Dragon Flame

Game Design Document

Ver. 0.0.1

Líder da Equipe: Marcio Soares

Diretor de Arte: João Wesley

Diretor de Programação: Bruno Pessoa

Level Designers: Marcio Soares, João Wesley e Arthur Moura

Concept Artists: Marcio Soares, João Wesley e Arthur Moura

Programadores: Bruno Pessoa e Marcio Soares

Sound Designers: João Wesley e Marcio Soares

Redação: Bruno Pessoa e Marcio Soares

*Esse modelo serve como um guia para padronizar e agilizar o processo de criação do documento de design. Cada jogo porém, tem necessidades distintas e este modelo não tem a intenção de ser uma fórmula, e sim uma forma, moldável as necessidades do jogo.*

TABELA DE REVISÕES

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| VERSÃO | DESCRIÇÃO | SOLICITANTE | DATA |
| 0.0.1 | Criação do GDD | Werdeles | 20/05/15 |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |

1. **Contexto** 4

1.1 Mundo 4

1.2 História do jogo 4

2. **Mecânica do Jogo** 4

2.1 Progressão do Jogo 4

2.2 Objetos 4

2.2.1 Personagens 4

2.2.2 Itens 5

2.3 Ações 5

2.3.1 Ações operacionais 5

2.3.2 Ações resultantes 5

2.4 Espaços 5

2.5 Fases 5

2.6 Desafios 5

2.6.1 Puzzles 5

2.6.2 Combate 5

2.6.3 Cenário 5

2.7 Regras 5

2.8 Modos 5

2.9 Câmera 6

2.10 Opções 6

2.11 Salvando o Jogo 6

2.12 Economia 6

3. **Narrativa** 6

3.1 Storytelling 6

3.2 Cut Scenes 6

4. **Interface** 6

4.1 Interface física 6

4.2 Interface virtual 6

4.2.1 Fluxo de telas 6

5. **Tecnologia** 6

5.1 IA 6

5.1.1 IA dos oponentes 6

5.1.2 IA de suporte 6

5.2 Procedimentos e padrões de desenvolvimento 7

5.3 Engine 7

5.4 Linguagem de programação 7

5.5 Requisitos mínimos 7

6. **Produção** 7

6.1 Cronograma 7

6.2 Plano de Teste 7

6.3 Plano de Distribuição/Divulgação 7

**Escopo**

Ocupa a primeira página do GDD com as informações básicas sobre o jogo.

Essas informações serão detalhadas nas páginas seguintes.

|  |  |
| --- | --- |
| **Público Alvo** | Ambos os sexos a partir de 08 anos. |
| **Plataforma** | Mobile, plataforma Android com link para Facebook |
| **Jogadores** | Singleplayer |
| **Gênero** | Acão, Medieval, Sidescrolling, 2D |
| **Visão Geral** | Jogo onde é controlado um dragão com visão lateral, relembrando os clássicos da era 8 bits, com dificuldade escalável. |
| **Objetivo** | O jogador é um dragão que tem a missão de destruir povoados, se alimentar e adquirir riquezas que serão guardadas em seu covil. É preciso conduzir o dragão por entre os diversos níveis, tendo cuidado com os soldados do reino que serão avisados dos seus ataques. |
| **Recursos** | Mundo, objetos, personagens, controles básicos  15 Levels temáticos, power-ups, shields, itens de energia.  Controle Touch Analógico, botões de tiro, seleção de power-ups, uso de power-ups, especiais. |
| **Golden Nuggets** | Seleção de Power-Ups.  Músicas Medievais.  Social (Facebook, Twitter e GooglePlay). |

**1. Contexto**

*1.1 Mundo*

15 Levels temáticos.

O jogo se passa numa era medieval fantástica onde reina a paz e alegria e tudo é comandado pelo reinado de Zender. Os cenários estão repletos de construções medievais e bases militares das forças do reino.

Física espacial

*1.2 História do jogo*

O Jogo se passa numa era medieval/ fantástica, onde as pessoas vivem pacificamente sob o reinado de Zender, um rei aparentemente bom, mas no fundo não passa de um covarde. Tudo é tranquilo até o dia que um dos soldados do rei encontra a passagem secreta para o reino dos dragões, dentro da montanha de fogo. Esse soldado roubou do reino dos dragões o relicário de Fogo, um artefato místico pertencente ao Rei Dragão.

