

2012

IMPACT
ENTERTAINMENT

Aulus Diniz
Fernando Vieira Paixão
Leonn Ferreira
Luis Gustavo Souza Silva

[GAME DESIGN DOCUMENT]

Segunda versão do Game Design Document (GDD) do grupo Impact para a disciplina de Introdução aos Jogos Eletrônicos. Este documento apresenta informações sobre o ambiente, a premissa, as unidades, as interfaces de vídeo e de input, as plataformas, a audiência e as regras do jogo, a saber: o tipo de caminho, os pontos chaves, sobre o posicionamento das torres, sobre a relação entre as unidades inimigas e as torres, sobre as waves e sobre o mapa. Além disso, foi colocada uma sessão de anexos com informações complementares.

Game Design Document

V1.0.0

- Nome do Jogo:

Emperor Vs. Aliens

- Plataforma:

PC/Linux

- Descrição:

O Jogo se passa na época japonesa imperial onde o jogador é assume o papel de um imperador que precisa reagir a uma invasão extraterrestre que ameaça sua terra e seu povo. Para derrotar a infestação (Swarm) o imperador terá que dispor dos recursos de seu império e ir para o campo de batalha e levando seus Samurais, Ninjas, Monges e Arqueiros, que possuem habilidades específicas e que podem determinar o rumo dos confrontos.

- Premissa:

- Tempo:

Indeterminado.

- Lugar:

Indeterminado.

- Personagens:

O Imperador e o Enxame.

- Motivações:

Sobrevivência do império (Imperador).

Propagar a infestação alienígena (Enxame).

- Relacionamentos:

O Imperador defende seu império da invasão do Enxame, que tenta dominar o planeta.

- Objetivo:

Defender as terras imperiais do ataque alienígena.

- Meta:

- Destruir os inimigos em tempo hábil;
- Proteger suas estruturas;
- Minimizar as baixas de batalha.

- Ambientação:

Fantasia medieval (Japonesa) e SCI-FI (Aliens).

- Regras do jogo:

- Caminho:

O Caminho do jogo representa o modo de sítio(fortaleza).

- Pontos chave :

Cada mapa terá um ou mais pontos de spawn que serão fixos e os goals específicos de cada unidade alienígena, podendo ser construções do campo de batalha os “torres” (unidades militares) do Imperador.

- Posicionamento das torres:

As podem ser posicionadas em pontos variáveis do campo de batalha. Além disso, será permitida a movimentação dessas torres.

- Relação inimigo vs torre:

As torres são destrutíveis.

- Waves :

Durante as waves os jogadores podem contruir novas unidades, acelerar a ação do jogo, chamar a próxima wave e pausar o jogo. As características das waves variam conforme a dificuldade.

No modo fácil, cada wave terá um Time To Live (TTL). Ao fim do TTL as unidades alienígenas irão morrer e a próxima wave será chamada.

No modo normal o jogador terá que derrotar uma wave para que a próxima seja chamada.

No modo difícil as waves terão um Time To Defeat (TTD). Isto é, o jogador terá um tempo para derrotar a wave antes que a próxima seja chamada. Caso o tempo esgote, a próxima wave será chamada e irá acumular com os alienígenas sobreviventes da wave anterior.

- Mapa:

O mapa ocupa uma tela estática.

Unidades

As unidades podem evoluir do nível 1 ao 9. A cada nível é disponibilizado um ponto para aprender ou melhorar uma habilidade. Cada habilidade possui três níveis. Toda unidade possui um grupo de três habilidade que podem ser ativadas ou passivas. Além disso, cada unidade possui um efeito de aura que é sempre passivo e beneficia as unidades aliadas próximas.

