

# DOCUMENTO DE GAME DESIGN

## LURIA: A REBELIÃO



*Por Marcos André Medeiros Antas*

Versão 1.0

# ÍNDICE

<b>1</b>	<b>INTRODUÇÃO</b>	<b>3</b>
<b>1.1</b>	Resumo da História	<b>3</b>
<b>1.2</b>	Lugares	<b>6</b>
<b>1.3</b>	Criaturas	<b>6</b>
<b>1.4</b>	Personagens	<b>7</b>
<b>1.5</b>	Grandes Acontecimentos	<b>9</b>
<b>1.6</b>	Veículos, Armas e Autômatos	<b>9</b>
<b>1.7</b>	Facções	<b>10</b>
<b>1.8</b>	Outros Elementos	<b>11</b>
<b>2</b>	<b>GAMEPLAY</b>	<b>12</b>
<b>2.1</b>	Realização de Melhorias	<b>12</b>
<b>2.2</b>	Seleção de Missão	<b>12</b>
<b>2.3</b>	Missão (Gameplay)	<b>13</b>
<b>2.3.1</b>	Comandos	<b>13</b>
<b>2.3.2</b>	Câmera	<b>14</b>
<b>2.3.3</b>	Movimentação	<b>14</b>
<b>2.4</b>	Cutscenes e Cinematics	<b>15</b>
<b>3</b>	<b>INTERFACE E INTERAÇÃO</b>	<b>16</b>
<b>3.1</b>	Realização de Melhorias	<b>16</b>
<b>3.1</b>	Seleção de Missão	<b>16</b>
<b>3.2.1</b>	Escolha de Missão	<b>16</b>
<b>3.2.2</b>	Seleção de Soldados	<b>16</b>
<b>3.3</b>	HUD (Missão – Gameplay)	<b>17</b>
<b>3.3.1</b>	Menu de Pause	<b>17</b>
<b>3.3.2</b>	Mensagens de Alerta	<b>17</b>
<b>4</b>	<b>ELEMENTOS DE JOGO</b>	<b>18</b>

<b>4.1</b>	<b>Progressão do Jogo</b>	<b>18</b>
<b>4.2</b>	<b>Missões</b>	<b>18</b>
<b>4.3</b>	<b>Soldados</b>	<b>18</b>
<b>4.4</b>	<b>Itens e Inventário</b>	<b>19</b>
<b>4.5</b>	<b>Habilidades e Efeitos Periódicos</b>	<b>19</b>

# 1.INTRODUÇÃO

Este documento tem como objetivo abordar detalhadamente todos os pontos relacionados ao jogo *Luria: A Rebelião*, desde a definição da história e das personagens até as mecânicas e progressão do jogo.

*Luria: A Rebelião* é um jogo de estratégia em tempo real (RTS) para PC, desenvolvido em Unity 3D, com gráficos 3D no estilo Polygon Art, onde o jogador controlará grupos de assalto, formados por até 5 soldados, em missões através do mundo de Luria em busca de três criaturas míticas denominadas de Nakires a fim de impedir que a Diktat, a maior corporação do Novo Mundo, utilize seus poderes combinados durante o alinhamento planetário do ano de 2121.

O jogo conta com recursos de acessibilidade para deficientes motores, de modo a prover a inclusão desse grupo ao mundo dos jogos digitais.

## 1.1. Resumo da história

Ano 2121. Luria é um mundo devastado, com poucos recursos naturais, onde a pouca população que sobreviveu à Grande Seca (seca dos oceanos) passou a viver nos arredores das grandes corporações industriais. Os poucos recursos que sobraram no planeta passaram a ser protegidos, fazendo com que as corporações passassem a investir numa nova corrida espacial visando a exploração de água e minerais de asteroides.

Diktat, inicialmente uma corporação bélica, foi quem deu início à nova corrida espacial, além de ter descoberto dois minerais raros nas regiões conhecidas como Terras de Ninguém: Alno e Cronio. A Diktat é a atual maior corporação do planeta, liderada por Jadus Tyrann, que chegou a tal cargo após um golpe que encerrou a vida de Cassandra Valentine, a antiga dona da corporação, e colocou a culpa em sua filha, Lana Valentine, que fugiu para Iolari e lá montou um grupo de resistência contra a Diktat. Após o golpe, Jadus voltou a investir em armamento e espionagem, invadindo e se apossando de várias corporações com justificativas baseadas em provas duvidosas.

No ano de 2117, a Diktat realizou a Operação Avalanche, que tinha como objetivo destruir o Projeto Logos, um sistema de espionagem que deu errado e se voltou contra a corporação. Arom Feahim foi um dos encarregados, responsável pela desativação do sistema, mas que, infeliz com os rumos que a Diktat tomou e convencido por Logos, acaba desertando com um backup do sistema.

Voltando a 2121, Alan Hoop, sobrinho de Arom Feahim, o qual sempre culpava pela morte de seus pais, cientistas mortos durante a operação Avalanche, escoltava um trem que levava suprimentos a uma mina de Alno próximo ao deserto de Mosar em sua primeira missão após a formatura. Na metade do caminho, o trem é atacado por um grupo de cangadars. Durante a luta, Alan descobre que o grupo era liderado por seu tio, que, após uma longa discursão, o convence a partir e se juntar aos cangadars.

