**Faculdades Metropolitanas Unidas – FMU**

**Curso Superior de Tecnologia em Jogos Digitais**

David Lima

Eduardo Silvério Oliveira

Rogério Teles de Melo

Game Design Document

Red Solis Apresenta:

Whack an Orc

São Paulo

2017

Sumário

[Capitulo I - Conceito 3](#_Toc493860964)

[Introdução 3](#_Toc493860965)

[Características chave 3](#_Toc493860966)

[Alto Conceito 3](#_Toc493860967)

[Gênero 3](#_Toc493860968)

[Estilo de Jogo 3](#_Toc493860969)

[Plataforma 3](#_Toc493860970)

[Publico alvo 3](#_Toc493860971)

[Estilo da Arte 3](#_Toc493860972)

[Temática 3](#_Toc493860973)

[Trilha Sonora 3](#_Toc493860974)

[Concorrência 3](#_Toc493860975)

[Capitulo II – Jogabilidade 3](#_Toc493860976)

[Gameplay 3](#_Toc493860977)

[Sistema 4](#_Toc493860978)

[Perdendo o jogo 4](#_Toc493860979)

[Capitulo III – Cenário 4](#_Toc493860980)

[Capitulo IV – Universo do Jogo 4](#_Toc493860981)

[Capitulo V – Mecânicas 4](#_Toc493860982)

[Mecânica primaria 4](#_Toc493860983)

[Mecânica Secundária 4](#_Toc493860984)

[Capitulo VI - Personagens 4](#_Toc493860985)

[Biografia dos personagens 4](#_Toc493860986)

[Herói (jogador): 5](#_Toc493860987)

[Orcs: 5](#_Toc493860988)

[Donzelas: 5](#_Toc493860989)

[Orcszelas: 5](#_Toc493860990)

[Referências Artísticas 6](#_Toc493860991)

[Capitulo VII – Menu de jogo 7](#_Toc493860992)

[Referências 8](#_Toc493860993)

[Bibliografia 10](#_Toc493860994)

# Capitulo I - Conceito

## Introdução

whack an Orc é um jogo de whack a mole com temática medieval, onde o objetivo é eliminar o máximo possível de orcs.

## Características chave

Jogo será em 2D com câmera fixa.

## Alto Conceito

A vila está sendo atacada por orcs, eles raptaram as donzelas. Derrote o maior número de orcs, ajude as donzelas a escapar e salve o dia neste frenético whack a mole.

## Gênero

Whack a mole

## Estilo de Jogo

Casual

## Plataforma

Dispositivos móveis

## Publico alvo

De 6 a 13 anos. Por ser simples de ser jogado e divertido para todas as idades.

## Estilo da Arte

2D Art

## Temática

Fantasia

## Trilha Sonora

8 Bits

## Concorrência

Jogos do mesmo tema para dispositivos móveis

# Capitulo II – Jogabilidade

## Gameplay

No centro dos grids ocorrerá a aparição dos orcs e de donzelas, para atacar o orc o jogador deve pressionar a tela no grid onde o orc aparece (touch screen).

Aparecerão inimigos aleatoriamente, porém com quantidade pré-definida dentro do grid e derrotarão o jogador caso fiquem por muito tempo. Dentro dos grids também apareceram donzelas, estas o jogador não deve atacar, caso ataque o jogador perde a rodada por atacar um inocente.

Conforme o jogador atingir o número X de inimigos derrotados, a velocidade de aparição aumenta.

## Sistema

- Single Player

-O sistema de aparição é pré-definido por (Primeiro teste 5 orcs, 2 donzelas e 2 orczelas) e a cada check list de aparição completo o sistema o repetirá.

-Um contador ficará no topo da tela, conta cada orc derrotado e quando o jogador perde o jogo registra a sua pontuação máxima.

## Perdendo o jogo

Caso o jogador acerte a princesa ele perde o jogo

Se deixar um orc passar perde o jogo

# Capitulo III – Cenário

O cenário de um reino, com um grid 3x3 divididos por tiles de tijolos para fazer a separação dos grids.

# Capitulo IV – Universo do Jogo

Jogo com temática medieval, onde o objetivo é eliminar os Orcs que invadiram o reino para raptar donzelas a mando do feiticeiro Gormoth, sua missão é derrota los e ajudar as donzelas a fugir do campo de batalha, tomando cuidado para não feri las durante a batalha.

