**AGE OF CATAPULTS**

Game Design Document

Versão: 1.0

**Autores:**

Alan Alves

Fabio Demétrio

Jhonatan dos Santos de Melo

Pietro Tunis

São Paulo,

Outubro de 2017

Índice

[**1.** **História** 3](#_Toc381728151)

[**2.** **Gameplay** 4](#_Toc381728152)

[**3.** **Personagens** 5](#_Toc381728153)

[**4.** **Controles** 6](#_Toc381728154)

[**5.** **Câmera** 7](#_Toc381728155)

[**6.** **Universo do Jogo** 8](#_Toc381728156)

[**7.** **Inimigos** 9](#_Toc381728157)

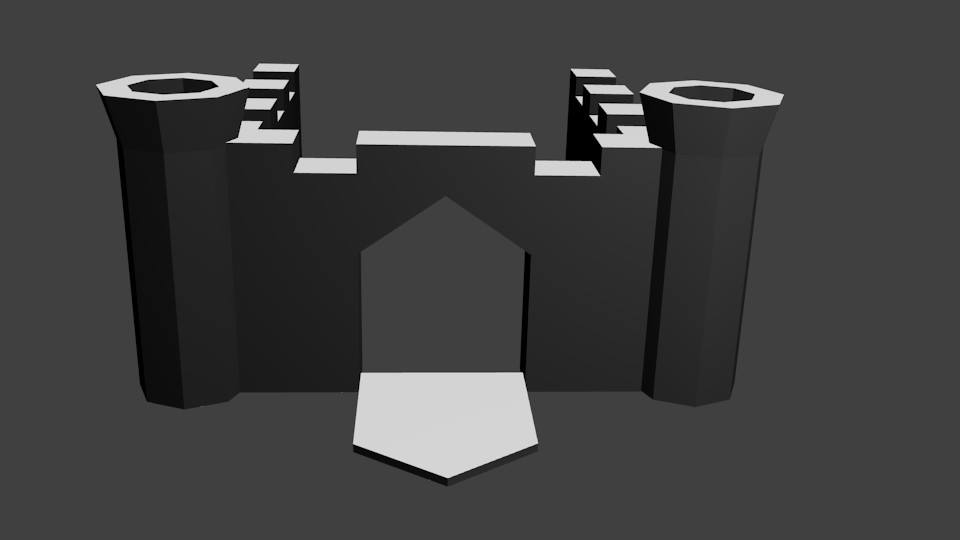
[**8.** **Interface** 10](#_Toc381728158)

[**9.** **Cutscenes** 11](#_Toc381728159)

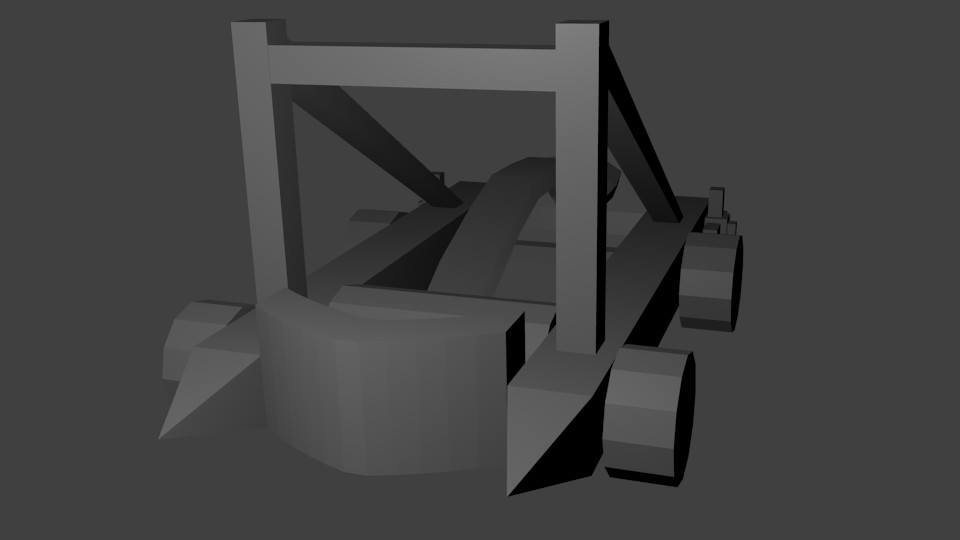
[**10.** **Cronograma** 12](#_Toc381728160)

1. **História**

- Dois reinos decidem entrar em guerra para testar suas respectivas armas. Decidem então enviar suas catapultas para guerrear e testar seu poder destrutivo.



