

WARDINO

DESIGN DOCUMENT
VERSION 0.1
MAIO, 2017

SUMÁRIO

GAME OVERVIEW

GAME DETAILS

Description

Game genre?

Is this single-player or multiplayer game?

Is this 2D or 3D?

Where does the game take place? (world)

What do I control? How many characters? Can I use vehicles?

What is the main focus?

How long the game lasts? Or how long game matches last?

Comparison

AUDIENCE, PLATFORM, AND MARKETING

Target Audience

Platform

FEATURE SET

THE GAME WORLD

CAMERA

GAME CHARACTERS

USER INTERFACE

OBJECTS

MUSIC AND SOUNDS EFFECTS

Overview

Details

Music tracks

Sound effects

3D sound

Other

ART

SINGLE-PLAYER GAME

Overview

Details

Story

Victory conditions

As condições de vitória são as seguintes:

MULTIPLAYER GAME

RESOURCES & LINKS**EXTRA MISCELLANEOUS STUFF**

GAME OVERVIEW

O jogador abre o jogo, entra na opção 'Jogar', define se jogará contra outro jogador ou contra a IA.

A partida se inicia com um jogador em cada lado da tela.

Há um tempo antes do início da partida para que os jogadores utilizem o ouro inicial e posicionem suas unidades nas raia.

Após iniciada a contagem do jogo, o jogador deverá constantemente definir as unidades a seguirem as raia.

O jogo terminará quando uma quantidade de unidades entrar na base de um dos jogadores, sendo o outro o vitorioso.

GAME DETAILS

Description

[Give a bit longer description]

Game genre?

Cabo de Guerra

Is this single-player or multiplayer game?

Single e multiplayer

Is this 2D or 3D?

2D

Where does the game take place? (world)

O jogo acontece em um universo fantástico de dinossauros, não obedecendo a realidade físico-temporal, porém utilizando elementos da realidade, como espécies de dinossauros, fauna e flora de várias épocas. O universo é dividido por uma guerra entre humanóides que controlam dinossauros domesticados.

What do I control? How many characters? Can I use vehicles?

O jogador toma o papel de um comandante, escolhendo tropas de dinossauros a

serem enviadas para combater o comandante adversário.

What is the main focus?

Criar estratégias de forma rápida para subjugar o inimigo

How long the game lasts? Or how long game matches last?

De 10 minutos à 1 hora.

Comparison

Plant vs Zombies

Clash of Clans

What is unique?

Dinossauro

Why create this game?

Para disciplina de jogos

AUDIENCE, PLATFORM, AND MARKETING

Público Alvo

Crianças de 6 até 10 anos e adultos idiotas

Plataforma

Web

Top Performers

Plant vs Zombies

FEATURE SET

Características gerais

Diferentes dinossauros, controlados pelo jogador, ao estilo tower defense, mapas diferentes, cada dinossauro com mecânicas, habilidades e fins diferentes. Partidas locais Jogador vs Jogador ou Jogador vs IA. Sistema de recursos durante a partida para comprar tropas e evoluí-las.

Características multiplayer

Jogadores podem se enfrentar em batalhas 1 vs 1 multiplayer local. Jogadores criam perfis localmente. Após cada partida, é salvo em um banco de dados local o resultado da partida, contendo o nome do jogador vencedor, o nome do perdedor e o tempo que a partida durou. Esse banco de dados pode ser acessado pelos jogadores para que eles possam comparar estatísticas e se divertirem analisando quem é o melhor jogador.

Jogabilidade

O jogo é um cabo de guerra, onde cada jogador seleciona os dinossauros a enviar para combater o inimigo.

Cada dinossauro que não for combatido e chegar a base de um jogador, infringirá dano à base desse. Quando um jogador sofrer uma quantidade de dano específica ele é derrotado.

Conceitos importantes sobre o jogo:

Lane: As lanes (ou raias) são os possíveis caminhos os quais os jogadores podem escolher para enviarem seus dinossauros; três é a quantidade delas. As lanes são

compartilhadas pelos dois jogadores, cada um envia seus dinossauros num sentido dela, quando os dinossauros se encontram eles batalham.

