Trabalho Narrativas Gamificadas

Nome do game: Goodevil

Superobjetivo: Promover a igualdade racial.

Sequência de fases (arcos)

Arco 1

Objetivo: Introduzir o protagonista e mostrar a vivência dentro da escola.

Mecânica: Interação dos personagens e mecânica de carma e reputação (varia com seu desempenho nas lutas).

Habilidade: Transformações e taumaturgia

Inimigo: Bully do colégio

Arco 2

Objetivo: Ganhar o torneio interescolar

Habilidade: Libertação da forma demoníaca (a partir de uma cena emocionante), aumento de força.

Mecânica: Chave de combate

Inimigo: Oponentes do torneio dentro das chaves

Arco 3

Objetivo: Treinamento do protagonista para o mundial, envolvendo treino solo e amistosos com professores

Mecânica: Após treinamentos com minigames, terá opções de escolher certas habilidades de fogo e demoníacas.

Desenvolvimento de personagens secundários

Habilidade: Aumento de forca, destreza constituição; graças a sua transformação possui agora poderes de invocação de chamas e amedrontamento.

Inimigo: Durante mini eventos, terão vilões menores que o protagonista deverá combater, fora as batalhas amistosas.

Arco 4

Objetivo: Ganhar o evento de batalhas entre as escolas de seu país.

Mecânica: Competição entre as escolas e interação com diversos alunos.

Habilidades: Um novo leque de habilidades envolvendo a maldição e fogo.

Inimigo: Adversários de outras escolas e o vencedor do ano passado.