Com o grupo de cangadars, Alan descobre que Logos havia sido salvo e instalado na carcaça de um AXK e, através dele, toma ciência do real motivo da abertura da mina nas fronteiras do deserto de Mosar e dos ataques frequentes da Diktat às outras cidade-corporações: Jadus quer encontrar as três nakires e extra o poder delas para si. Apesar das informações de Logos serem bastante confiáveis, Arom discordava quanto à localização da nakire que habita o deserto. Após anos de vivência com os cangadars,

tomou conhecimento de várias lendas, e uma delas falava sobre um viajante que havia encontrado uma terra de rios e montanhas verdes no meio das Terras de Ninguem, muito a oeste do deserto de Mosar, e que lá havia ganhado poderes e agora era rei daquela região fantástica.

A localização da região da lenda é incerta, mas, devido às condições extremas das Terras de Ninguem, o único meio viável de chegar até lá seria ir até a mina através de trem e, em seguida, seguir viagem em algum outro veículo entregue a sorte e torcer para encontrar a tal nakire.

Com a ajuda de Arom, Alan, acompanhado de Logos, vai até a base da Diktat em Mosar, onde se infiltram em um trem com um pequeno grupo de cangadars. Chegando à mina, o grupo entra em conflito com alguns soldados, mas a maioria dos invasores conseguem escapar em uma nave roubada em direção às Terras de Ninguem, sendo tomado como loucos e escapando de uma possível perseguição.

Por sorte, não foram pegos por nenhuma tempestade de areia, mas o combustível da nave acaba e eles são obrigados a seguir viagem a pé. Após muito vagar, o grupo começa a cair, abatidos pela sede e pelo calor, desmaiando um a um. Para Alan, aquele parecia o fim. A última coisa que vê antes de apagar é Logos indo em frente e abandonando o grupo.

Apesar da morte eminente, Alan abre os olhos e se vê em uma gruta por trás de uma queda d'água. Logos havia encontrado um grupo de sentinelas dos Lagos Secretos, a região da qual a lenda que Arom contara falava. Após conversar com as sentinelas, Alan descobriu que o tal viajante havia não só encontrado a nakire, mas se transformara nela. Para achá-lo agora, Alan deveria ir à Rocha Central e, sozinho, entrar no labirinto do tempo. Apenas se fosse digno, encontraria Wektu, a nakire do tempo que lá habitava.

Após conversar com Wektu, Alan descobre que o plano de Jadus é, durante o alinhamento planetário, que é quando as nakires trocam de hospedeiro, absorver seus poderes. Apesar da aparente segurança do local, Wektu transfere sua essência para um colar, o qual deve ser protegido até que o alinhamento termine, quando a essência do tempo escolherá um novo hospedeiro.

Antes de deixar o labirinto, Alan questiona Wektu sobre a localização da nakire da vida, mas este não possuía tal informação. Sabia apenas que ela vive em um vulcão ao norte, próximo às florestas localizadas nas regiões tropicais. Mais uma vez com uma informação pouco precisa, Alan e Logos viajam para o norte, acompanhados dos cangadars sobreviventes e de algumas sentinelas.

Durante a viagem, Alan chega a Iolari, cidade formada pela sede da corporação Iranium, e, devido a uma série de explosões provenientes de um ataque da Diktat aos rebeldes da região, acaba se vendo em meio ao fogo cruzado. Após uma longa fuga, é capturado por Lana, líder da rebelião.

Inicialmente Lana o toma como prisioneiro, acreditando que havia sido enviado para lá para espionar a resistência, mas após conversar com as sentinelas e Logos, faz um acordo com Alan e seu grupo: garantiria passagem segura pela cidade através dos túneis se o ex-soldado ajudasse a sabotar as instalações da Diktat daquela região. Alan se recusa, mas, por voto vencido, acaba participando da operação.

Após sabotarem as instalações, Lana libera o grupo com uma escolta de rebeldes. Durante a viagem, Alan observa um deles conversando com um sentinela. Ele contava para o guardião sobre uma

lenda de uma tribo de feiticeiros e invocadores que habitava as regiões nórdicas, entre o Cinturão de Fogo, uma cordilheira de vulcões, e a Floresta Antiga. A pouco tempo, se ouvisse uma história assim, iria achar graça, mas, devido aos acontecimentos recentes, Alan decide guiar o grupo para tal região, em busca da nakire da vida.

Pouco antes de deixarem Iolari, a caravana é atacada por soldados da Diktar que patrulhavam a região. Felizmente boa parte dos soldados consegue escapar. Seguindo para o norte, o grupo encontra uma tribo de caçadores que os ajuda a chegar até as margens da Floresta Antiga.

Ao entrar na floresta, o grupo acaba se separando e são enboscado por criaturas estranhas, aparentemente fruto de experiências genéticas, pouco depois, descobrem que foram criadas alquimicamente pelos xamãs da região.

Depois de muita luta, conseguem deixar a floresta e entrar no Cinturão de Fogo, onde enfrentam zonas de frio e calor, devido ao gelo que contrasta com os gêiseres de vapor e poças de lava. Aparentemente fora de perigo, o grupo, agora reunido novamente, passa a ser atacado por criaturas que habitam aquela região.

Com muito esforço, os viajantes conseguem chegar à base do vulcão principal e, lá, entram numa caverna, na qual encontram Jeta, a nakire da vida, na forma de um caloar. Antes que pudessem conversar, o grupo é atacado por um grupo de soldados da Diktar, que capturam Logos, a essência do tempo e a nakire da vida. Dado como morto, Alan é deixado para trás.