- O exército do Imperador:

Os níveis das unidades do Imperador são representadas por patentes. O Imperador possui as seguintes unidades:

Samurai:

Aura: Kenjutsu - Aumenta o dano e a defesa

Habilidades:

- 1) Provocar - Atrai a atenção de inimigos para o samurai. Evoluir essa habilidade aumenta a área de efeito.
- 2) Yoko Narabi - Acerta vários alvos posicionados com um único golpe. Alvos adicionais recebem um dano menor. Evoluir essa habilidade aumenta o dano causado nos alvos adicionais.
- 3) Omnislash - Dispara vários golpes consecutivos contra o alvo. Evoluir essa habilidade aumenta a quantidade de golpes consecutivos.

Arqueiro:

Aura: Dominância do Olho - Aumenta a chance de causar e o dano de acertos críticos

Habilidades:

- 1) Olho apurado - Aumenta a chance de causar acertos críticos. Evoluir essa habilidade aumenta ainda mais as chances.
- 2) Pé ligeiro - Diminui o custo para reposicionar e aumenta a chance de esquiva. Evoluir essa habilidade ainda mais o custo de reposicionamento e aumenta ainda mais a chance de esquiva.
- 3) Monomi - O arqueiro causa dano bônus de acordo com a vida perdida do alvo. Evoluir essa habilidade aumenta o dano bônus.

Monge:

Aura: Meditação - Permite a recuperação de vida passiva das unidades próximas.

Habilidades:

- 1) Curar - Cura uma unidade aliada. Evoluir essa habilidade aumenta a quantidade de vida curada.
- 2) Preparar Chi - Prepara mentalmente a unidade aliada absorvendo uma certa quantidade do dano causado durante os próximos instantes. Evoluir essa habilidade aumenta a quantidade absorvida.

3) Névoa Revigorante - Cria uma névoa que cura vida de unidades aliadas. Evoluir essa habilidade aumenta o tamanho e a quantidade de vida curada pela névoa.

Ninja:

Aura: Shinobi shozoku - Aumenta a chance de esquiva

Habilidades:

- 1) Bomba de Fumaça - Diminui a chance de acerto dos inimigos dentro da área. Evoluir essa habilidade diminui ainda mais a chance de acerto dos inimigos e aumenta a área de efeito.
- 2) Onda de Shurikens - Chance de lançar shurikens nas proximidades ao realizar ataques. Evoluir essa habilidade aumenta o dano das shurikens.
- 3) Gedan no kamae - Seus acertos diminuem a velocidade de movimento e de ataque do alvo. Evoluir essa habilidade diminui ainda mais a velocidade de movimento e de ataque.

- A Infestação alienígena:

Os níveis das unidades do Enxame são representadas por níveis de maturidade. O Enxame possui as seguintes unidades:

Colmeeiro da Infestação (Swarm's Hiver):

Aura: Enxame - Aumenta a chance de esquiva

Habilidades:

- 1) Infestar - Os acertos tem chance de infectar o alvo com Ovos de parasita. Evoluir essa habilidade aumenta o dano causado e quantidade de unidades geradas.
Ovos de parasita - Após um tempo os ovos eclodem causando dano e gerando novas unidades.
- 2) Alimentar - Cura uma unidade alienígena próxima. Evoluir essa habilidade aumenta o valor da cura.
- 3) Criador - Aumenta a chance de Infectar e melhora o nível das unidades geradas com Ovos de parasita. Evoluir essa habilidade melhora ainda mais o nível das unidades geradas.

Atacante da Infestação (Swarm's Assaulter):

Aura: Fúria coletiva - Aumenta a velocidade de ataque.

Habilidades:

- 1) Caçador Austero - Reduz efeitos negativos. Evoluir essa habilidade reduz ainda mais os efeitos negativos.
- 2) Natureza Inquieta - Esporadicamente muda para alvos com menos vida. Evoluir essa habilidade diminui o tempo com que o Atacante da Infestação muda de alvo.
- 3) Frenesi - Aumenta a velocidade de ataque contra unidades muito danificadas. Evoluir essa habilidade aumenta a margem de vida necessária para proporcionar o efeito e aumenta ainda mais a velocidade de ataque.