# Capitulo V – Mecânicas

## Mecânica primaria

Whack a mole

## Mecânica Secundária

Combate, pontuação

# Capitulo VI - Personagens

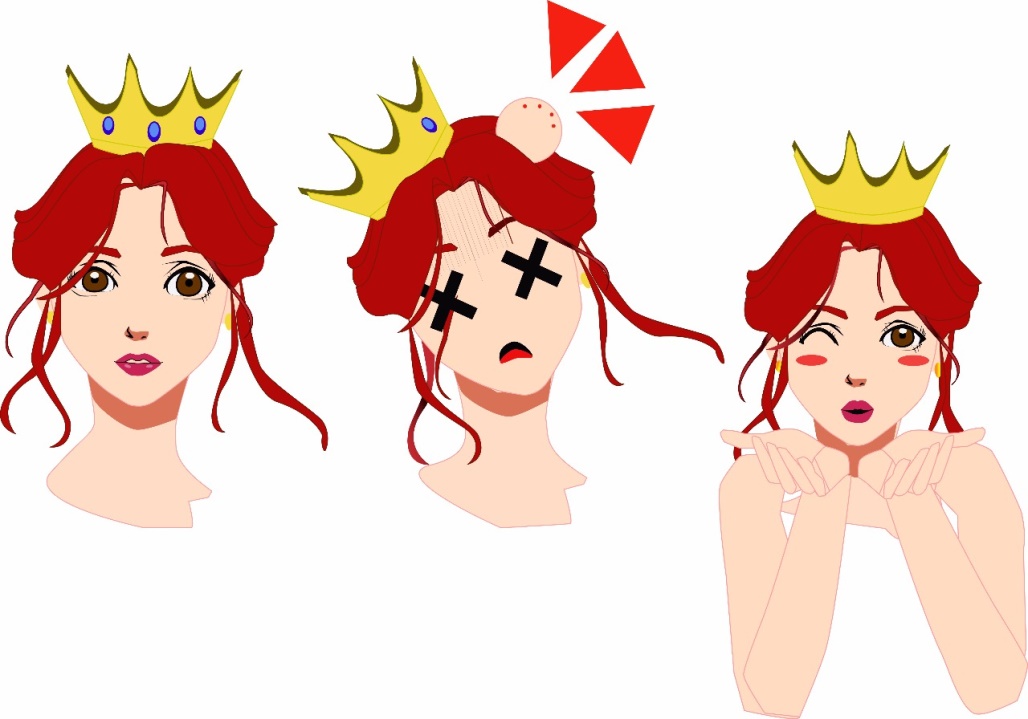
## Biografia dos personagens

Herói (jogador): Protagonista, sua missão é derrotar orcs e salvar as donzelas do reino.

Orcs: Monstros feitos de pedra e lodo e erguidos pelo feiticeiro Gormoth, a missão deles é raptar as donzelas do reino.



Donzelas: Estas foram raptadas pelos orcs, não às ataque.



Orcszelas: Orcs que se passam por donzelas para atacar o herói despercebido.



## Referências Artísticas



Child of Light

Patrick Plourde

Lançado: 31 de abril 2012

Desenvolvedora: Ubisoft Montreal

Baseamo-nos na personagem Aurora de Child of Light para criação da princesa. Em seus traços, cabelo e a ideia da coroa.

warcraft 3

Rob Pardo

Lançado: 3 de julho de 2002

Desenvolvedor: Blizzard Entertainment

Para a criação do Orc usamos os Orcs de warcraft 3 como referencia para desenvolver suas expressões, fisionomia, nos traços.

# Capitulo VII – Menu de jogo

**Menu do Jogo**

- Jogar

- Pontuação máxima

- Opções (Som: Ativido / Desativado)

- Créditos

- Sair

**Suggested Game Flow Diagram**

App> Menu> Jogar> Jogo.

(Conforme o jogador atingir o número X de inimigos derrotados, a velocidade de aparição aumenta).

# Referências

Dead Clicker

Desenvolvedora: Deyteris

Arcade

"Dead Clicker" - um novo jogo de ação-arcade do Deyteris Studio. Os zumbis revividos vão deixar o cemitério para fazer algum gambol e comer cérebros de humanos insignificantes.

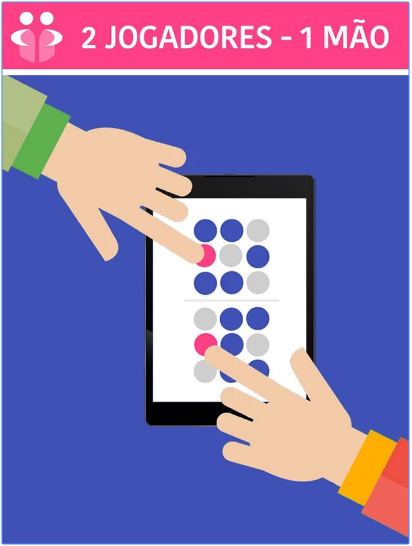
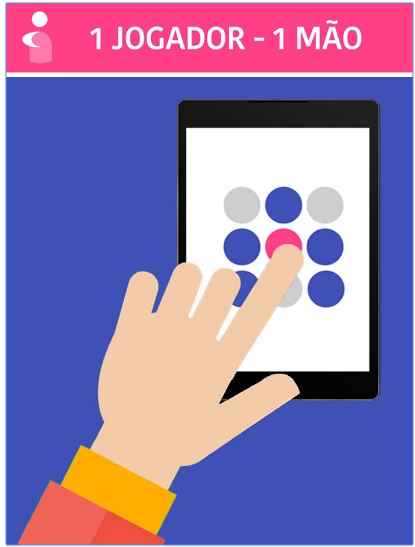
 

Mole Hammer

Desenvolvedora: GenerGame

Estilo: casual

As toupeiras estão roubando vegetais no jardim do avô. Você tem que pará-los por batida em sua cabeça, não deixá-los fugir. Eles são muitos e desonesto, tentar atingi-los, não atingiu seu avô e as bombas. Este jogo é adequado para todas as idades, muito engraçado e desafio.

Teste de reflexos

Desenvolvedora: Albertoege

Estilo: Casual

Teste a sua destreza e velocidade de reação. Treinar com um sistema de pilotos e grandes desportistas similares. Bate a sua marca e melhorar a sua velocidade, habilidade e memória.

# Bibliografia