



UNIVERSIDADE DO VALE DO ITAJAÍ - UNIVALI
Curso: Design de Jogos e Ent. Digital
Disciplina: Projeto de Jogos e Ent. Digital III
Professor: Dennis Kerr Coelho

Data: 06/10/2018

ROGUE CARD *LITE LIKE* PROJECT

Game Design Document (Simplificado)

Ana Lopes Leal
Lucas Napolini Ribeiro

1. Visão geral

O jogo consiste em batalhas por turno entre os personagens principais de diferentes classes (personagem inicial e outros desbloqueáveis) e inimigos variados que dominam certas áreas. Para enfrentá-los o jogador conta com cartas de ataque e defesa, que são acumuladas e melhoradas durante a construção do seu deck. O jogo apresenta também um sistema de recompensas e dinheiro, além de itens especiais.

2. Mercado

O mercado de jogos digitais que combinam ou utilizam na sua essência elementos e mecânicas de *cardgame* tem demonstrado um potencial interessante. O jogo mescla *rogue-lite* com *cardgame* e procura atrair pessoas que estão em busca dessa mistura, fãs de jogos de cartas mas que não dispensam a parte visual animada e interativa que um jogo digital proporciona. O sucesso de *Hearthstone*, que possui formato parecido, popularizou ainda mais os jogos de cartas. Existe uma demanda nos universos indie e casual (devido às batalhas rápidas e dinâmicas) por esse tipo de jogo.

3. Audiência

3.1. Público alvo

O público alvo do projeto são jovens, com foco na faixa etária de 18 a 23 anos de idade, ocidentais (especialmente Europa, América do Norte e América Latina), de classe média / alta e com predominância de gênero masculino, que possuem ou possuíram o hábito de se divertir com jogos de tabuleiro e jogos de carta, fãs de RPG em geral e jogos que envolvem batalhas por turno.

3.2. Plataforma

O jogo está sendo desenvolvido primeiramente para PC (Steam), com possibilidades de versões posteriores para mobile e consoles portáteis.

4. Mecânica do Jogo

4.1. Descrição geral

A mecânica principal do jogo gira em torno de derrotar os inimigos através de batalhas e avançar nas áreas. Para atingir seu objetivo, o jogador conta com alguns tipos de cartas, além da mecânica de deckbuilding. As batalhas acontecem em turnos alternados entre o jogador e os inimigos.

4.2. Descrição da mecânica

As batalhas, mecânica principal do jogo, são realizadas em áreas fechadas onde o personagem principal deve utilizar suas habilidades (cartas) para atacar e se defender dos inimigos. A navegação pela interface do jogo e o gameplay, são executados unicamente com a utilização do mouse.

As cartas podem ser somente de ataque ou defesa, podendo ser melhoradas ao longo do gameplay. O personagem pode coletar e carregar consigo itens que potencializam ataques ou defesas, curam, dão debuff nos inimigos, entre outras funcionalidades. Os inimigos e áreas serão gerados aleatoriamente, assim como as cartas que irão para a mão do jogador.

O fluxo de estágios do jogo alterna entre áreas com inimigos, áreas de descanso para recuperação de HP, áreas com chefes e áreas surpresas. O jogador pode escolher o caminho a ser tomado através do mapa.

O jogo possui três decks de cartas. O deck principal, onde estão localizadas todas as cartas que o jogador possui. Um segundo deck é utilizado para sortear as cartas que podem ser usadas no turno. Já as cartas não utilizadas (descartadas) vão para um terceiro deck, para posteriormente voltarem para sorteio.

A cada turno o jogador começa com 5 cartas na mão e pode utilizá-las de acordo com a quantidade de energia que possui. Cada carta tem um custo e energia para ser usada, que varia de 1 a 3. Após uma vitória sobre um chefe, surge uma tela de recompensa que pode oferecer ao jogador novas cartas, dinheiro ou itens especiais.

Os feedbacks do jogo consistem em animações, sons e mensagem de texto. Tanto o personagem principal como os chefes, possuem barras de energia que representam sua

vida e / ou especiais, as quais são reduzidas na medida em que os danos acontecem. Ao derrotar cada inimigo ou chefe, o jogador recebe um feedback visual indicando vitória, uma quantidade em dinheiro e uma mensagem de área completa. Completando todas as áreas, o jogador termina o jogo.

5. Ambientação

O jogo possui ambientação variada, conforme o avanço do personagem pelas áreas. Como temática, o cenário é um mundo com temas orientais e do meio oeste, com visuais aparentemente pós-apocalípticos e desérticos. Os heróis tem vestimentas apropriadas à temática e os inimigos são parte do folclore das regiões usadas como inspiração.

6. Aspecto Visual

O jogo é 2d, visto de frente, com cenários e personagens em estilo cartoon. As cores principais são vermelho, azul, branco, preto, e cinza, assim como cores que remetem à xilogravuras japonesas tradicionais e máscaras de teatro (Noh). A interface segue o estilo cartoon, com o deck de cartas exposto no primeiro plano.

7. Títulos de Referência

Os principais jogos utilizados como referência são: Slay the Spire, Darkest Dungeon, Akaneiro, Numenera, Hearthstone.