Ao recobrar a consciência, Alan encontra um dos rebeldes ainda vivo, o qual relata ter ouvido um dos soldados comentarem que finalmente haviam conseguido reunir as três nakires. Desesperado, Alan segue em direção a Iolari. Apesar dos inúmeros ataques que o grupo sofrera ao tentar chegar no Cinturão de Fogo, Alan consegue chegar até a floresta e, em seguida, a Iolari sem muitos problemas.

Chegando à cidade, o ex-soldado encontra-se com Lana e conta sobre os acontecimentos. Lana, um pouco cética, decide ajudar Alan em sua cruzada. Lana manda um grupo de soldados para Mosar, para localizarem Arom, solicitando apoio para a invasão de Dorana e, em seguida, da Diktar.

Ao chegarem em Dorana, Alan e Lana encontram-se com Arom e Wektu, que sentira o distúrbio causado pelo roubo da essência do tempo e seguira para oeste em busca dos cangadars com um grupo de sentinelas. Após uma breve reunião, os grupos se dispersam, cada um com seu objetivo.

Apesar do eminente sucesso das equipes em invadir a Diktar e resgatar as nakires, Jadus consegue resistir tempo suficiente para que o ritual de absorção fosse concluído. Apesar da falha do grupo em evitar tal ato, as coisas ainda havia esperança em resgatar os poderes, pois Jadus, por ter absorvido as três essências, estava quase entrando em colapso devido ao seu poder.

Em um último esforço, o grupo consegue impedir que Jadus escape e derrotam-no, libertando as essências antes do fim do alinhamento. Novamente com seus poderes, chega a hora das nakires escolherem os novos portadores das essências. As essências da matéria, da vida e do tempo foram dadas respectivamente a Lana, Alan e a Logos.

Após o conflito com Jadus, Lana volta a ser a dona e presidenta da Diktat, Alan assume o posto de líder da divisão de operações especiais da Diktat, que fora ocupado por seu tio, o qual volta a viver com os cangadars. Apesar dos pedidos que Lana para que continuasse na Diktat e ajudasse a reestabelecer a ordem na corporação, Logos decide ir morar com o povo Lagos Secretos.

## 1.2. Lugares

### **Dorana**

Cidade formada pela sede da Diktat.

### **Iolari**

Cidade formada pela sede da Iranium.

### **Luria**

Planeta onde o jogo se passa. Possuía clima e ecossistema semelhante ao da Terra, mas, devido à exploração descontrolada de recursos e à poluição, o planeta sofreu grandes mudanças climáticas, culminando na Grande Seca, que transformou grande parte dos oceanos em desertos de sal. Atualmente o planeta conta com pouca vegetação, predominante apenas nas zonas temperadas, pois as zonas tropical e polares se transformaram em grandes desertos de areia, sal e gelo. Grande parte da população sobrevivente após a Grande Seca passou a viver em cidades formadas ao redor de grandes corporações.

### **Mares Secos**

Regiões onde se localizavam os oceanos e praias antes da Grande Seca.

### **Terras de Ninguém**

Grandes e inóspitas planícies localizadas no interior dos Mares Secos, com temperaturas acima dos 50 graus célsius e constantes e violentas tempestades de areia que tornam impossível a existência de vida nesses locais. Devido ao clima extremo e tempestades de areia, a única forma de transporte existente nessas regiões são os trens.

## 1.3. Criaturas

### **Caloar**

Lagartos gigantes que habitam os desertos próximos aos Mares Secos. Possuem aparência semelhante à de calangos, esguia e listras finas de cor verde, azul ou amarela nas costas.

### **Jeta**

Jeta é a Nakire representante da vida em Luria. Com a forma de um caloar verde, Jeta controla a vida, dando-a, em sua forma bruta, ou removendo-a de coisas criadas por Ynni, mas tais criações necessitam de tempo para se aperfeiçoar. Ações como ressuscitar seres vivos não são possíveis, pois a vida ela é algo bruto, moldado com o passar de gerações, logo, se um corpo morto receber vida, ele não irá ter memória,

instintos ou habilidades, até as mais simples, como respirar. Jeta vive na região Norte de Luria, próximo às grandes geleiras.

### **Nakire**

Criaturas lendárias representantes das três forças universais: Tempo, Vida e Energia. Em Luria, elas são Wektu, representante do tempo, Jeta, representante da vida, e Ynni, representante da energia.

### **Wektu**

Wektu é a Nakire representante do tempo em Luria. Possui a forma de um humano azul, careca e bastante alto, com roupa de tecido leve bem solta, com um capus, boca coberta e sem luvas ou botas. Wektu, apesar de controlar o tempo, não pode fazer viagens temporais. Seus poderes são capazes de ralizar dobras temporais, acelerando ou reduzindo o tempo em áreas específicas. Wektu vive na região central de Luria, no centro das Terras de Ninguém, em um local conhecido conhecido como Lagos Perdidos, conhecidos apenas em lendas de viajantes.

### **Ynni**

Ynni é a Nakire representante da energia em Luria. Com a forma de uma aranha gigante, Ynni controla tanto matéria quanto energia, podendo inclusive transmutar elementos, mas não pode cria-los do zero, e, na maioria das vezes, é necessário bastante tempo para realizar as transmutações. Ynni vive em constantes viagens pelo subsolo de Luria, abrindo e fechando tuneis pelo mundo.