Grupo: Dinossauros podem trafegar em grupos pelas *lanes*. Um grupo de dinossauros são dinossauros lado-a-lado em uma *lane* específica.

Quando um jogador deseja enviar dinossauros ao adversário, ele pode optar por agrupar eles em um grupo de quantidade dependente da espécie dos dinossauros no grupo e enviá-los todos de uma vez. Os dinossauros batalham com o grupo que encontrarem primeiro a frente. Por exemplo, um jogador pode enviar dois grupos de dois Velociraptors, um grupo atrás do outro, e o outro jogador pode enviar um grupo de quatro velociraptors. Assim, primeiro ocorrerá uma batalha de quatro velociraptors contra dois, tendo como resultado o grupo com quatro ganhando, sobrando pelo menos três dinossauros. Então ocorrerá a segunda batalha, que será pelo menos três, contra dois - o grupo com três ganha.

Dessa forma, os jogadores terão de balancear entre enviar vários dinossauros num mesmo grupo ou espalhá-los pelas *lanes*.

Recurso: Recursos são utilizados para comprar mais tropas a serem enviadas ao adversário e evoluir cada espécie de dinossauro. Existem três maneiras de se receber recursos: Enviando tropas à base adversária, destruindo as unidades inimigas, além do que, os jogadores automaticamente recebem recursos conforme o tempo passa.

Espécie: O jogo conterà várias espécies de dinossauro. Cada uma com seus próprios atributos. Cada uma contém uma habilidade a ser destravada com recursos, inicialmente as espécies possuem apenas o ataque básica. As espécies também podem ter seus atributos melhorados através de recursos.

MUNDO DO JOGO

Panorama Geral

Haverá tantos lugares quanto os tilesets que nós acharmos...

Key locations



Travel

Jogador irá apenas selecionar as tropas, estas vão se mover no cenário.

Scale

Micro.

Objects

Weather

Sem efeitos de clima.

Day and night

Apenas dia.

Time

Distópico

Water

Efeitos básicos de água.

CAMERA

Overview

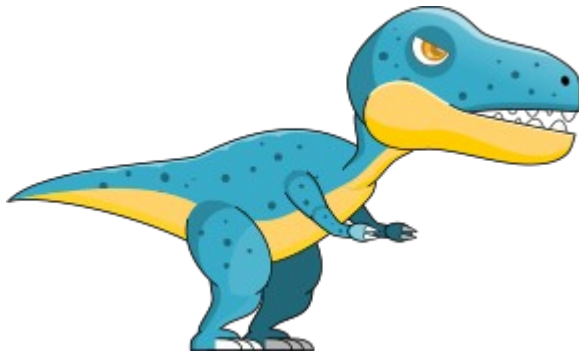
Top down



GAME CHARACTERS

Unidades

Velociraptor:



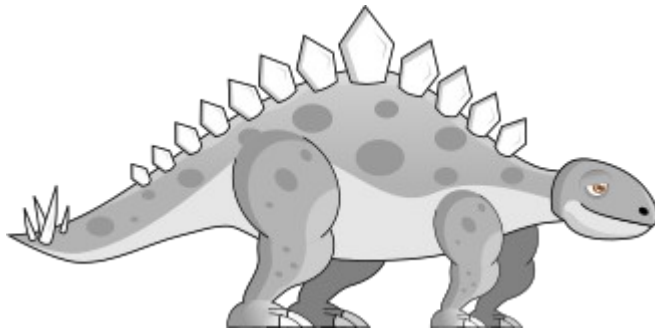
Terrestre

Unidade básica de batalha.

1 espaço de grupo.

Habilidade - Inteligência de Armento: Quando o grupo é composto por apenas Velociraptors, seus danos aumentam em 25%.

Estegossauro:



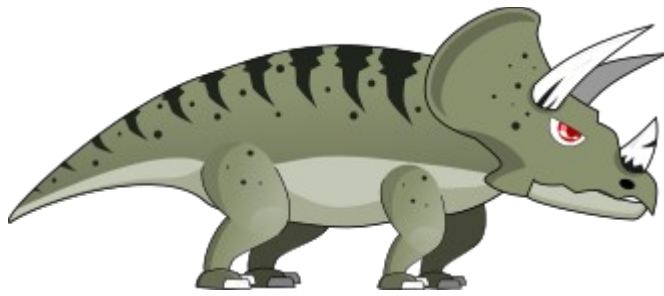
Terrestre

Unidade tanker.

