

Harcana

Grupo:

Wadson Pontes de Souza

Robert Matheus Costa Targino

Jason Willyan Castro do Nascimento

Rodrigo Saads Pinto

1. Sinopse do jogo Uma descrição rápida sobre o jogo:

High Concept:

Um jogo de cartas com objetivo de vencer todos os inimigos do mapa e colecionar cartas. Terá um mapa com inimigos para enfrentar e cada vitória abre um novo inimigo e dá moedas.

Lista das características principais do jogo:

Cartas geradas por inteligência artificial.

Partida rápida.

Ataque automático.

Temática elemental.

Plataforma-alvo:

Digital

2. Visão Geral do Jogo

Descrever a temática do jogo e exemplificar o gênero do jogo:

O jogo se passa em um período de Fantasia Medieval e o gênero é Card Game Digital.

Descrever as principais mecânicas do jogo, que constitui o gameplay principal.

No jogo, a mecânica básica consiste em colocar cartas aliadas no campo de batalha, essa ação é tomada por turnos, desse modo o jogador precisa sempre pensar em uma estratégia de contra-ataque.

3. História e Gameplay

Caso exista narrativa no seu jogo, descreva o arco principal, com possíveis ramificações.

Você descobre que é adotado e seu verdadeiro pai é o rei de Harcana chamado Isaac Friedrich. Isaac ganhou o trono ao vencer Charles Pennington em uma partida de jogo de cartas. Para o palácio é uma desonra existir príncipes que não sabem jogar.

Por isso você irá aprender a jogar para conquistar seu lugar no trono e se tornar o sucessor do trono ao vencer todos os príncipes.

Descrever o game loop, ou seja, o funcionamento principal do seu jogo. Como o gameplay será estruturado, que sistemas serão utilizados (combate, puzzles, diálogos, árvores de habilidades, etc...). Utilizar o máximo de recursos gráficos para exemplificar ajuda :)

1. A partida em si consiste no objetivo de reduzir a vida do oponente a zero.
2. Cada jogador começa com 4 cartas na mão.
3. Todo início de turno o jogador puxa 1 carta de modo a ficar sempre com 4.
4. Cartas tem vida, ataque e às vezes alguma(s) habilidade(s) ou maldição.

5. Algumas cartas têm uma ou mais dessas habilidades:

- a.  **Aleatório X**: ao entrar em campo, a habilidade é trocada por outra aleatória diferente.
- b.  **Confusão X**: antes de atacar, 50% de chance de tirar X de vida de inimigo aleatório e 50% a aliado.
- c.  **Explosão X**: ao entrar em campo, tira X de vida de todas as outras cartas em campo.
- d.  **Cura X**: ao entrar em campo, suas cartas adjacentes ganham X de vida.
- e.  **Golpe X**: ao entrar em campo, tira X de vida da carta inimiga à frente.
- f.  **Fortalecer X**: ao entrar em campo, aumenta o ataque de suas cartas adjacentes em X.
- g.  **Enfraquecer X**: ao entrar em campo, diminui o ataque da carta inimiga à frente em X.
- h.  **Honroso X**: ao entrar em campo, aumenta X de habilidade primária das cartas adjacentes.
- i.  **Desonroso X**: ao entrar em campo, diminui X de habilidade primária de carta inimiga à frente.
- j.  **Bênção X**: ao entrar em campo, aumenta o ataque e a vida de uma carta aliada aleatória em X.
- k.  **Maldição X**: ao entrar em campo, diminui o ataque e a vida de uma carta inimiga aleatória em X.
- l.  **Escudo X**: evita tomar até X dano de habilidades. Cada efeito que sofre diminui a proteção.
- m.  **Veneno X**: ao atacar, a carta inimiga fica envenenada e perde X de ataque por turno.
- n.  **Hemorragia X**: ao atacar, carta inimiga fica sangrando e perde X de vida por turno.
- o.  **Sanguessuga X**: ao atacar, infecta carta inimiga que perde X de habilidade primária por turno.