## **1.4. Personagens**

**Alan Hoop; Sexo:** Masculino; **Data de nascimento:** 21/03/2102; **Altura:** 1,71m; **Cor da pele:** Branca; **Cor do cabelo:** Ruivo; **Estilo de cabelo:** Curto raspado; **Cor dos olhos:** Verde;

Alan Hoop, filho de Mirta e Kian Hoop, é um soldado novato nas forças de exploração da Diktat. Alan, desde a morte de seus pais, nutre um grande ódio por seu tio, Arom, culpando-o pela morte deles por achar que ele não desativou Logos a tempo de salvar seus pais, e, com vergonha, fugiu para o deserto. Alan é bastante impulsivo, severo e determinado, apesar da idade. Aos 15 anos, após a morte de seus pais, ficou sob os cuidados de Duriart Potan, entrando, aos 16 anos na academia de recrutas da Diktat e se formando soldado aos 19 anos.

**Arom Feahim; Sexo:** Masculino; **Data de nascimento:** 15/06/2094; **Altura:** 1,70m; **Cor da pele:** Caucasiana; **Cor do cabelo:** Preto; **Estilo de cabelo:** Curto e ondulado, penteado para o lado; **Cor dos olhos:** Castanho claro;

Arom Feahim, excelente piloto e atirador e ex-líder da Divisão de Operações Especiais da Diktat, fora grande amigo de Cassandra. Arom sempre fora sagaz, possuindo temperamento forte, horas calmo, horas explosivo, espírito de liderança e agindo sempre em busca do bem-estar dos que o cercam. Após a Operação Avalanche, que causou a morte de sua irmã e cunhado, Arom se exilou no deserto de Mosar, passando a liderar um grupo de Cangadars.



**Cassandra Valentine; Sexo:** Feminino; **Data de nascimento:** 21/02/2062; **Altura:** 1,72m; **Cor da pele:** Branca; **Cor do cabelo:** Loiro bastante claro; **Estilo de cabelo:** Liso e curto, com franja; **Cor dos olhos:** Azul;

Cassandra Valentine, presidente da Diktat até 2115, foi a idealizadora do Novo Mundo, convencendo às demais corporações a criarem cidades em torno de suas sedes e assim abrigar a população desamparada. Cassandra era uma pessoa bastante rígida, mas também gentil e altruísta. Foi assassinada em 2115, a mando de Jadus Tyrann.

**Duriart Potan; Sexo:** Masculino; **Data de nascimento:** 20/05/2073; **Altura:** 1,80m; **Cor da pele:** Caucasiana; **Cor do cabelo:** Branco; **Estilo de cabelo:** Curto e liso, penteado para o lado; **Cor dos olhos:** Azul; **Outros:** Possui cavanhaque;

Duriart Potan, general da Diktat e membro do conselho da empresa, participou da Operação Avalanche auxiliando as equipes a localizar os cientistas e o Logos. Assim como Arom, Duriart com os novos rumos da Diktat após Jadus Tyrann assumir a presidência. Se sentindo culpado pela morte de Mirta e Kian, Duriart adota Alan e passa a cuidar dele como um filho. Duriart nunca contou toda a verdade para Alan sobre a morte de seus pais, mas sempre defendeu Arom para seu sobrinho, mesmo que ele insistisse em culpa-lo.

**Jadus Tyrann; Sexo:** Masculino; **Data de nascimento:** 05/03/2074; **Altura:** 1,68m; **Cor da pele:** Escura média; **Cor do cabelo:** Preto acinzentado; **Estilo de cabelo:** Curto; **Cor dos olhos:** cinza; **Outros:** Possui barba e uma perna robótica;

Jadus Tyrann, atual presidente da Diktat, foi quem encomendou a morte de Cassandra Valentine e incriminou sua filha, para que pudesse se tornar o novo presidente da Diktat. Jadus é uma pessoa bastante ambicioso que busca poder acima de tudo. O novo presidente ouvia lendas sobre as Nakires quando criança de seu avô. Ao assumir o comando da Diktat, passou a busca-las pelo mundo, invadindo cidades e explorando cada vez mais as regiões inóspitas, com o intuito de captura-las e utiliza-las para subjugar o restante das cidades-corporações.

**Kian Hoop; Sexo:** Masculino; **Data de nascimento:** 20/06/2080; **Altura:** 1,73m; **Cor da pele:** Parda; **Cor do cabelo:** Ruivo; **Estilo de cabelo:** Curto liso; **Cor dos olhos:** Verde;

Kian Hoop, marido de Mirta Hoop e pai de Alan Hoop, foi um dos idealizadores do Projeto Logos. Trabalhou, justamente com sua esposa, no desenvolvimento da inteligência de Logos. Foi morto durante a Operação Avalanche por Kort Doran.

**Kort Doran; Sexo:** Masculino; **Data de nascimento:** 31/12/2087; **Altura:** 1,75m; **Cor da pele:** Muito clara; **Cor do cabelo:** Loiro; **Estilo de cabelo:** Médio liso, partido ao meio; **Cor dos olhos:** Castanho avermelhado;

Kort Doran, após a deserção de Arom, por quem nutria uma violenta rivalidade, passou a ser o líder da Divisão de Operações Especiais da Diktar. Kort é um homem tão inteligente quanto sádico. Fez questão de liderar a equipe que iria "resgatar" os cientistas durante a Operação Avalanche. Atualmente coordena os ataques contra a Resistência.