1 espaços de grupo

Habilidade - Ataque de espinho: Infringe dano em área, ou seja todas as unidades de um grupo são danificadas pelo seu ataque.

Tricerátopo:



Terrestre

Unidade de assalto com dano em área.

3 espaços de grupo.

Habilidade - Chifrada Devastadora: Infringe o dobro de dano contra grupos com duas unidades e quatro vezes contra grupos com uma.

Pterodáctilo:



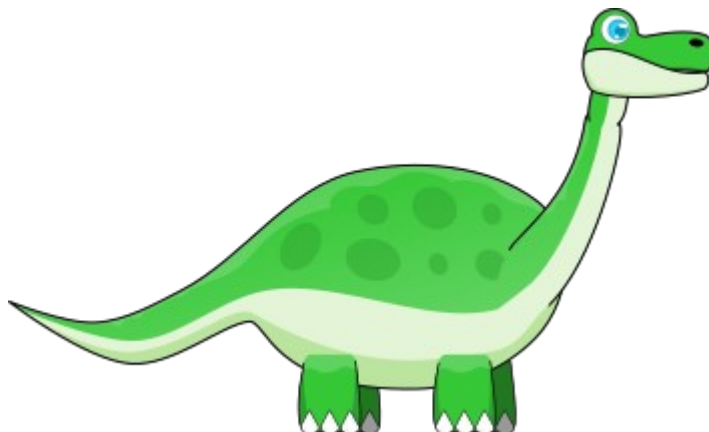
Aérea,

Unidade rápida, ataca a distância e com pouca vida

2 espaços de grupo.

Habilidade - Esquiva Tática: aleatoriamente troca de lane.

Apatossauro:



Unidade de controle de lane.

2 espaços de grupo.

Habilidade - Barreira Dinossáurica: Todas as unidades atacam com velocidade reduzida em 50% dentro de um range.

Tiranossauro Rex:



Terrestre, corpo a corpo

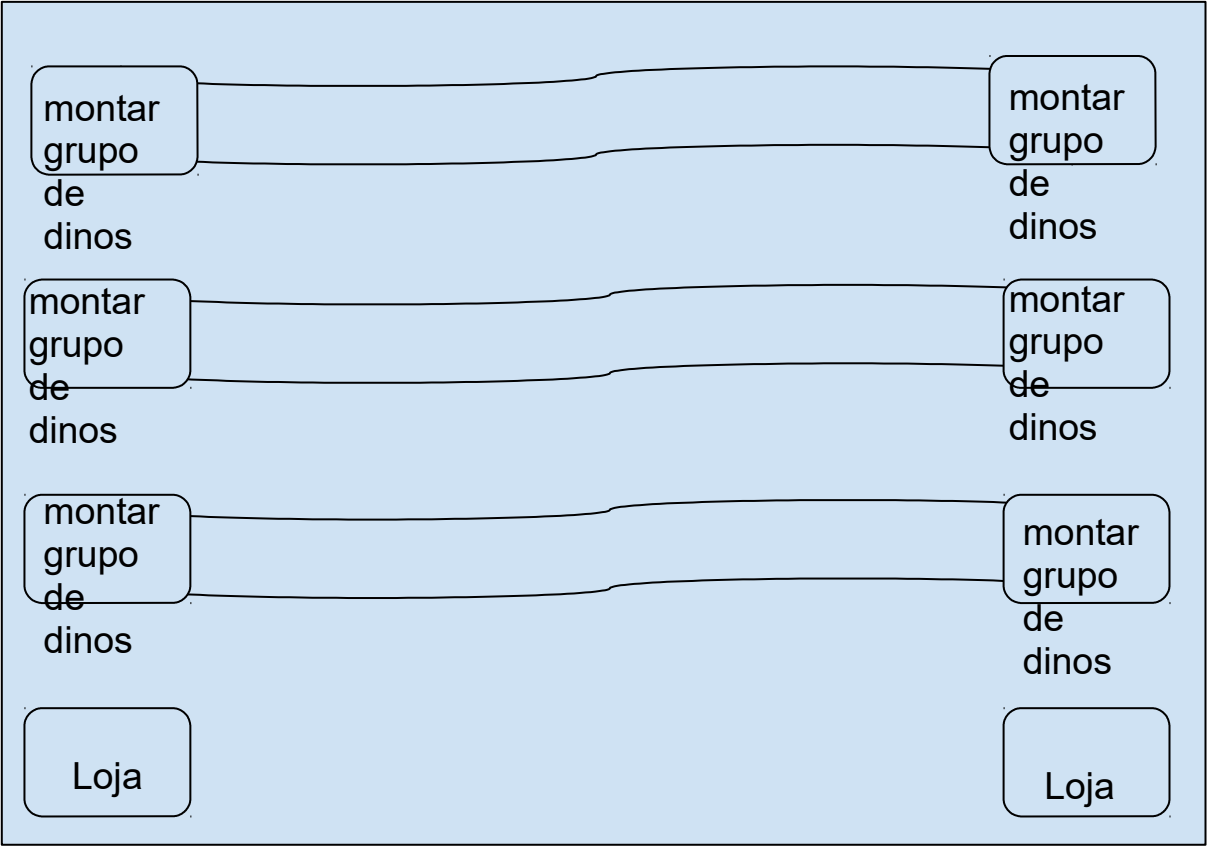
Unidade de destruição em massa com dano em área nativo.