- p.  **Vampirismo X:** ao entrar em campo, remove X de vida da carta inimiga a frente a acrescente a si.
- q.  **Contra-Ataque X:** ao ser atacado, carta inimiga atacante perde X de vida.
- r.  **Brutalidade X:** ao atacar, cartas inimigas adjacentes perdem X de vida.
- s.  **Vidente:** enquanto estiver em campo, você consegue ver as cartas da mão do seu adversário.
- t.  **Aproximação:** ao entrar em campo, se puder, se posiciona entre cartas aliadas mais a direita.
- u.  **Distanciamento:** ao entrar em campo, se puder, se posiciona a uma casa de distância de aliados.
- v.  **Furtividade:** ao entrar em campo, a carta se posiciona na casa mais a direita disponível.
- w.  **Ignorância:** ao atacar, ignora inimigo a frente, se tiver, e ataca sempre o personagem.
- x.  **Sorte:** Confusão de carta adjacente torna 100% provável de tirar vida de um inimigo.
- y.  **Antídoto:** a carta não é afetada por Veneno, Hemorragia e Parasita.
- z.  **Proteção:** a carta não é afetada por Brutalidade, Contra-Ataque e Vampirismo.
- aa.  **Paralisia:** ao entrar em campo, paralisa a carta inimiga à frente por um turno.
- bb.  **Recarregar:** ao entrar em campo, ativa a habilidade primária da carta aliadas à esquerda.
- cc.  **Sabotagem:** ao entrar em campo, remova todas as habilidades da carta inimiga à frente.



dd. **Saquear:** ao entrar em campo, remove a habilidade primária da carta inimiga e adiciona a si.

6. Cartas também tem um tipo associado, que pode ser um dos citados a seguir:



a. **Dragão**



b. **Monstro**



c. **Animal**

7. Ao atacar, a carta inimiga perde vida igual ao ataque da carta atacante ou é destruída caso tenha menos vida.

8. As cartas atacam sempre a carta inimiga à frente.

9. Se não tiver carta inimiga na frente da carta aliada, o ataque vai direto no oponente, fazendo-o perder vida igual ao ataque da carta aliada.

10. A cada turno o jogador pode colocar uma carta.

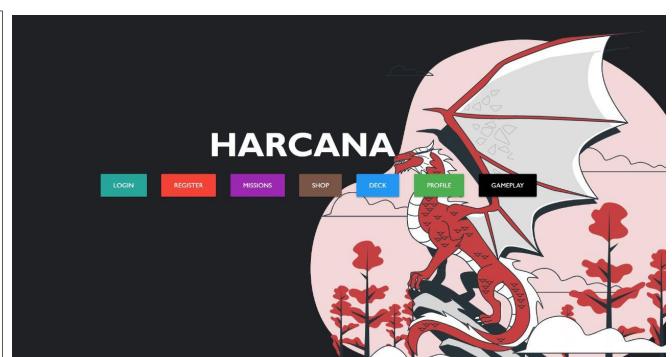
11. Após colocar uma carta, todas suas cartas em campo atacam automaticamente as cartas inimigas e o seu turno é finalizado.

12. Em um momento futuro será possível fazer negociações, ou seja, trocar cartas com outros jogadores.

4. Interface (telas ou tabuleiros)

Rascunho das possíveis telas ou layout do boardgame ou cartas que farão parte do jogo. Não é necessário ser uma arte finalizada, pode ser um garrancho na mão mesmo, apenas para ilustrar como se planeja apresentar o jogo.