**Lana Valentine; Sexo:** Feminino; **Data de nascimento:** 27/09/2091; **Altura:** 1,70m; **Cor da pele:** Branca; **Cor do cabelo:** Castanho claro; **Estilo de cabelo:** Cacheado curto, partido ao meio; **Cor dos olhos:** Azul;

Lana Valentine, filha de Cassandra Valentine, é a líder da Resistência, tendo fugido para Iolari após a morte de sua mãe. Como sua mãe, Lana luta sempre em prol do bem dos que a cercam, mas, diferente dela, possui um temperamento mais ácido e explosivo.

**Mirta Hoop; Sexo:** Feminino; **Data de nascimento:** 30/07/2081; **Altura:** 1,69m; **Cor da pele:** Branca; **Cor do cabelo:** Castanho escuro; **Estilo de cabelo:** Comprido e ondulado; **Cor dos olhos:** Castanho claro;

Mirta Hoop, esposa de Kian Hoop, mãe de Alan Hoop e irmã de Arom Feahim, foi uma das idealizadoras do Projeto Logos. Durante o desenvolvimento de Logos, Mirta colocou nele uma consciência crítica, semelhante a uma consciência humana, causando assim a uma falha no projeto aos olhos de Jadus Tyrann. Mirta foi morta durante a Operação Avalanche por Kort Doran.

## 1.5. Grandes Acontecimentos

### **Operação Avalanche (2117)**

Nome dado à operação de desativação do Projeto Logos.

### **Grande Seca (2110)**

Ápice das catástrofes naturais de Luria. Foi o nome dado à secagem quase total dos mares, agravando ainda mais os problemas já enfrentados pelos habitantes do planeta.

### **Novo Mundo (2113)**

Denominação dada à nova era, iniciada com a nova organização econômica mundial devido à Grande Seca.

## 1.6. Veículos, Armas e Autômatos

### **AXK**

Droides assassinos da Diktar. Com aparência humanoide e munido de lâminas de alno retráteis em ambos os braços, são bastante ágeis e letais.

### **Lâmina de Cronio**

Arma dada aos membros de alta parente das forças armadas da Diktar, é um objeto quase ornamental, pouco útil em combate. A lâmina de cronio é composta por um cabo de alno, uma bateria de alta potência auto recarregável e um cristal de Cronio de alta pureza, com o propósito de gerar uma lâmina de plasmarnio para cortar metais.

### **Logos**

Remontado por Arom numa carcaça de AXK, Logos possui consciência quase humana, com pensamentos críticos e criativos. Logos, por ter sido programado principalmente por Mirta Hoop, possui grande estima por Arom Feahim, tomando-o como amigo após a fuga de Dorana para o deserto de Mosar.

### **NAP**

Caça utilizado pela Divisão de Operações Especiais da Diktar, com capacidade para piloto e copiloto, munida de dois canhões na base das asas e com capacidade para até 6 misseis. A NAP possui formato esguio, mais largo na região da cabine, contendo duas asas em forma de V e estabilizadores retráteis, que deitam sobre as asas ao serem recolhidos.

### **TKD**

Droide blindado da Diktar. Possui aparência humanoide da cintura para cima, possuindo canhões pequenos no lugar das mãos, um par de grandes canhões móveis em suas costas e quatro pernas para aumentar a estabilidade ao atirar. Os modelos TKD, para compensar a pouca agilidade, contam com blindagem espeça e escudos de plasmarnio.

## **1.7. Facções**

### **Cangadars**

Os Cangadars são grupos de nômades do deserto, conhecidos também como piratas do mar seco, que caçam e roubam montados em caloars. Apesar de nômades, os Cangadars possuem algumas cidades ocultas em meio as dunas e rochedos dos desertos, que funcionam como pontos de encontro e comercio entre as várias tribos.

### **Diktar**

Maior corporação do Novo Mundo, atuando em areas diversas, desde exploração espacial de recursos até armamentos.

### **Resistência**

Grupo armado que faz oposição à Diktat, criado e liderado por Lana Valentine após a morte de sua mãe, Cassandra Valentine. Atua principalmente em Dorana, com pequenos ataques às instalações da Diktat a fim de enfraquece-la e possibilitar a volta de Lana à administração da Diktat.

## 1.8. Outros Elementos

### **Alno (Alumínio Negro)**

Metal de cor negra mais resistente que tungstênio e mais leve que alumínio comum, encontrado principalmente nas Terras de Ninguém. Tem como principal uso a blindagem de espaçonaves.

### **Cronio**

Cristais transparentes com colorações sutís que variam do vermelho ao violeta. São encontrados junto aos veios de Alno.

### **Plasmarnio**

Tipo de energia obtido a partir da energização de cristais de Cronio. Devido às suas propriedades únicas o Plasmarnio é bastante utilizado para gerar escudos, se comportando como sólido ao ser atingido por objetos em alta velocidade, mas se comportando como energia no restante do tempo. Alguns cristais de Cronio, submetidos a cargas mais elevadas de energia, geram um tipo diferente de Plasmarnio, capaz de cortar metais, com exceção do Alno, sem aquece-los, apenas separando suas moléculas ao entrar em contato.

## 2. Gameplay

O jogo *Luria - A Rebelião* é um jogo de estratégia em tempo real (RTS) com elementos de RPG onde o jogador controlará até 5 grupos de assalto, formados por até 5 soldados, em missões através do mundo de Luria em busca de três criaturas míticas denominadas de Nakires a fim de impedir que a Diktar, a maior corporação do Novo Mundo, capturem-nas.

