



The Game

Game Design Document

Versão: 1.0

Autores:

Diego S. A. Lima
Alef Rodrigues
Carlos Cadore
Dre Luiz
Guilherme Camarotto
Rian Miguel
Samuel Afonso
Matheus Martins
Howar Rogiski
Jhonathan Fernando

Brasil,
Janeiro de 2016

Índice

1. História.....	3
2. Gameplay.....	4
3. Personagens.....	6
4. Controles	9
5. Câmera.....	10
6. Universo do Jogo	11
7. Inimigos	12
8. Interface	14
9. Cutscenes	15
10. Cronograma	16

1.História

O jovem Eldwin vivia em um mundo cujos habitantes utilizavam uma forma de magia para trivialidades e conforto até ser transportado de forma misteriosa para um mundo desconhecido, onde a utilização de magia era feita de forma mais selvagem, para fins de combate e domínio.

Este novo mundo de natureza abundante e paisagens fantásticas, habitado por usuários de magia e feras hediondas, sofria com o avanço do domínio de um tirano mago temido tanto por seus poderes quanto por seu exército de feiticeiros e monstros.

O jovem, ao encontrar um cristal mágico, descobre ser o único naquele mundo capaz de dominar todos os tipos de utilização de magia, chamados “escolas”, sendo assim o único capaz de rivalizar os poderes do tirano cuja sombra pesava sobre toda parte daquele mundo, assim tornando-se também um alvo de seus malefícios.

Ao longo de suas perambulações naquele mundo (nome) enfrenta feras e outros magos, alia-se a guildas, descobre tesouros e evolui como mago, dominando cada vez mais seus poderes mágicos. (Nome) encontra e combate os generais, principais soldados do exército mágico do governante tirano daquele mundo, ganhando fama como herói e o apoio de guildas e aliados mais ponderosas, até finalmente se ver cara a cara com seu inimigo final.

2. Gameplay

> Descrição da mecânica do jogo:

- Os desafios pelo qual o jogador passará se baseiam em fases, onde serão feitas missões para a evolução e aprimoramento das magias, as fases terão como foco o combate do jogador com os monstros e magos e no final o chefe, que tem em si a “chave” para abrir outras fases e missões.

> Quais são os desafios encontrados pelo jogador e quais os métodos usados para superá-los?

- Os desafios serão batalhas contra monstros diversos e missões dadas pelo Game para destrancar novas fases e rotas.
- Os métodos de ultrapassar os desafios serão em combate corpo a corpo e magia, cada personagem possuindo combos únicos e magias distintas.

> Como o jogador avança no jogo e como os desafios ficam mais difíceis?

- A cada missão cumprida outras missões serão dadas, cada vez mais difícil de superar e com monstros mais fortes, ou em maior número.
- Cada desafio proposto no Jogo terá no final um chefe de fase, onde os atributos e as magias serão mais fortes.
- O jogador seguindo em frente derrotando seus inimigos terá o nível de atributos alterados, sendo que quanto mais ele destruir e avançar no jogo, magias novas dentro de um elemento será dada e sua barra de vida aumentada, fazendo a luta contra os chefes de cada fase justa.

> Como o gameplay está relacionado com a história? O jogador deve resolver quebra-cabeças para avançar na história? Ou deve vencer chefões para progredir?

- O jogo se focará em vencer os chefões para progredir, mas em algumas missões serão dados quebra-cabeças para seguir em frente e introduzir o jogador no ambiente que o game oferece.

> Como funciona o sistema de recompensas? Pontos, dinheiro, experiência, itens colecionáveis, armas, poderes? Quais os benefícios que o jogador tem com cada um desses itens?

- O sistema de níveis funciona em pontos, cada monstro derrotado atribuirá ao jogador pontos que elevarão sua experiência, fazendo desta quando passar o seu limite imposto em seu level inicial subir para +1. (Exemplo, Level 1 – Level 2- Level 3).