A missão principal do Guerreiro-Dragão (player) é recuperar esse artefato e leva-lo de volta para o seu rei. E para isso ele deve invadir o reino de Zender e destruir tudo a sua volta na busca. Pode se alimentar das vítimas, mas cuidado para não comer muito, pois isso vai dificultar a habilidade de vôo.

**2. Mecânica do Jogo**

Controlar um dragão com controle 2D.

Poderes Iniciais baixos, vão aumentando à medida em que se aumenta de nível e vai ganhando novas power-ups.

Shields para ampliar as defesas.

Vidas limitadas a 5.

Barra de Energia de 100 a 0.

Barra de Power (mana, a barra vai enchendo para permitir usar os poderes especiais).

Itens para recuperar a energia.

Itens para recuperar a Vida.

Continue limitado a 3.

*2.1 Progressão do Jogo*

SplashScreen.

História do Jogo (vídeo ou animação) com opção de pular (?)

*2.2 Objetos*

Dragão do Player

Pessoas do Vilarejo e Animais (comida :D)

Inimigos (soldados do reino e grupos de inimigos)

*2.2.1 Personagens*

Player Dragão (Selecionável em uma lista ou personalizado?)

Recebe power-ups para aumentar a os poderes, aumentar a frequência de fogo, trocar o tipo de ataque (chamas, bolas de fogo, cuspe de lava, raios, bafo de gelo, veneno, ácido), aplicar escudo de aura.

Itens para recuperar a energia.

Ataque Especial, que se pode usar quando a barra de mana estiver cheia (um dos golpes acima com mais potência ou um tipo de ataque especial?).

Barra de power enche 1 ponto a cada segundo, estando cheia quando chegar a 20.

*2.2.2 NPCs*

Listar os NPCs (amigos e inimigos) e sua função no jogo, assim como a maneira que interagem com o personagem principal.

*2.2.3 Itens*

Quais os itens estarão disponíveis no jogo?

*2.3 Ações*

*2.3.1 Ações operacionais*

Listar as ações básicas que podem ser realizadas pelo jogador. Como por exemplo, Pular, mover em uma direção, esquivar. As ações interagem com objetos, listá-los.

*2.3.2 Ações resultantes*

Listar as ações resultantes das ações básicas, como por exemplo, desviar de um objeto pulando e movendo. Ações resultantes = sujeitos x verbos x objetos.

*2.4 Espaços*

Descrever os espaços do jogo, áreas e superfícies.

*2.5 Fases*

Descrever as fases do jogo, diferenças entre cada uma delas. Descrever fase tutorial.

*2.6 Desafios*

*2.6.1 Puzzles*

Descreva os elementos ou partes do seu jogo que contem puzzles. Descreve esses puzzles, como se organizam, suas soluções e os desafios que propõe.

*2.6.2 Combate*

Descrever o sistema de combate e seu fluxo.

*2.6.3 Cenário*

Descrever obstáculos de cenário.

*2.7 Regras*

Descrever as regras fundamentais e uma versão resumida para ser passada ao jogador através de help. Descrever o tutorial se necessário.

*2.8 Modos*

Listar o modo principal de jogo e modos secundários que favorecem e afirmam o entendimento do universo e da história.

*2.9 Câmera*

*2.10 Opções*

Seleção de PowerUps;

Tipos de Ataques: simples, duplo, triplo, especial.

*2.11 Salvando o Jogo*

O jogo será salvo após completar cada estágio. Haverá checkpoints dentro de cada fase, o jogador volta ao checkpoint, porém sem nenhum power-up.

*2.12 Economia*

O jogador coletará as coins (dinheiro e ouro) que serão soltas das vítimas e das construções destruídas, que poderão ser trocadas por power-ups, energia, equipamentos, vidas e continues dentro da loja.

