

# DOCUMENTAÇÃO

João Thiago 211602

Robson 211392

Jaqueline 210057

Pedro Luz 210882

Pedro Mattos 211689

## **TÍTULO;**

Hunggard

## **DESCRIÇÃO DA LINHA DE FUNCIONAMENTO DO JOGO;**

Hunggard é um jogo medieval que tem como foco a utilização da magia para combates entre reinos distintos. O enredo e funcionamento transitam em torno desta temática onde o duelo é voltado para a posse total da magia em prol do reino vencedor.

## **GÊNERO;**

O game tem como gênero RPG, uma arena de combate em tempo real distinguido pelos turnos de definição de jogabilidade de cada reino/player. Desta forma, cada jogador terá suas chances para apostarem tudo na arena e “brigar” pela posse da famigerada Magia.

## **MECÂNICAS PRINCIPAIS (REGRAS);**

Hunggard tem como as seguintes regras/mecânicas:

- \* São 6 players;
- \* São utilizados DADOS para o desenvolvimento da partida (passos dos champs);
- \* 10 personagens voltados aos reinos (temática medieval);
- \* Ambos os players tem uma jogada por rodada e isso define o desempenho na partida podendo ficar para trás ou ultrapassar os adversários;
- \* Cada champ possui suas pseudo habilidades para entrar em combate.

## **HISTÓRIA DO JOGO;**

A seguir uma breve descrição da história do jogo:

“Nas vastas terras de Hunggard, se vive na grande "Era da magia", diversos reinos coabitam em conflito por um motivo, depois da descoberta da magia, os humanos passaram a utilizá-la de todas as formas a todo momento em suas vidas, ao usufruir da energia mágica de forma inconsequente, a natureza acabou pagando o preço, as terras passaram a não dar mais frutos, os animais selvagens começaram pouco a pouco a entrar em extinção, tudo isso por efeito colateral do mal uso da magia.”

## **DIFERENCIAL DO JOGO COM RELAÇÃO DOS DEMAIS (CONCORRÊNCIA);**

Hunggard tem como diferencial uma temática extremamente atrativa com foco total em entreter os jogadores com a problemática medieval do game. Ademais possibilita um aprofundamento estético incrível sobre o conflito principal abordado pela ganância e abstinência dos reinos pelo elemento mais precioso da Era. A seguir uma citação:

“Derrubaremos reinos, colinas, montanhas...tudo que estiver em nosso caminho para conquistarmos o maior bem já visto pela humanidade, à Magia.”

## **PLATAFORMA EM QUE O JOGO SERÁ LANÇADO;**

O jogo será projetado em um tabuleiro tendo como núcleo todas as mecânicas citadas anteriormente, sendo assim, será um jogo físico onde os jogadores terão acesso visual e também irão poder manusear os personagens, mapa e o jogo em si.

## **PÚBLICO ALVO;**

Como Hunggard é um jogo de ficção, terá diversos públicos alvos pelo fato do Gênero ser extremamente versátil e atemporal, a única restrição é que a classificação permitida começa à partir dos 12 anos. Pensamos em aderir a faixa etária de 12~13, 15~25 à 35~40/45.

## **EQUIPE NECESSÁRIA PARA O DESENVOLVIMENTO;**

Hunggard pode ser criado por qualquer jogador pois não é um jogo de programação virtual, basta utilizar os materiais físicos do Manual que entre

eles são: papel, tesoura, cola, tintas, lápis, impressora 3D... Um jogador sozinho pode dar início à criação do tabuleiro.

## **CRONOGRAMA E ORÇAMENTO;**

Como Hunggard é um tabuleiro, exige um cronograma menor do que um jogo criado por meios de programação por exemplo, precisa-se de materiais físicos (não virtuais como foi dito à cima ) para o processo de criação com uma faixa de orçamento bem generosa, depende-se de algumas ferramentas funcionais como impressora por exemplo, fora isso com R\$ 50~80 reais já é a base da criação.

## **OBJETIVO SUSTENTÁVEL DA ONU;**

Com relação à ONU, teremos a discussão de igualdade de gênero, onde um grupo de mulheres lutam pelos seus direitos feministas nesta era tão primitiva e conservadora, onde todos os dias à diversas tentativas de silenciamento. Diante disso, elas lutam em prol de uma causa nobre para um retorno futuro positivo e livre de prisões sociais.