1. Landing Page



2. Login Page

LOGIN



E-MAIL
PASSWORD
LOGIN

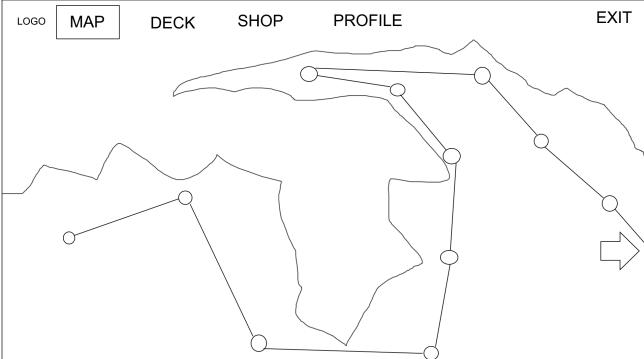
3. Register Page

REGISTER



NICKNAME
EMAIL
PASSWORD
REGISTER

4. Home Page (Map -> Missions)

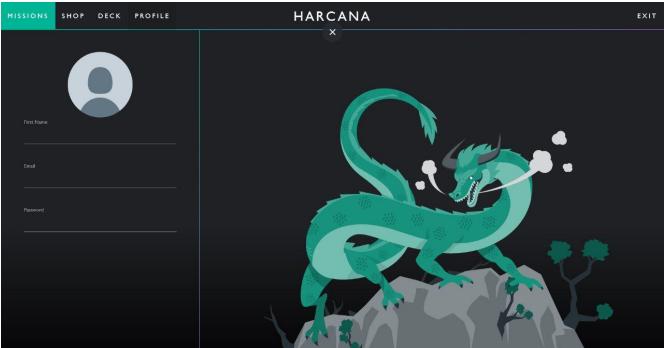


LOGO MAP DECK SHOP PROFILE EXIT

MISSIONS SHOP DECK PROFILE HARCANA X EXIT

MISSION 1 > MISSION 2 > MISSION 3 > MISSION 4 > MISSION 5 > MISSION 6 >

5. Profile Page

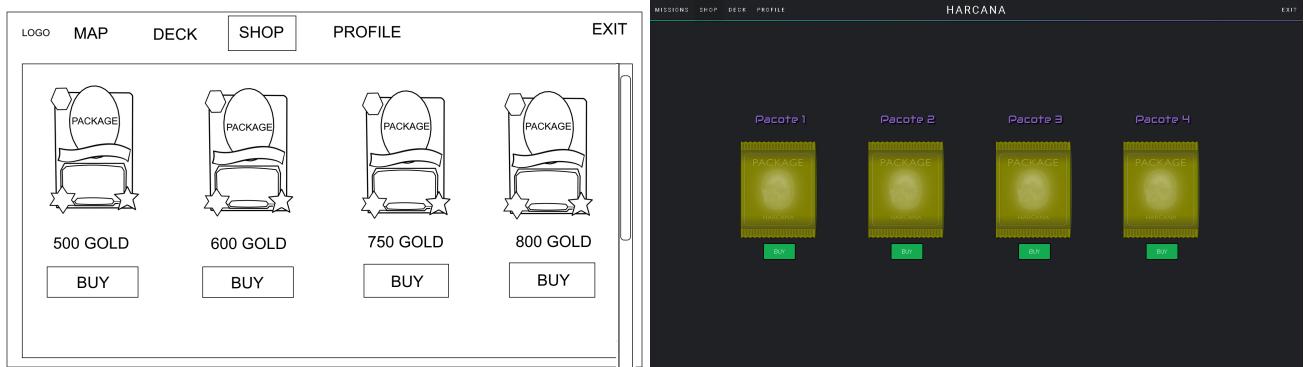


LOGO MAP DECK SHOP PROFILE EXIT

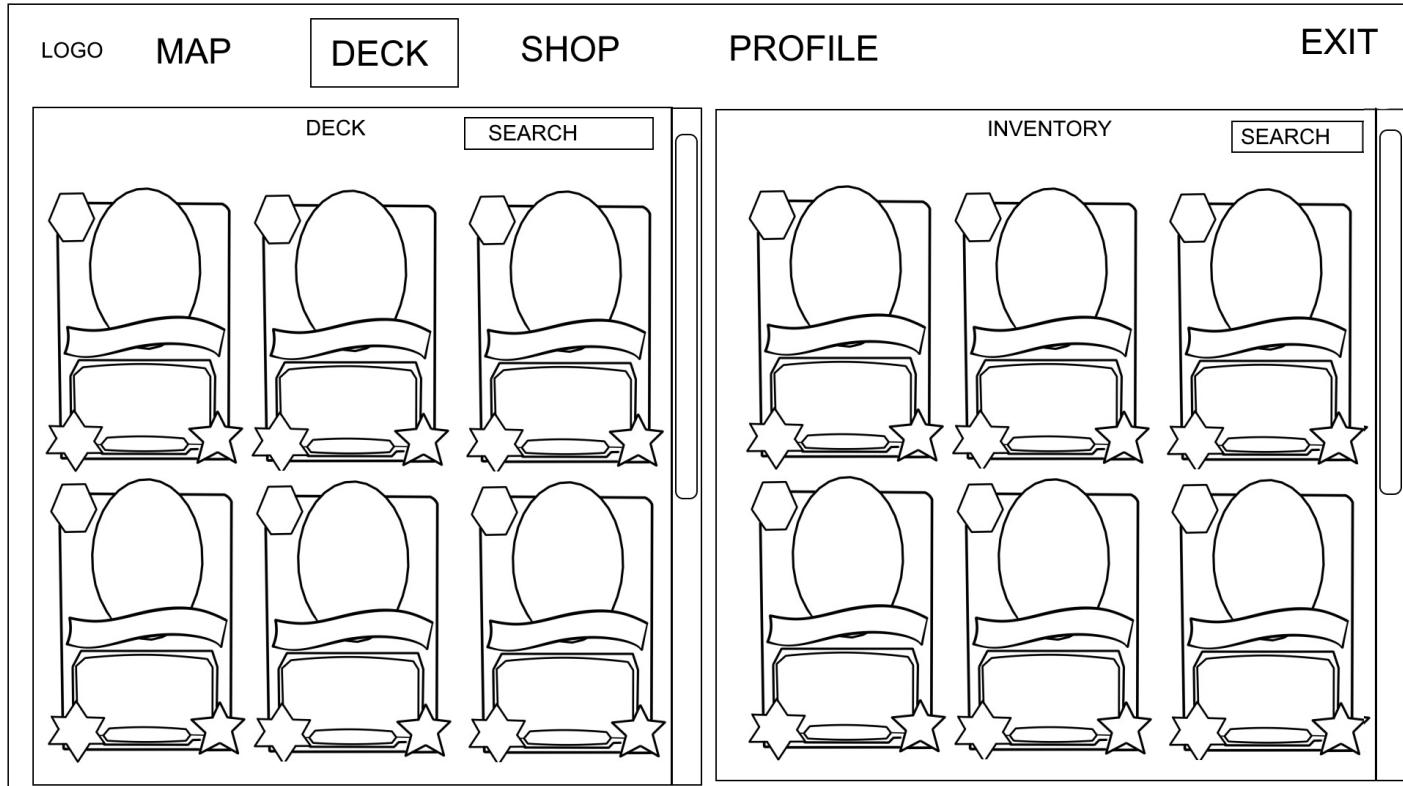
NICKNAME
EMAIL
PASSWORD
SAVE

MISSIONS SHOP DECK PROFILE HARCANA X EXIT

6. Shop Page



7. Inventory Page (Deck Edit)



8. Gameplay Page



9. Card Design



5. Níveis do jogo

Definir o tipo de estrutura dos níveis do jogo, e como o jogador transitará entre eles. Exemplificar um esboço de um nível médio, um nível introdutório e um possível nível final, para ter uma noção de progressão.

No caso de boardgames, ilustrar como seria o fluxo de uma partida relatando a fase inicial do jogo, a fase de desenvolvimento e a fase de conclusão da partida (early, mid e endgame).

Haverá um capa do reino de Harcana. Nele estará marcado pontos em branco como adversário recorrente e em vermelho como adversário novo ainda não enfrentado. E existem trilhas que ligam esses pontos.

Ao vencer um novo adversário (ponto vermelho), esse ponto fica branco e uma nova trilha é criada em direção a um novo ponto vermelho que surge no mapa. Novas trilhas são abertas à medida que o jogador vence o desafio (ponto vermelho).

O jogador poderá clicar em qualquer ponto do mapa para começar uma partida com o adversário presente nesse ponto.

6. Economia do jogo

Descrever que mecânicas integram a economia do jogo, e as formas como os recursos são circulados. A economia não se limita a dinheiro e compra de itens: se o jogador pode adquirir corações para repor a energia, e pode perder a energia, então essa energia é um elemento da economia. Tudo que é consumido e adquirido ao longo da partida é um recurso econômico dentro do jogo.

O jogador ganhará moedas ao vencer adversários em um duelo. Essa moeda servirá para comprar pacotes de cartas na loja. Ganhar de um adversário novo gera mais moedas que vencer a adversário recorrente.