**3 Narrativa**

*3.1 Storytelling*

1. Fase 1, invadir o vilarejo de Aremis e destruir tudo o que aparecer, primeira fase não oferecerá contra-ataque contra o player;
2. Fase 2, invadir o vilarejo de Bacus e coletar informações com um grupo de soldados que estão acampados próximo à saída para a estrada que leva a cidade de Idorean (primeiro chefe: General do Exercito de Zender);
3. Fase 3, seguir pela estrada que leva a cidade de Idorean evitando a interceptação dos soldados e arqueiros que estão ao longo do caminho. Coleta nova informação conversando com um dos soldados abatidos (segundo Chefe: 3 soldados com uma catapulta).
4. Fase 4, o chanceler de Idorean recebeu o aviso de um dos soldados que escapou do ataque na estrada e deu as ordens para que todos os soldados ficassem apostos para o possível ataque do Dragão. (terceiro Chefe: Um mercenário cacador de dragões) Invada Idorean e renda o chanceler para que ele forneça mais informações.
5. Fase 5, após derrotar o chanceler, o player descobre que o artefato foi levado para cidade de Cyt que fica a noroeste de Idorean, atravessando a floresta negra. O player terá que atravessar a floresta repleta de embustes e armadilhas para chegar a cidade de Cyt. (quarto Chefe: um dragão negro que tem outros interesses em recuperar o artefato.)
6. Fase 6, o player descobre que outros dragões também estão atrás do artefato para fins que player ainda desconhece. Chegando a cidade de Cyt enfrenta novos soldados e arqueiros, e um novo tipo de inimigo, os alquimistas que atacam com magia.(quinto Chefe: Um ArquiMago)
7. Fase 7, Derrotando o ArquiMago o player terá que enfrentar as terras geladas da estrada para Fegor que fica nas montanhas do norte. Nesse percurso novos perigos o aguarda. (sexto Chefe: Um Golem de Gelo que guarda a entrada da Cidade de Fegor).

.

.

.

*3.2 Cut Scenes*

Fase 1 – Descoberta do Roubo do Artefato;

Fase 2 – Indo para o vilarejo de Bacus;

Fase 3 – Soldado abatido dedura a fuga do soldado que levou o artefato;

Fase 4 – O aviso ao Chanceler sobre a invasão do dragão;

Fase 5 – Descobre que existem outros dragões na caça pelo artefato;

Fase 6 – Descobre os novos inimigos Alquimistas

Fase 7 – Derrota do Guerreiro Golem de Gelo;

.

.

.

**4. Interface**

*4.1 Interface física*

Controles na tela, joystick simulando controle analógico e botões para: Ataque, seleção de power-ups (2 botões), botão de ataque especial e botão de uso de power-up.

*4.2 Interface virtual*

*4.2.1 Fluxo de telas*

Splash > Abertura > Menu > Seleção de Fases e Loja > Seleção Fases > Menu.

**5. Tecnologia**

Engine: Construct2 ou Unity 3D;

APIs.: Facebook, Twitter, GooglePlay.

*5.1 IA*

*5.1.1 IA dos oponentes*

As pessoas do vilarejo correrão com medo para tentar avisar aos soldados que um dragão se aproxima (mate-os antes), os soldados tentarão atacar se você voar baixo (preciso quando tiver que pegar dinheiro e ouro ou se tiver comido muitos dos inimigos e animais que estiverem pelo caminho), arqueiros tem a visão mais longa e atacam assim que o dragão entrar no seu campo de visão (flechas comuns, de fogo, de veneno que vai consumindo HP por 10 segundos), os Alquimistas conseguem atacar mesmo se o dragão estiver no alto (com bolas de fogo e mísseis mágicos).

.

.

.

*5.1.2 IA de suporte*

Quando os inimigos morrerem, soltarão dinheiro, ouro. Destroços das residências destruídas também soltam isso e pode soltar também outros equipamentos que poderão ser capturados pelo player e trocados na loja.

*5.2 Procedimentos e padrões de desenvolvimento*

Game Design Canvas

*5.3 Engine*

Construct2 ou Unity 3D

*5.4 Linguagem de programação*

Construct2 ou Java (se for Unity 3D)

*5.5 Requisitos mínimos*

Smartphone com tela touch e sistema operacional Android com versão 2.3 ou superior.

**6. Produção**

Documenta a organização básica do seu projeto.

*6.1 Cronograma*

Informe o cronograma para o projeto

*6.2 Plano de Teste*

Através de compilação pelo CocconJS e deploy nos dispositivos da equipe

*6.3 Plano de Distribuição/Divulgação*

Como serão feitas as campanhas de marketing, divulgação e a distribuição do jogo?