- Com a experiência do jogador as armas e os poderes mágicos terão os atributos aumentados, e novas armas e magias serão destravadas para compra, dando a escolha do jogador pela arma ou magia que mais lhe agrada, Magias e armas também serão dadas como recompensa a cada chefe destruído.
- Cada monstro ou chefe derrotado terá um valor que será atribuído ao dinheiro do jogador, missões terão valores fixos no jogo, onde realizadas 1 vez perderá o valor inicial, sendo abaixada a recompensa para incentivar o jogador a continuar o jogo em missões mais difíceis.
- Itens serão dropados aleatoriamente no decorrer do jogo, o valor do item será maior de acordo com a raridade do item, sendo que nas fases mais difíceis será encontrado itens raros, mas nem sempre será dropado, contando mais com a sorte do jogador.
- Com exceção dos itens colecionáveis que serão dropados ao derrotar os chefes de cada fase, onde se formará um item raro e essencial para enfrentar o chefe principal.

> Qual é a condição de vitória? Salvar o universo? Matar todos os inimigos? Coletar 100 estrelas? Todas as alternativas acima?

- A condição de vitória será realizar todas as missões dada, diferenciando as missões serão condições diferentes, (exemplos, derrotar os inimigos, destruir o chefe, coletar itens raros que serão dropados).

> Qual é a condição de derrota? Perder 3 vidas? Ficar sem energia?

- A condição de derrota será pela barra de vida, será dada 2 ressurreições se o jogador morrer, fazendo com que ao morrer 3 vezes seja dado o game over.
- A energia do jogador servirá a magia, quanto mais combos realizar, mais energia terá para realizar poderes.

3. Personagens

> Descrição das características dos personagens principais (nome, idade, tipo...):

- A Guilda dos heróis liderada por Eldwin Sora o garoto que é a reencarnação do Mago supremo, mas por seu corpo humano não conseguir chegar ao máximo, ele usa um cristal, para controlar a energia tão poderosa que flui em seu corpo, se não fosse por ela o seu corpo estaria desequilibrado e ele mudaria de forma, ou no pior caso morreria,
(Idade 15, Tipo de magia usada, todos os tipos, possuindo o cristal mágico que com o decorrer do jogo e a pontuação aumentada terá a habilidade de se transformar, aumentando suas habilidades, também terá a habilidade de combinação de magias, podendo combiná-las no ataque).
- Com a ajuda de seu grande amigo Hiro Kid que é conhecido por ser um grande espadachim que é filho do Grande Hiro Omwa, morto em combate na 3 Guerra mágica (idade 16, tipo combate com espada mágica, Tipos de elementos água e vento, podendo usar poderes elétricos, sua espada evoluída será transformada no elemento de sua magia escolhida, misturando combos de magia e espada, um personagem intermediário em combate e magia).
- Uma garota pupila da bruxa Morgana, seu nome é Lynd Rey, que passou nas melhores escolas de magia, mas resolveu entrar para a Guilda dos Heróis como ato de gratidão por Eldwin tê-la salvado no passado, ela é querida por todos, mas trata Hiro como um verme desprezível por suas cantadas nada sutis. (Idade 14, tipos de magia – do caos, fogo, vento e elétrico, sendo mais fraca em combate corpo a corpo).
- King Shad é um lutador, possuidor do espírito da natureza, a energia que flui em seus punhos, ágil e forte, detentor de uma personalidade difícil, chamado por Hiro de Bomba relógio, por seu temperamento agressivo, mas vira um doce quando vê algum animal, mudando bastante a característica agressiva para uma bondosa e sorridente, e ele tem medo de insetos. (Idade 15, tipos de magia de transformação da natureza, e terra, sendo alterada a sua aura em elementos da natureza, sua magia funciona apenas em seus combos, não sendo capaz de emitir, com exceção da magia da terra).

- Kin Tut A Garota moderna, gosta de usar armas de fogo e arco e flecha, ela é sarcástica e parece fria e apática com tudo, mas por dentro ela é amorosa e se preocupa com seus amigos, mesmo que aparentemente esteja sempre soberba. (idade 16, Tipos de magia que usa são a do ar, do fogo, mas precisamente ela utiliza armas de fogo e tecnologia desconhecida, a magia para ela terá de ser comprada e desbloqueada. Mais forte em combate corpo a corpo).

