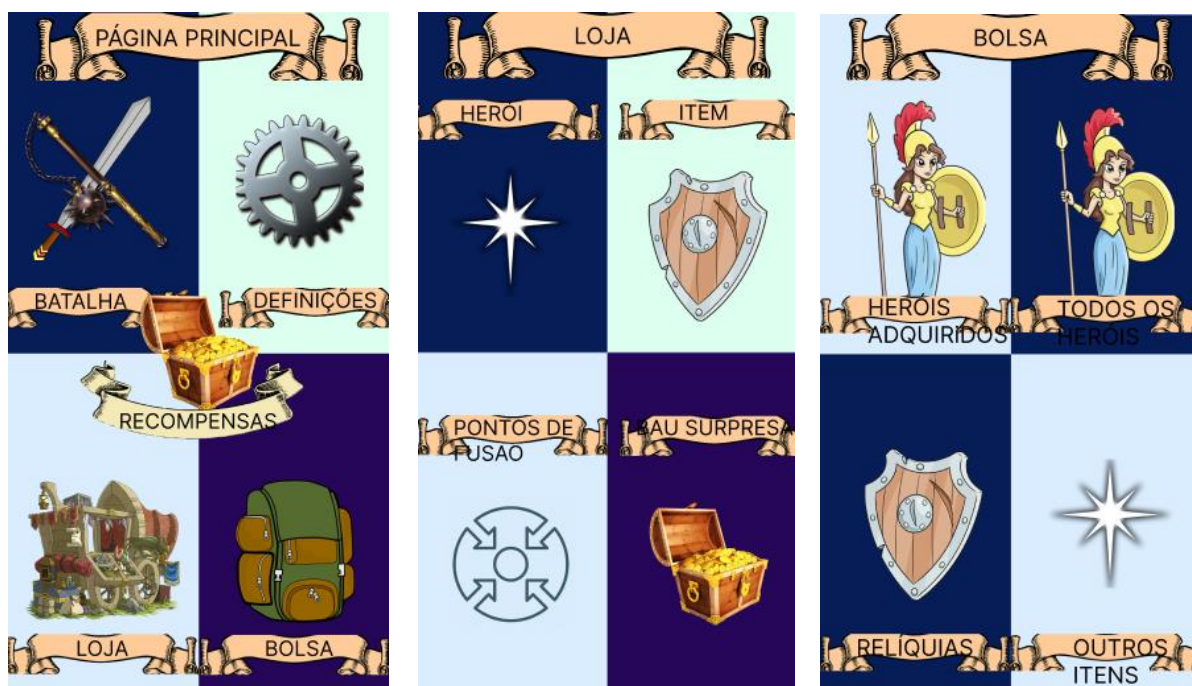
O jogador interage com o jogo através do dedo com toques rápidos no ecrã, arrastos rápidos e arrastos sem largar.

Em tutoriais, narrativas, menus, nomes de botões e ecrãs, existe a opção de estes serem lidos, através de áudios pré-gravados. Porém, o jogador tem sempre a opção de ler por ele próprio a informação necessária que está disponível escrita no ecrã.