4 espaços de grupo.

Habilidade - Fome Insaciável: Recupera vida ao destruir inimigos.

USER INTERFACE

Overview



Details

MUSIC AND SOUNDS EFFECTS

Overview

Serão retirados de sites que disponibilizam gratuitamente esses recursos, sendo a temática jurássica, como por exemplo Jurassic Park

Details

Music tracks

- 3 para a partida
- 1 para menus

Sound effects

- 6 Sons de Habilidades
- 2 Sons de menu (mudar e seleccionar)
- 1 Som para ataque
- 1 Som para dinossauros sendo destruído

Other

ART

What kind of style will be used in the game?

O jogo terá um estilo cartoon, com temática jurássica.

Needed building models

Scenery models

Character models

6 sprites de dinossauros

Other

habilidades, menus

SINGLE-PLAYER GAME

Overview

O jogador irá selecionar a opção single-player no menu inicial e selecionará a dificuldade e o mapa em que pretende jogar. Três opções de dificuldade estão disponíveis no jogo, no modo normal a AI e o jogador iniciam com a mesma quantidade de dinheiro, no modo fácil a AI fica com a desvantagem em dinheiro já no modo difícil quem tem a vantagem é a AI.

Details

Story

Victory conditions

As condições de vitória são as seguintes:

O jogador que conseguir abaixar a vida do seu adversário a zero, é o ganhador da partida.

Caso o tempo limite acabe, o jogador que possuir maior quantidade de vida é o vencedor.

MULTIPLAYER GAME

Overview

O jogador seleciona a opção multiplayer no menu inicial, então estará apto para selecionar a mapa. Após a seleção do mapa ambos jogadores terão controle da seleção de tropas.

Max players

Dois jogadores.

Servers

Local.

Scores

O estilo de rank será pelo número de vitórias do jogador.

RESOURCES & LINKS

Links to related resources

Design document based on this template:

[HTTP://FORUMS.XNA.COM/FORUMS/T/229.ASPX](http://forums.xna.com/forums/t/229.aspx)

[HTTP://INDIEPATH.COM/PUBLIC/DESIGNDOCUMENTTEMPLATE01.DOC](http://indiepath.com/public/designdocumenttemplate01.doc)

A few sections of the document are based on the design template in this book:

Fullerton, Tracy. Game Design Workshop, 2nd Edition: Elsevier Inc, 2008.

EXTRA MISCELLANEOUS STUFF

Overview

Crazy ideas

[If you have really crazy ideas - this is the place to put them]