- Em Age of Catapults, o jogador assume o controle de uma catapulta e parte em direção ao castelo de seu inimigo no intuito de derrota-lo e conquistar suas terras.



1. **Gameplay**

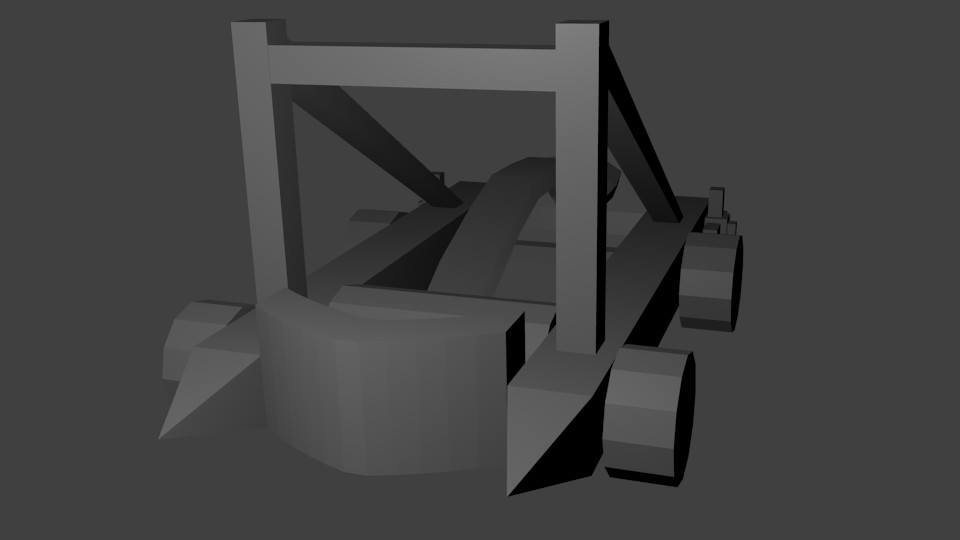
- O Jogo baseia-se na mecânica do jogo “Tanks”, onde o jogador controla tanques de guerra para atirar em seu adversário e ganhar o jogo.

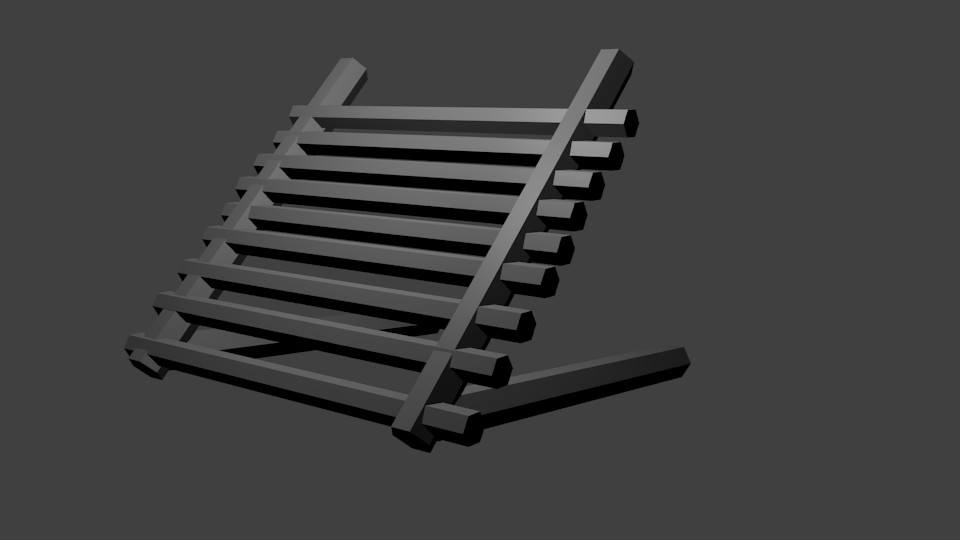


- Em Age of Catapults, utilize sua catapulta para destruir a catapulta do inimigo e derrubar o castelo do mesmo. O melhor em 5 rounds vence a partida.

1. **Personagens**

- Utilize as catapultas para derrotar seu adversário;





1. **Controles**

- O jogador utilizará a alavanca do touch do celular, junto de um botão auxiliar para atirar.

1. **Câmera**

- O jogo será visto por uma câmera aérea, e o jogador terá ampla visão do mapa onde ocorre a gameplay.



1. **Interface**

- Design e ilustração do HUD (head-up display);

- Posicionamento dos elementos do HUD;

- Design e ilustração das interfaces do jogo: tela inicial, menu de opções, tela de pause, menu de itens, tela de loading, etc...