**Luxos Adventure**

Game Design Document

Versão: 1.0

**Autor:**

Lucas Pessoa Cordeiro

São Paulo,

Novembro de 2023

Índice

[**1.**](#_30j0zll) **História** 3

[**2.**](#_1fob9te) **Gameplay** 4

[**3.**](#_3znysh7) **Personagens** 5

[**4.**](#_2et92p0) **Controles** 6

[**5.**](#_tyjcwt) **Câmera** 7

[**6.**](#_3dy6vkm) **Universo do Jogo** 8

[**7.**](#_1t3h5sf) **Inimigos** 9

[**8.**](#_4d34og8) **Interface** 10

1. **História**

- O jogo conta a história de um guerreiro chamado Luxos, se passando em um tempo mais medieval com criaturas místicas, como dragões, e também seres capazes de utilizarem magias. Ele possui anos de experiência em aventuras através do mundo, tendo visitado diversos países e salvado diversas cidades de hordas de monstros, como também participou de guerras contra forças malignas que buscam o renascimento do Deus maligno deles, Targoth. Ao começar tudo parece normal, o guerreiro está em mais uma de suas aventuras, onde dessa vez ele encontra um cemitério escondido, que está sendo usado por um mago maligno, para ressuscitar os mortos deste lugar como também irá servir de local para abrir um portal à outro mundo possibilitando ele trazer os mortos de outros mundos.

- Ao tentar impedir o mago desconhecido, o ritual para abrir o portal falha e acaba tendo o efeito contrário, onde Luxos é jogado para o mundo do outro lado do portal. Sem saber onde está e sem conhecer ninguém, ele parte em direção a primeira cidade que consegue ver no horizonte, em busca de encontrar um método para retornar ao seu mundo original. Durante o seu tempo nesse novo mundo ele descobre que, assim como o dele ja esteve um dia, o dias daquele lugar estão contados se não for feito nada, e assim usando sua experiência ele parte ajudando os locais, fortalecendo a si mesmo e se preparando para o dia em que ele retornará ao seu mundo.

- Ao conseguir voltar estando mais forte e preparado do que nunca, vendo que seu mundo está quase perdido, ele parte direto para o campo de batalha para derrotar o Arauto do Deus Maligno e impedir o ritual de ressurreição.

1. **Gameplay**

- O jogo conta com movimentação básica, podendo andar para cima, baixo, esquerda e direita, como também pode atacar até 3 vezes seguidas. O jogador possui um inventário com espaço para 30 itens diferentes, mais um espaço para poções de cura, podendo variar entre pequena, média e grande;

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

- Os principais desafios são superar as hordas de monstros que continuam a nascer até que o chefe da área seja eliminado.

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

- Dependendo da área que o jogador estiver, monstros ficarão mais fortes e deixarão no chão ao morrer itens melhores, para assim ir tornando o jogador mais forte. Espadas e armaduras mais fortes e melhores.

**- Qual é a condição de vitória?**

- O jogo termina após o último chefe ser derrotado.

**- Qual é a condição de derrota?**

- Quando a vida do jogador, indicada na tela na parte superior esquerda, chegar a zero o jogador morre e deve recomeçar o jogo.

1. **Personagens**

- Descrição das características dos personagens principais (nome, idade, tipo...);

**Luxos Sekheart**

- 28 anos

- Masculino

- Cabelos castanhos, porte médio, 1.70m.

- Sua família é constituída por guerreiros basicamente, por conta disso ele foi treinado com a arte da espada desde criança, sendo considerado um dos melhores na sua casa. Além disso, ele já participou de guerras como mercenário e também para defender a sua família.

- Possui uma personalidade bem calmo e ao mesmo tempo meio fechado, mas que ajuda qualquer um sem pensar muito sobre antes.



1. **Controles**

- O principal controle é a partir do mouse e teclado. Onde se usa as teclas WASD para se movimentar, a tecla Q para se curar, a tecla E para abrir o inventário e por último o botão esquerdo do mouse para realizar ataques.

1. **Câmera**

- O jogo possui uma visão top-down, ou seja, como estivesse sendo visto de cima o mundo.

1. **Universo do Jogo**

O primeiro e principal cenário se passa em um cemitério escondido, com baixa iluminação, onde nascem inimigos nos túmulos e ao redor da fase. Possui apenas uma casa segura, com um portal usado para chegar até ali e algumas caixas para ambientação.

Os cenários vão mudando conforme for explorando o mundo, não tendo uma real separação entre eles.

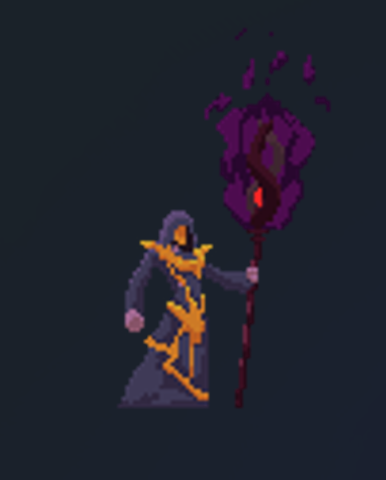
Esses cenários buscam passar uma emoção de um lugar mais sinistro e meio sem vida, para causar um pouco de terror no jogador. Sendo diferente para cidades, onde a maioria está cheia de vida.

A ambientação de música é feita dependendo do lugar e horário do dia.

1. **Inimigos**

**- Descrição e ilustração dos inimigos;**

Os principais inimigos atuais são os esqueletos e o mago maligno desconhecido.



**- Em qual ambiente/fase cada inimigo vai aparecer?**

Aparecerá no cenário principal e em algum outro que for necessário.

**- O que o jogador ganha ao derrotar cada inimigo?**

Os itens que são largados no chão ao serem derrotados variam de moedas de cobre e prata, poções pequenas e médias de cura e ossos. Dependendo do inimigo deve deixar também armas e armaduras novas.

**- Qual o comportamento e habilidades de cada inimigo?**

Eles ficarão parados até o jogador entrar no campo de visão deles dentro de uma certa distância específica, variando dependendo do tipo de inimigo.

1. **Interface**

- **Design e ilustração do HUD (head-up display);**

Composto principalmente pela barra de vida do jogador e do chefe da área quando estiver vivo, ilustração da poção que está equipada no momento, todo o próprio inventário e por fim o ícone indicando o botão para abrir o inventário.

**- Posicionamento dos elementos do HUD;**

* Barra de vida (Jogador) - Canto superior esquerdo.
* Barra de vida (Chefe) - Metade inferior da tela.
* Ilustração de poção - Canto inferior esquerdo.
* Ícone do inventário - Canto inferior direito.