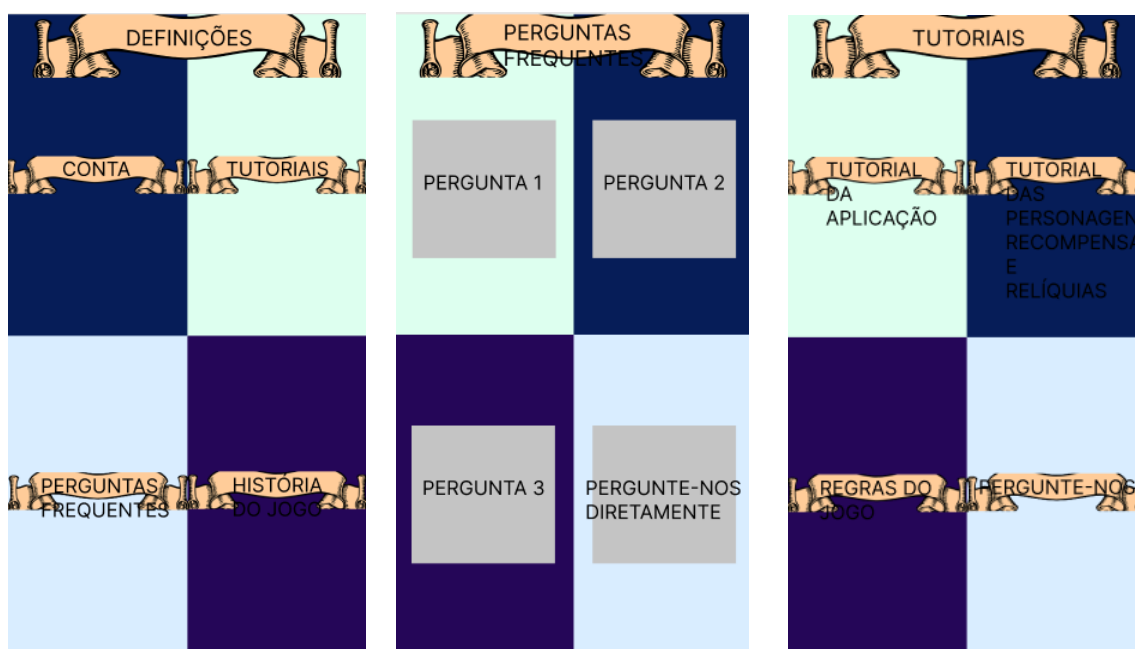
Algumas ações de toque do jogador são acompanhadas por vibrações do telemóvel.

Fluxo dos Ecrãs

❖ Ecrã principal e loja



❖ Menus

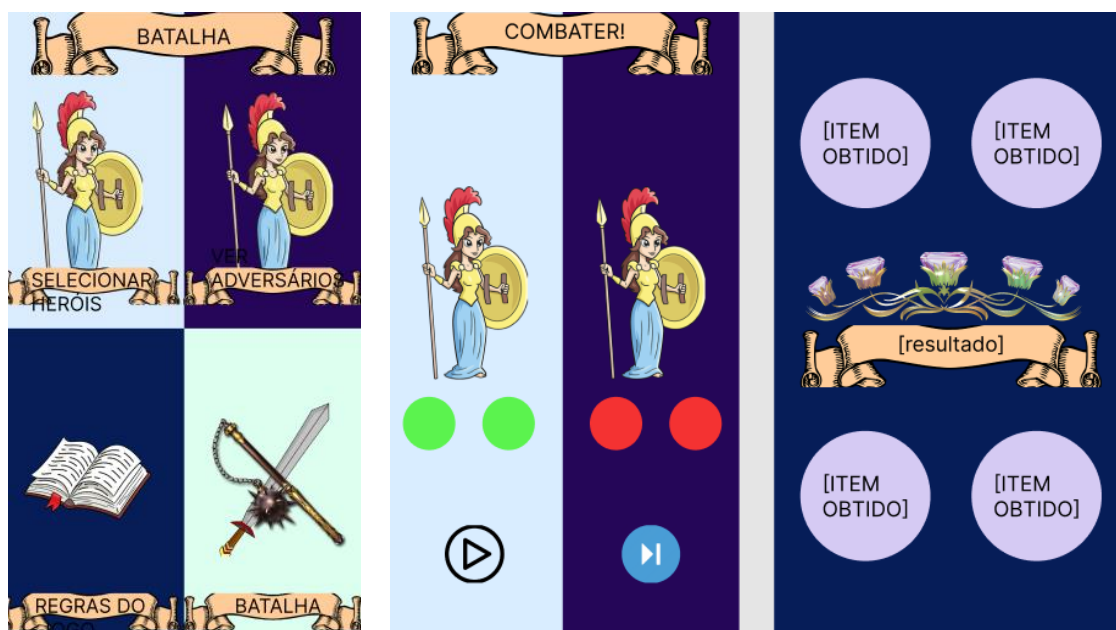


❖ Ecrãs dos heróis e Itens





❖ Ecrãs de combate



Arte

O jogo tem uma aparência cromatizada/festiva, com um alto contraste entre cores, e itens, heróis e icons de afigurações básicas e compreensíveis.