> História do passado dos personagens;

- O jovem Eldwin vivia em um mundo cujos habitantes utilizavam uma forma de magia para trivialidades e conforto até ser transportado de forma misteriosa para um mundo desconhecido, onde a utilização de magia era feita de forma mais selvagem, para fins de combate e domínio, ao encontrar um cristal mágico, descobre ser o único naquele mundo capaz de dominar todos os tipos de utilização de magia, chamados “escolas”, sendo assim o único capaz de rivalizar os poderes do tirano cuja sombra pesava sobre toda parte daquele mundo, assim tornando-se também um alvo de seus malefícios, Descobrendo ser a reencarnação de um Mago lendário, e o motivo que antes era desconhecido, foi revelado o porque do mal sempre estar em seu caminho.
- Hiro Kid que anseia honrar a morte de seu pai sendo o melhor espadachim do seu tempo, herdando de seu pai a Espada do Destino. (No decorrer do jogo sua espada será apenas aperfeiçoada)
- Lynd Rey seguia um caminho tortuoso em seu passado, sendo pupila de uma bruxa chamada Morgana, sua vida mudou quando Eldwin salvou sua vida e mostrou a ela um lado mais belo do mundo, por gratidão e admiração, ela o segue em sua Guilda, sendo uma das mais fortes e tendo a confiança de Eldwin, mas por seu passado o resto da equipe fica com um pé atrás.
- King Shad é um garoto que nasceu e cresceu sendo cuidado pela natureza, não conheceu seus pais, e com isso o seu coração ficou cheio de mágoas e dúvidas, fazendo de sua vida uma missão de ficar cada vez mais forte para proteger o seu mundo que está sendo assolado por forças sombrias, mas mesmo crescendo a vida inteira na natureza, ele tem medo de insetos, os espíritos antigos lhe concederam a habilidade de mudar sua aura, pelo desejo intenso de proteger o mundo.

- Kin Tut veio de um mundo apocalíptico, é uma sobrevivente e de personalidade forte, sua magia se foca em tecnologias desconhecidas, tendo ataques únicos, ela possui uma armadura moderna e com o decorrer de sua experiência a armadura se tornará parte dela, em defesa e ataques mágicos, ela absorve energia do ambiente para ter energia suficiente para disparar sua arma de fogo, quando não tendo energia suficiente, ela usa arco e flecha.

> Ilustração visual dos personagens:

> Ações que os personagens podem executar (andar, correr, pular, pulo duplo, escalar, voar, nadar...);

- Eles podem andar, correr, pular, personagens mais do tipo combate pode dar dash e pulos duplos, personagens mais do tipo magia podem flutuar e dar dash e pulos duplos quando chegarem a um nível alto, Ambientes aquáticos será desenvolvido a mesma forma de terrenos normais, só que as fases irão conter um relógio de Oxigênio, que irá contar regressivamente os minutos e descontar na barra de vida, terá mais liberdade para subir e descer no mapa proposto.

> Mettricas de gameplay do personagem principal:

4. Controles

> Como o jogador controla o personagem principal?

Através de botões como com um fundo transparente, que ficam nas laterais do game.



> Utilize uma imagem de um joystick ou teclado para ilustrar todos os comandos disponíveis:

Ainda vamos decidir junto com a equipe

> Descrição de efeitos dos botões

1. O botão para pular poderá ter efeitos como: apertar 2 vezes dá um pulo duplo.
2. Os botões de andar terão efeitos como: Apertar 2 vezes fara com que o jogador tenha um impulso e 3 vezes faz com que ele corra.
3. O botão de ataque também terá efeito.

A ideia principal nesses efeitos nos botões é deixar o jogo mais rápido e com mais ações sem ser necessário ter uma vasta game de botões fazendo uma poluição visual ao game.

5. Câmera

Câmera de uma vista lateral com profundidade (2,5D)

Como o exemplo abaixo:



6. Universo do Jogo

> Descrição e ilustração dos cenários do jogo;

- O jogo se passa no mundo fantástico de Orion, de natureza abundante e relevos de composição lúdica que formam o cenário por onde o personagem avança. A presença de plataformas flutuantes formadas pelo terreno natural ou compondo cidades e estruturas é um dos pontos centrais da compreensão do universo do jogo, possibilitando que o personagem se mova aos pulos, no estilo plataforma.
- Vilarejos, cidades movimentadas, templos e castelos são separados uns dos outros por florestas, pântanos, montanhas e corpos d'água como rios e lagos. Ilhas flutuantes e cenários subterrâneos ajudam a formar o cenário que leva o personagem até o covil de seu derradeiro inimigo.

