Uma imagem com objeto, brinquedo, desenho

Descrição gerada automaticamente

Game Development Document

The Misadventures of a Bard

|  |
| --- |
|  |
| 28 junho  Da autoria de:  Bernardo Teixeira nº180221032 Constantin Cioaca nº180221053 Miguel Sequeira nº180221031 Miguel Silva nº180221061 |
|  |

# Introdução

Este Documento especifica as características de desenvolvimento do jogo “The Misadventures of a Bard”. O mesmo será desenvolvido ao longo do 2º semestre do 2ºano do curso de Licenciatura em Engenharia informática no âmbito da cadeira de Aplicações multimédia.

O jogo consiste num Dungeon Crawler onde o personagem principal é um bardo rejeitado pelo seu rei e agora encontrando-se na masmorra tem de usar o poder dos seus instrumentos musicais para escapar.

O jogo tem uma opção multijogador onde o bardo encontra um amigo e, assim, partem juntos nesta aventura de escapar da masmorra.

As armas deste jogo são instrumentos musicais e existem dois tipos: instrumentos de cordas e instrumentos de sopro.

**Itch.io:** <https://misadventuresofabard.itch.io/the-misadventures-of-a-bard>

# Visão Geral

The Misadventures of a Bard é um 2D dungeon crawler no qual o personagem principal desempenha o papel de um Bardo que durante alguns anos serviu um rei que desde o primeiro dia lhe dizia que o atiraria para a masmorra por não gostar dele. O Bardo ia vivendo atormentado com a ideia de ser enviado para essa masmorra por todas as histórias que se ouviam sobre esta.

Um dia o Rei decidiu passar das ameaças à ação e enviou o Bardo para a tal masmorra, embora com muito medo o Bardo percebeu que não podia deixar de lutar pela sua vida e arranjou forças para se motivar decidindo que iria sair daquela masmorra e vingar-se do rei que lhe queria acabar com a vida.

Na masmorra o Bardo tem acesso ao seu alaude, o qual ele usa para vencer vários inimigos que se vão metendo no seu caminho e eventualmente escapar da masmorra e conquistar a sua liberdade. Ao longo do seu caminho pela masmorra, e à medida que o Bardo vai derrotando inimigos, os seus poderes musicais vão ficando cada vez mais enriquecidos e fortes.

Após escapar o Bardo terá de participar num último combate, o único combate que o deixará realmente livre. O Bardo vai procurar o seu rei e desafia-lo para combater, sendo este o combate que define por fim o seu destino, vida ou morte.

# Género

O jogo The Misadventures of a Bard é sem qualquer dúvida um RPG (Role-playing game).

Logo consiste num jogo que oferece uma certa liberdade para o jogador navegar livremente pela masmorra até encontrar uma saída. O objetivo principal é que o jogador interprete a história do Bardo como que se fosse uma história sua, tornando de ele mesmo o Bardo enquanto joga.

# Componentes Originais

História original e simples:

Procuramos desenvolver para o jogo uma história que fosse simultaneamente original mas também simples para que todos a possam compreender desde cedo.

Design dos personagens:

Os personagens deste jogo foram desenhados no seu todo por nós, e logo podemos então dizer que são únicos o que torna tudo mais especial.

# **Jogos Semelhantes**

# Binding of Isacc

# **Elementos Únicos**

# Um dos principais elementos que podemos considerar como únicos são como já referido os seus personagens que são desenhados inteiramente pela equipa.

# Outro dos elementos que torna o nosso jogo diferente de todos os outros Dungeon Crawlers é o facto de no nosso jogo usamos a música como a nossa principal força para combater as adversidades.

# Muitas vezes a nossa fuga para um dia mais mal passado ou um momento pior na nossa vida é a música, a música tem muita influência sobre todos nós no mundo e achamos que sendo que sendo a grande força que temos a música muita gente se pode relacionar com este jogo.

# Personagem Principal

Como já foi referido o personagem trata-se de um Bardo que sempre foi uma pessoa simples e honesta. É uma personagem amigável em que o difícil e não gostar dele. Anda normalmente acompanhado pelo seu alaude, seu instrumento musical de eleição, e veste-se de maneira modesta, simples.