Aviador da Infestação (Swarm's Flyer):

Aura: Reconhecimento - Aumenta a velocidade de movimento.

Habilidades:

- 1) Asas mutantes - A unidade só pode ser acertada por ataques a distância. Evoluir essa habilidade aumenta a velocidade de movimento.
- 2) Arpão - Pode movimentar a unidade por curtas distâncias e causa dano. Evoluir essa habilidade aumenta a distância e o dano causado.
- 3) Ferômonios - Atrai alienígenas nas proximidades para atacar o mesmo alvo. Evoluir essa habilidade aumenta o alcance do efeito.

Cerco da Infestação (Swarm's Siege):

Aura: Caminho do Juggernaut - Resistência a provocações

Habilidades:

- 1) Cutilar - Os golpes acertam os inimigos nas proximidades. Evoluir essa habilidade aumenta o dano aos alvos secundários.
- 2) Carapaça com espinhos - Causa dano nos inimigos próximos. Evoluir essa habilidade aumenta o dano causado a inimigos próximos.
- 3) Esmagar & Cortar - Golpes contra estruturas são sempre críticos. Evoluir essa habilidade aumenta o bônus de dano dos críticos.

Interface

-Vídeo:

A câmera estará em uma posição **isométrica** como pode ser observado nos LO-FI Sketches na seção Anexos.

- Input:

O jogador terá as opções de jogar com **mouse e teclado** ou usar um **joystick**.

Audiência

- Idade:

ADOLESCENTE / TEEN - O conteúdo é geralmente adequado para as idades iguais ou superiores a 13 anos. Pode conter violência, temas sugestivos, humor negro, sangue mínimo, apostas simuladas, e / ou uso infrequente de linguagem forte.

- Gênero:

Ambos.

- Renda:

Qualquer renda.

- Perfil:

As dificuldades e possibilidades do jogo irão agradar tanto aos jogadores de estilo casual quanto aos jogadores hardcore.

Extras

- Game Play:

Durante o gameplay o jogador estará exposto à adversidades oriundas do ambiente tais como, mudanças de terreno (lama, grama, motanhas), Clima (Neve\Nevasca). Além disso, haverá terrenos com características alienígenas dada a ação pervasiva do Enxame (Swarm) que terá vantagens nesses terrenos.

Em relação a mudança de clima (neve/nevasca) , ela irá trazer algumas consequências, dentre elas mudanças de terreno (lago congela) possibilitando novos caminhos ,tanto para as unidades quanto para os alienígenas. E a ultima condição tratada será a de dia e noite.

O movimento das unidades no campo de batalha é livre através de um quadriculado leve na tela, salvo por limitações de terreno que impossibilita o movimento nessas áreas. O movimento das unidades estão sujeitos a uso de recursos, limitação de velocidade através do terreno, do nível em que a unidade se encontra, da classe que pertence.

O movimento do jogador no decorrer do jogo é representado como cidades em um mapa ligados ou não. Cada cidade defendida com sucesso abre caminho para o próximo, com a possibilidade de tomar caminhos diferentes para chegar nos objetivos.

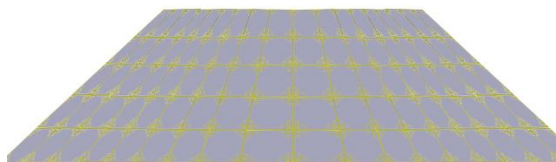
- Mecanicas do jogo:

Essas unidades podem ser melhoradas, de modo a responder ao avanço do jogo.

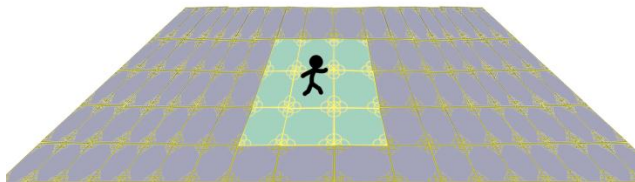
As unidades inimigas são caracterizadas como aliens que estão dominando feudos e também tem habilidades melhoradas com o avanço do jogo.