> Como as fases do jogo estão conectadas?

- Cada fase terá um chefe ou missão que será essencial para avançar na história e desbloquear outros chefes, sendo que cada chefe possui um item raro que será usado para a fase final.

> Qual a estrutura do mundo?

- Terrenos naturais, dependendo da fase, terá diferentes ambientações, como por exemplo, templos, vilarejos, castelos e até debaixo d'água.

> Qual a emoção presente em cada ambiente?

- Em terrenos naturais terá uma emoção e melodia mais suave, quanto mais sombrio a fase, o ambiente ou o perigo iminente será moldado um estilo mais sombrio para dar profundidade ao ambiente que o jogador se encontra.

> Que tipo de música deve ser usada em cada fase?

- Fases de início e de ambiente natural deve ser colocado melodias suaves, mas que não passe ao jogador que não há perigo, apenas música ambiente e sons dos ataques e vozes se possível do personagem ao atacar.

> Inclua ilustrações de todos os mapas e fases do jogo;

7. Inimigos

Sobre os vilões

O antagonista, “Kronos, o tirano” é um mago poderoso e misterioso, conhecido por poder controlar todas as escolas de magia, bem como o protagonista quando tem seu cristal mágico, o tornando um oponente sem fraquezas. Ele tem controle sobre um exército de monstros delegados a cinco “generais” que dominam as principais regiões do mundo do jogo, travando batalhas por domínio e causando problemas a quem vive nas regiões.

O objetivo do antagonista é obter a capacidade de controlar magia temporal, a escola de magia “proibida”, e com ela modificar o curso de sua própria história.

Os cinco generais:

- - Baros, o rei ogro, domina as florestas e pântanos, causando terror aos vilarejos de lenhadores e caçadores, que temem ser devorados pelas feras e ogros de seu exército. É encontrado numa fortaleza em meio às árvores.
- - Astara, a sereia, domina os mares e ilhas com um exército de seres aquáticos, causando problemas para os habitantes da superfície e também das profundezas. Sua magia cria maremotos e seus soldados atacam os navios que tentam atravessar as águas. Habita um palácio submarino.
- - Raksima, o homem-leão, é o senhor das montanhas, habitando um palácio flutuante. Sua magia cria ventos e tempestades que impossibilitam a viagem aérea pela região montanhosa, prendendo o personagem no vale até que seja derrotado.
- - Lazar, o necromante, invoca os mortos que espalham o terror, fechando rotas comerciais e criando desconfiança entre os cidadãos das cidades fortificadas. Seu refúgio é um mausoléu num antigo cemitério cercado por uma floresta assombrada.
- - Tormenta é a mais misteriosa dos generais, tendo a aparência de uma arlequina demoníaca e comandando um exército de diabretes, golens e seres distorcidos pela magia do caos. Habita no templo que guarda a passagem para a ilha flutuante onde se encontra o mago tirano, após ser derrotada revela ser a sacerdotisa desaparecida do mesmo templo em que se encontra e explica ao herói sobre a história e motivações de seu mestre.

A revelação:

- Kronos já foi o jovem Akel, um jovem órfão adotado pelo antigo mestre de uma ordem sagrada antiga e esquecida, que residia no templo onde Tormenta é encontrada pelo protagonista. Ao provar ser capaz de dominar formas de magia poderosas recebeu um fragmento da “estrela do tempo”, um cristal poderoso que lhe deu um breve vislumbre do controle sobre magia temporal. A ideia de poder controlar o tempo o

dominou e secretamente o tornou insano, mas ao ser incapaz de controlar os poderes desta magia, acabou por prender a si mesmo numa falha temporal, sumindo do mundo por séculos. Ao retornar seu corpo e sua mente estavam transformados, mais poderoso, insano e maligno do que se podia imaginar, assumiu a identidade de Kronos, o tirano, e começou sua guerra de domínio, a fim de encontrar as outras partes da estrela do tempo e dominar passado, presente e futuro.

8. 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...

9. Cutscenes

- Descrição dos filmes que serão incluídos no jogo;
- Descrição dos roteiros;
- Qual método será usado para a criação dos filmes?
- Em quais momentos eles serão exibidos?

10. Cronograma

- Descrição detalhada do cronograma de desenvolvimento;

- Modelo de cronograma:

[illegible]