O jogo é composto por três partes: Realização de Melhorias; Seleção de Missão; e Missão (Gameplay), que é o jogo propriamente tido. Abaixo será detalhado cada uma das três fases.

### 2.1. Realização de Melhorias

A realização de melhorias em soldados é feita a partir da combinação de itens obtidos em missões. Os itens (como peças robóticas, minerais e experiência) serão, com algumas exceções, vinculados às facções, de modo que, ao ir para outra localidade, os itens não serão mais acessíveis, até que o jogador volte a jogar com algum soldado daquela facção.

Cada tipo de soldado terá uma árvore de melhorias, existindo melhorias de evoluções/especializações de habilidades e atributos e melhorias concomitantes e/ou mutuamente exclusivas. Cada árvore de melhorias possui um ou dois ramos, tendo a execução da melhoria limitada apenas pela quantidade de recursos que o jogador conseguir coletar. Ao realizar uma melhoria, os status e habilidades serão mantidos durante todo o jogo.

Melhorias concomitantes e mutuamente exclusivas poderão ser realizadas, ambas, mas apenas uma poderá ficar ativa, podendo ser alterada qual quando o jogador desejar.

Existe também melhorias gerais, que valem para todos os soldados, incluindo os generais. Essas são as únicas melhorias que podem ser aplicadas a generais.

### 2.2. Seleção de Missão

Ao selecionar uma missão, o jogador deverá montar o(s) grupo(s) para realizar a missão, escolhendo entre os soldados disponíveis até 5 soldados por grupo. O limite de grupos é definido pela missão, tendo como teto, 5 grupos.

Durante a escolha da missão, o jogador será informado de possíveis missões alternativas para aquela região. Durante a escolha da missão, também serão exibidas as conquistas disponíveis em cada missão, assim como o que deve ser feito para consegui-las, e o objetivo principal da missão, como invasão, rastreamento, sobrevivência ou exploração.

Algumas missões secundárias possuirão suas próprias árvores de progressão, podendo chegar até a se conectar com alguma das missões principais. Apenas as missões bonus poderão ser repetidas, mas não necessariamente todas elas.

Após escolher uma missão, o jogador irá montar o(s) grupo(s) para realizar a missão. Na janela de seleção, cada soldado contará com um número abaixo da foto, indicando a quantidade de soldados disponíveis para aquela missão. A quantidade de soldados disponíveis da facção atual será redefinida a cada final de missão, no entanto, alguns soldados podem ser levados para campanhas de outras facções durante a progressão da campanha principal. Esses soldados não terão suas quantidades redefinidas, perdendo 1 unidade a cada soldado morto durante a missão, ficando indisponíveis ao chegarem a zero.

As missões serão desbloqueadas com a conclusão de missões de pré-requisito ou de acordo com as conquistas realizadas pelo jogador. Todas as missões principais serão desbloqueadas a partir da conclusão das missões anteriores na campanha, mas poderão, também, serem desbloqueadas por missões secundárias. Missões secundárias podem ter pré-requisitos mistos, como conclusão de uma missão anterior, aquisição de alguma conquista ou até mesmo um horário específico do dia ou da noite.

### 2.3. Missão (Gameplay)

Durante a missão, o jogador irá controlar os grupos criados para a missão, de modo a concluir seus objetivos, os quais podem ser obrigatórios ou secundários (não obrigatórios). A missão é concluída quando todos os seus objetivos obrigatórios são alcançados.

Alguns objetivos podem possuir critérios de sucesso e fracasso. Caso algum objetivo obrigatório fracasse, a missão será concluída, mas com status de Derrota. Nesse caso, as punições de desistência não serão aplicadas.

Caso o jogador deseje desistir, não poderá levar nenhum dos itens coletados na missão, havendo também punição em relação aos soldados selecionados, onde os soldados escolhidos que vieram de outras facções não poderão ser reutilizados.

Ao final da missão, serão exibidas as estatísticas, onde o jogador recolherá os itens coletados e poderá ganhar conquistas e itens bônus, devido às conquistas ou simplesmente a algum objetivo da missão.

Alguns elementos secundários das missões surgirão apenas em determinados horários do dia/noite, como monstros, alertas de itens, novos caminhos, etc.

#### 2.3.1. Comandos

Os comandos para o controle das unidades são os seguintes:

- 1. Seleção de Unidade:** Ao selecionar uma Unidade, todos os soldados da unidade serão marcados e suas barras de vida, energia, habilidades e buffs serão exibidas à direita da tela. Todo comando de movimentação aplicado à unidade será realizado, individualmente e paralelamente, por seus soldados.

2. **Seleção de Alvo:** Ao selecionar um alvo, a unidade selecionada irá seguir em direção a ele. Caso haja algum inimigo no alvo, as unidades entrarão em combate.
3. **Uso de Habilidade:** Ao utilizar uma habilidade, tal habilidade será desativada durante o tempo de recarga. Cada habilidade possuirá um comportamento diferente, podendo ser uma habilidade ofensiva ou defensiva e com efeito instantâneo ou ao longo do tempo. Diferente dos demais gêneros de jogos, as habilidades só serão ativadas durante o uso do auto-ataque.