Heróis

Os heróis, na sua maioria, têm aparência humana. As suas afigurações são simples e compreensíveis com formatos contrastantes e evidentes da sua composição física.

Todos os heróis são estilizados com aparência equivalente a desenhos animados, inspirados nas respetivas culturas das mitologias em que estão inseridos.

Os inimigos são idênticos aos heróis, porém, as barras de vida e de ataque dos heróis são verdes e as dos inimigos são vermelhas.

Ambiente

O jogo possui 4 ambientes diferentes: submundo, templo do Olimpo, floresta encantada e mundo subaquático.

Os ambientes têm um conceito artístico básico e inspirado no respetivo elemento, com formatos e objetos desenhados de modo simples. Porém, divergem em relação ao tipo de objetos inseridos e ao esquema de cores:

- O cenário do submundo é constituído por cores quentes e contrastes de luz, com objetos baseados em componentes do elemento Fogo;
- O cenário do templo do Olimpo tem cores claras e esbranquiçadas, com um aspeto celestial e um monumento no fundo, baseado no elemento Ar;
- O cenário da floresta é traçado com cores verdejadas e outras cores e objetos que se encontram habitualmente na natureza, baseado no elemento Terra;
- O cenário do mundo subaquático possui cores frias e objetos típicos do ambiente, como por exemplo, corais e um monumento submerso, baseado no elemento Água.

Relíquias

As relíquias são objetos sagrados que podem tomar a forma de objetos de combate, como por exemplo, espadas, bastões, escudos, etc., ou de acessórios de vestuário, como por exemplo, capas, anéis, colares, etc., ou, até mesmo, de utensílios caseiros, como por exemplo, cálices, frigideiras, jarros, etc.

São cromaticamente expressivos, com formas simples e compreensíveis e com aparência equivalente a desenhos animados.

Áudio

Textos Áudio

Todos os tutoriais, regras, detalhes de itens e heróis (texto no geral), são lidos em áudios pré-gravados.

O nome do botão que o jogador pretende selecionar é anunciado auditivamente quando o jogador carrega 1 única vez no botão ou quando arrasta o dedo sem largar pelo ecrã.

O nome do ecrã onde o jogador se encontra é anunciado quando o jogador transita de um ecrã para outro.

Esta função de leitura auditiva pode ser ativada ou desativada nas opções do menu, assim como, alterar o volume do áudio.

Efeitos Sonoros

Todas as interações que o jogador tem com o jogontêm um efeito sonoro, como por exemplo, quando:

- Toca no ecrã;
- Funde dois heróis ou duas relíquias;
- Recolhe recompensas;
- O herói e o oponente, durante a batalha, colidem ou são projetados para fora do ecrã;
- Etc.

Nas opções do menu, o jogador pode diminuir ou aumentar o volume da dos efeitos sonoros.

Música

O jogo tem uma música ambiente de estilo épico. Nas opções do menu, o jogador pode diminuir ou aumentar o volume da música, assim como, ativá-la ou desativá-la.

Sistema de Ajuda

O jogo possui tutoriais sobre a aplicação, regras do jogo e modo de combate, que podem ser acedidos no menu.

Possui também um conjunto de perguntas frequentes, respondidas por texto e áudio.

Para mais ajuda, o jogador pode entrar em contacto com a equipa responsável e solicitar uma resposta diretamente.