- LO-FI sketches:

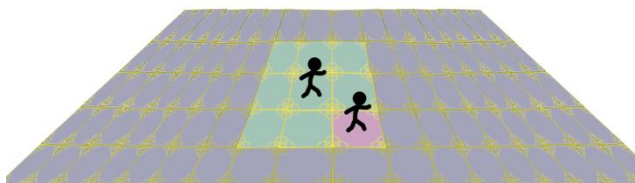
A seguir estão alguns rascunhos para facilitar a concepção do jogo:



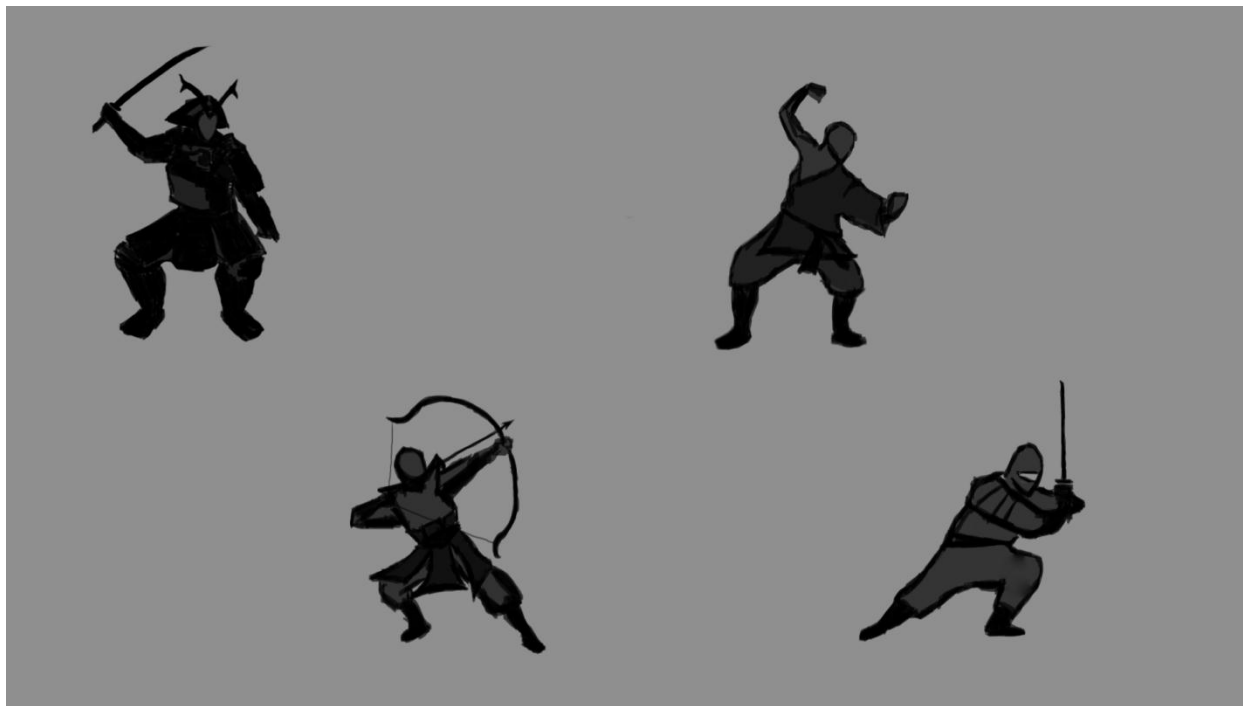
Campo de batalha estilo tabuleiro



Uma unidade pronta para se mover



Um exemplo de obstáculo



Silhouette Art para concepção das unidades do Imperador



Silhoutte Art para concepção das unidades do Enxame