	Seleção de Unidade	Seleção de Alvo	Uso de Habilidade
<b>Mouse</b>	Clique na unidade ou no ícone da unidade, localizado no canto esquerdo da tela	Clique no alvo de destino ou em algum elemento que esteja nele	Clique no ícone da unidade no canto direito da tela, abaixo da foto do soldado que a possui
<b>Teclado</b>	Shift + [numero da unidade]	Setas direcionais ou as teclas WASD	[numero da habilidade]
<b>Voz</b>	“Select Unity [numero da unidade]”	“Go Up”, “Go Right”, “Go Bottom” ou “Go Left” para mover a unidade  “Go Ahead” repete o ultimo movimento realizado  “Go Back” repete o inverso do ultimo movimento realizado	“Use Hability [numero da habilidade]”

### 2.3.2. Câmera

A câmera do jogo será, na maior parte do tempo, fixa na unidade atual, com posicionamento superior e angulação de 60°. Ao trocar de unidade, a câmera será imediatamente transferida para a nova selecionada, sem nem um tipo de suavização de movimento.

Em casos de exibição de objetivos, a câmera será movida para o objetivo, focando-o por um certo período de tempo e com suavização de movimento na ida e na volta para a unidade selecionada.

### 2.3.3. Movimentação

A movimentação dos soldados será trabalhada individualmente, de modo que, ao colidir com um obstaculo, o soldado desviará sem interferir diretamente na movimentação do grupo.

Para mover uma unidade de um local a outro, o jogador irá selecionar a unidade e, em seguida, selecionar o alvo para o qual deseja ir. Caso haja algum inimigo no alvo, as unidades entrarão em combate. Caso a unidade esteja em combate, se o jogador tentar mover a unidade para outro alvo, os soldados parará de atacar e sequeirão para a nova posição, sendo perseguidos por seus inimigos até o novo local.

## 2.4. Cutscenes e Cinematics

Durante as missões, poderão haver cutscenes para introdução ou explicação de algum elemento da história ou até mesmo para destacar um objetivo a ser alcançado, sendo elas prévias, durante ou posteriores à missão. Todo o conteúdo das cutscenes será exibido com áudio e legenda, contando também com descrição de cenário e ações dos personagens, caso o jogador tenha configurado previamente a fim de estabelecer a inclusão de deficientes sensoriais.

As campanhas contarão com cinematics durante as mudanças de fases, sejam elas da campanha principal ou da campanha das facções.



## 3. INTERFACE E INTERAÇÃO

Diferente da maioria dos RTSs, a interface não se localizará na parte inferior da tela, ela será distribuída nas laterais (cantos esquerdo e direito), visando um melhor aproveitamento do espaço de monitores widescreen.

### 3.1. Realização de Melhorias

Para realizar uma melhoria, o jogador deverá selecionar o menu de melhoria. Ao acessar a tela de melhorias, o jogador poderá ver a árvore de melhorias geral e os soldados os quais tem disponível. Ao selecionar um soldado, o jogador poderá ver quais são seus atributos, habilidades e possíveis melhorias, assim como a descrição das habilidades e suas propriedades, quando selecionadas.

As melhorias já adquiridas serão exibidas em colorido, e as não adquiridas serão exibidas em escala de cinza. Os ícones das melhorias mutuamente exclusivas possuirão bordas mais grossas. Ao realizar uma melhoria exclusiva, o ramo da árvore que segue a partir dessa melhoria será modificado para a melhoria realizada. O mesmo princípio segue para as melhorias mutuamente exclusivas e concomitantes, que possuirão uma seta no canto superior direito de seus ícones, indicando se uma ou ambas foram realizadas, cinza quando a melhoria alternativa à que está selecionada não foi realizada e dourada quando foi.

Ao selecionar uma melhoria, aparecerá a descrição e os itens pré-requisitos desta, no formato [quantidade de itens atual]/[quantidade de itens necessária], assim como, caso não tenha sido realizada, um botão para realizar melhoria, habilitado apenas quando o jogador possuir todos os itens solicitados.

### 3.2. Seleção de Missão

Ao acessar a tela de Seleção de Missões, o jogador verá um mapa com pontos descartados, os quais são as missões realizadas, habilitadas e desabilitadas. Apenas as missões habilitadas podem ser selecionadas.

#### 3.2.1. Escolha de Missão

Ao selecionar uma missão habilitada, o jogador verá a descrição de tal missão, assim como seus objetivos, duração estimada, possíveis inimigos, possíveis recompensas e máximo e mínimo de unidades para a missão. Para confirmar a seleção, o jogador deverá clicar no botão de Selecionar Soldados.

#### 3.2.2. Seleção de Soldados

Ao confirmar a missão, o jogador será redirecionado para a tela de Seleção de Soldados, onde poderá montar as unidades que levará para a batalha. Os pré-requisitos serão informados no canto direito da tela e o botão de Iniciar Missão só será habilitado quando estes forem alcançados.

Para adicionar um soldado a uma unidade, o jogador deve primeiro selecionar a unidade, a qual ficará marcada com bordas douradas, e, em seguida, selecionar o soldado e/ou clicar no botão de

adicionar (+) ao lado de seu nome. Ao clicar em um soldado serão exibidas as habilidades, melhorias e atributos que este possui.

### 3.3. HUD (Missão - Gameplay)

Durante a missão, no canto esquerdo da tela, o jogador terá visão das unidades que possui e das barras de vida dos soldados que as compõem; no canto direito, as fotos dos soldados da unidade selecionada, assim como suas barras de vida e energia, habilidades e efeitos progressivos (buffs e debuffs) ativos; no canto inferior esquerdo, o jogador poderá ver o mini-mapa com a localização de suas unidades.

