Goodevil

Ilustração

Equipe 4 turma 35

Arthur Openheimer Vilela nº 6

Francisco Gabriel Carvalho Silverio nº 13

João Victor Godoy da Silva nº 19

Lucas de Souza Magalhães nº 27

Pedro Moreira Carneiro nº 32

Pedro Rosa dos Santos nº 33

Vinícius Telles e Silva nº 39

Plataforma: PC

Gênero: RPG de aventura

Público-alvo: Adultos e adolescentes maiores de 14 anos

Classificação: 14 anos

Data: 01/05/2021

Sinopse

Um tiefling adolescente discriminado pela sociedade consegue entrar em uma escola de batalha, e busca ascender dentro de suas competições, para provar o valor de sua raça e promover a igualdade racial.

Gameplay

O jogador controlará o tiefling que interage com os outros personagens da escola, tentando criar laços com eles, para desencadear possíveis eventos baseado com sua relação com eles. Também acontecerão batalhas na arena, onde o jogador enfrenta seus oponentes em um estilo de luta em tempo real. O jogo não acontece em fases ou partidas, mas sim é uma história a ser seguida, com eventos que acontecem ocasionalmente.

Fluxo de jogo

* O jogador, conforme seu treinamento, ou depois de vencer um combate, ganha pontos de habilidade para distribuir entre seus atributos, como força, defesa, agilidade e magia.
* Conforme ganha pontos de habilidade em seu treinamento, o jogador pode usá-los para aprender habilidades novas, ou aprimorar habilidades já conhecidas.
* O personagem precisa treinar para superar os obstáculos de sua jornada, quanto mais ele progredir, mais forte os inimigos serão, por isso ele deve treinar cada vez mais para superar os desafios.

Controle

X

X

X

X

X

X

Personagem

Nome: Damakos

Espécie: Tiefling

Idade: 15 anos

Gênero: Masculino

Etnia:

Profissão: Estudante

Histórico: Personagem discriminado por conta de sua raça, que busca ser aceito na sociedade como igual.

Diferencial: Uma determinação e força de vontade muito maior que a dos outros.

Habilidades: De início, taumaturgia, futuramente aprende um grande ramo de habilidades diferentes.

* É possível escolher as habilidades que o personagem aprende, mas não é customizável esteticamente.
* Não é possível trocar de personagem

Conceitos do gameplay

Um arco corresponde a um período da história em que o jogador deve interpretar e agir como o personagem.

Durante o arco ele pode:

* Interagir com outros personagens
* Interagir com o mapa
* Participar de eventos únicos
* Participar de batalhas
* Fazer escolhas que influenciam na história

Como vencer: O jogador deve ganhar o torneio vencendo todas as batalhas.

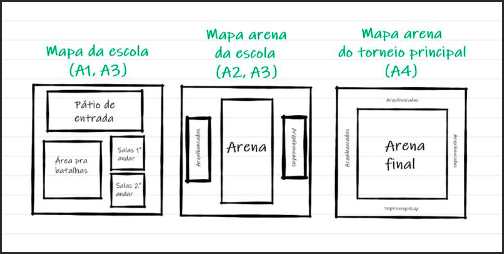
Como perder: O jogador pode ser derrotado em batalha. Caso ele perca, ele volta no último “checkpoint” para tentar de novo.

Mundo

* O mundo em que se passa a história é um mundo mágico, com raças fictícias, baseado na sociedade atual, em termos de divisão e hierarquia social, já que as pessoas são tratadas de acordo com o dinheiro que elas têm, também em grande parte pela raça.
* A escola é o ambiente de desenvolvimento dos personagens, onde a grande maioria das interações acontece.

A arena é o ambiente de ação dos personagens, onde a maioria das batalhas acontece.

* Para provar seu valor, o protagonista deve lutar, mas para isso, ele precisa ir à escola aprender novos estilos de luta, novas magias e novas estratégias.



Interface

Ponto de vista: Top Down

Tipo de gráfico: Pixel Art

Métrica:

* Personagem: altura = 2, largura = 1
* Inimigos: em média, altura = 2, largura = 1
* Obstáculos: altura = 1, largura = 1
* Pulo: altura = 1, largura = 1
* Pulo em velocidade: altura = 1, largura = 2

O clima

Quando o personagem estiver dentro da escola, terá uma música calma e tranquila de ambiente escolar.

Quando o personagem estiver na arena lutando com seus oponentes, a música será mais frenética e agitada, para dar ênfase e emoção à batalha.

Durante diálogos, a música varia de acordo com o clima do diálogo, podendo ser triste, tensa, divertida, entre outras.

HUD

Requisitos de Hardware

Mecânicas

Power-ups

Conforme treina, o personagem aprende novas habilidades e aprimora suas antigas. Mas diferente dos power-ups convencionais, as habilidades que o personagem aprende/aprimora são mantidas até o final do jogo. A finalidade do treino é ficar mais forte para derrotar os oponentes mais difíceis.

Inimigos

Cenas de corte

NPCs

Os NPCs, em sua maioria, terão uma personalidade própria, que pode ser explorada conforme o jogador conversa com eles. As escolhas do jogador durante diálogos pode mudar totalmente o rumo da história, baseado na reação dos NPCs. Os NPCs importantes aparecerão com uma frequência maior, e terão mais linhas de diálogo, podendo alterar mais drasticamente a história. Alguns NPCs serão meros figurantes, com poucas linhas de fala e estarão ali para representar estudantes secundários que não influenciam de forma direta na história principal.

Destraváveis

As magias (principalmente as de nível mais alto) e as melhorias de habilidade serão destraváveis, visto que você as desbloqueia treinando e derrotando inimigos. \*Finais alternativos também são destravados dependendo das escolhas que você fez durante sua jornada.

Licenças

Concorrentes