#### 3.3.1. Menu de Pause

Ao solicitar pause (tecla esc ou comando de voz “pause game”), o jogo será pausado, exibindo o menu de pause, que contem as opções de finalizar partida, continuar jogo e os objetivos da missão, obrigatórios e facultativos.

Os títulos dos objetivos serão de cor cinza claro. Ao concluir um objetivo, a cor de seu título será alterada para verde e, ao fracassar, alterada para vermelho. A missão só será concluída quando todos os objetivos obrigatórios forem concluídos. Os objetivos obrigatórios, caso fracassados, resultarão no encerramento da missão.

#### 3.3.2. Mensagens de Alerta

Quando o jogador concluir um objetivo, coletar um item, desbloquear algum objetivo ou concluir um objetivo, será exibida uma mensagem de alerta no canto superior da tela, a qual ficará visível apenas por um curto período de tempo.

## 4. ELEMENTOS DE JOGO

Nesse tópico, os elementos que compõem o jogo serão abordados de maneira mais técnica.

### 4.1. Progressão do Jogo

O jogo não possuirá uma progressão única, de modo que, ao realizar uma missão obrigatória, outras secundárias sejam desbloqueadas, assim como realizando certas missões secundárias, uma ou outra missão obrigatória seja desativada/concluída. Todas as missões principais, e algumas secundárias, poderão ser realizadas apenas uma vez. Algumas missões secundárias poderão ser repetidas, a fim de coletar itens ou praticar estratégias.

### 4.2. Missões

As missões serão divididas por categorias: Missões de Exploração, as quais terão como objetivo localizar algo em um mapa; Missões de Invasão, onde o jogador deverá seguir para um ponto específico do mapa, em alguns casos com um tipo específico de soldado ainda vivo; Missões de Resistência, em que o jogador deverá manter pelo menos 1 soldado vivo durante um certo periodo de tempo; e Missões de Escape, nas quais o jogador deverá ir até um ponto específico do mapa em um determinado periodo de tempo.

Durante a progressão de uma missão, o jogador poderá voltar para o menu inicial, abandonando assim o progresso atual e os itens adquiridos durante o progresso.

A música durante as missões alternará de mais leve para mais pesada, de acordo com o estado em que as unidades do jogador estiverem, visando uma maior imersão.

### 4.3. Soldados

Cada soldado possuirá atributos e duas habilidades, variando a quantidade de pontos e vantagens das habilidades de acordo com o nível dos soldados. Os pontos e habilidades são predefinidos, podendo ser modificados apenas a partir de melhorias.

Os atributos base de cada soldado são **força**, **agilidade**, **habilidade** e **resistência**, os quais terão de 5 a 40 pontos, **armadura**, que vai de 0 a 12 pontos, **distância de ataque** e **velocidade de movimento**. Os atributos secundários são **velocidade de ataque** ( $1 + 15/\text{agilidade}$ ), **vida** ( $\text{resistencia} * 10 + 50 - \text{resistencia}$ ), **energia** ( $\text{habilidade} * 5 + \text{resistencia} * 2$ ), **regeneração de vida** ( $(\text{resistencia} + \text{habilidade})/2$ ) e **regeneração de energia** ( $(\text{resistencia} + \text{habilidade} * 2)/3$ ).

O atributo utilizado para calcular o dano básico do soldado será o maior entre **força** ou **habilidade**. A fórmula para calcular o dano recebido é  $(\text{atributoBaseInimigo} * 2) + (\text{agilidadeInimigo} - \text{agilidade}) - (\text{armadura} + [\text{força} + \text{habilidade}]/6 + \text{resistencia}/4)$ . Se o dano for maior do que 0, o soldado será atingido. Se for menor ou igual a 0, o soldado esquivará/bloqueará.

A quantidade de pontos total que cada tipo de soldado possui são listadas abaixo:

Tipo de Soldado	Pontos de Atributo	Adicional de Atributo	Pontos de Armadura
<b>General</b>	55	5	0~12
<b>Soldado Especial</b>	50	5	0~12
<b>Soldado</b>	40	5	0~8
<b>Criatura Especial</b>	50	0	0~10
<b>Criatura</b>	35	0	0~6

#### 4.4. Itens e Inventário

Durante as missões, o jogador poderá coletar itens, os quais podem ser utilizáveis, missão ou de melhoria.

Itens utilizáveis não vão para o inventário, como quites de primeiros socorros ou cargas de energia. Ao coletar um item utilizável, este será utilizado imediatamente, tendo seu efeito aplicado a todos os soldados da unidade.

Itens de melhoria, são vinculados à campanha. Ao concluir uma campanha, indo de uma cidade para outra, o jogador perderá os itens de melhorias adquiridos, até que volte ao mapa em que deixara os itens. Durante a campanha final em Dorana, o jogador terá acesso a todos os itens de melhoria não gastos.

Itens de missão são vinculados aos gerais, sendo permanentes até serem gastos para concluir a missão (desafio), que pode ser concluída até em uma outra parte da campanha.

#### 4.5. Habilidades e Efeitos Periodicos

Ao utilizar uma habilidade, tal será ativada apenas quando o tempo de espera do ataque básico for zerado, utilizando a habilidade em vez do ataque básico.

Efeitos periódicos serão ativados 1x a cada segundo, até que suas cargas sejam zeradas. Efeitos periódicos podem ser de regeneração, adicionando vida ou energia por segundo, sangria, removendo vida ou energia por segundo, ou de atributos, que soma ou subtrai uma quantidade X de um atributo específico durante a duração do efeito.