**Shadow Rhythm**

**Game Design Document**

Versão 1

31 de Janeiro de 2016

# REVISÃO DO DOCUMENTO

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Versão** | **Autor** | **Data** | **Comentários** |
| 1.0 | Geovane dos Santos Medina | 31/01/2016 | Principais definições do jogo. |

# CONTEÚDO

[Revisões do documento 2](#__RefHeading__923_281345935)

[Conteúdo 3](#__RefHeading__925_281345935)

[Conceito 4](#__RefHeading__927_281345935)

[Estratégias de monetização 5](#__RefHeading__929_281345935)

[Universo 6](#__RefHeading__931_281345935)

[Sistema de jogo 8](#__RefHeading__933_281345935)

[Interface 9](#__RefHeading__935_281345935)

[Desenvolvimento 10](#__RefHeading__937_281345935)

[Referências 11](#__RefHeading__939_281345935)

# CONCEITO

## Metaplot

É um jogo Rítmico-Tower Defense, onde seu objetivo é realizar rituais para defender sua base.

## CONCEITO GERAL

Destruir os inimigos e sobreviver no final de cada tela.

## OBJETIVO DO JOGO

Realizar os rituais durante os sete níveis.

## ESTILO DA ARTE

Cartoon.

## JOGOS SIMILARES

Patapon, Plants Vs Zombies, Castlevania, Crypt of the NecroDancer.

## PÚBLICO ALVO

Público entre 10 e 35 anos.

## NÚMERO DE JOGADORES

1.

## TEMPO ESTIMADO DE GAMEPLAY

Cerca de 1m30s por nível e 15 minutos para terminar o jogo.

## PlataformA

PC.

# Estratégias de monetização

Futuramente, adaptar para celular, publicar na Google Play e adicionar suporte para novos conteúdos.

# UniversO

## HistÓRIA

### SINOPSE

Klaus, um necromante maestro, é perseguido por humanos, devido as suas práticas nada normais de rituais e invocação de cadavers para assustá-los. Com a invasão deles no seu cemitério, ele não podia deixá-los de fora do espetáculo. E assim começa a batalha, seu ritmo contra a população enfurecida!

### Cronologia da trama

Klaus é um necromante que mora próximo de um cemitério afastado da cidade. Costuma conversar com os espíritos e controlar seus corpos para assustar os vivos, apenas por diversão. Seu humor tornou-se cada vez mais perigoso aos humanos e com o passar do tempo ganhou fama pelas regiões, até que virou rotina ter que proteger a si mesmo dos aldeões de vilarejos próximos.

Por sempre preferir os mortos, Klaus nunca fez questão de manter os vivos, de fato vivos. Seus rituais começaram a ter uma frequência maior, e com seu humor fora do comum, treinou seus cadáveres a produzirem sons pouco comuns para a época.

O fato é que Klaus se tornou um maestro tão bom, que somente conseguia completar suas magias com perfeição se a fizesse no ritmo de sua orquestra (fora de época, diga-se de passagem).

Seus concertos ficaram tão famosos que o próprio Klaus temia perder o controle da multidão enfurecida que sempre se aglomerava na porta de sua casa, ou do cemitério. Mas pensava com ele mesmo (e com os espíritos que o rondavam) que não poderia deixar que seus “fãs” não participassem de seus concertos. E como Klaus sempre dizia:

“*Quanto maior o publico, maior o número de ingressantes ao grande espetáculo das sombras!*”

### PERÍODO

Idade Média.

### ESPAÇO

Cemitério.

## PERSONAGENS

### PROTAGONISTAS

Necromancer.

### Coadjuvantes

Na base da escolha: Guerreiro, Mago, Arqueiro, Sentinela, Escudeiro, Kamikaze, Buraco Negro, Ceifador, Sombra, Bombardeiro, Zumbi.

### antagonistas

Todos os inimigos:

Aldeão Tridente, Aldeão Tocha, Arremessador de Pedras, Catapulta, Cavalaria, Alquimista, Molotov, Caçador, Paladino.

# Sistema de jogo

## Mecânicas básicas

### Progressão de jogo

O jogador deve proteger sua casa, que fica próxima ao cemitério, local da batalha. Os humanos são os inimigos. Para prosseguir com seu concerto, deve-se aplicar comandos por meio de rituais para conseguir mana, invocar seus aliados e distribui-los no caminho da batalha. Cada um possui seus atributos e especialidades contra determinado tipo de oponentes. O objetivo é sobreviver todas as hordas possíveis e liberar seu cemitério dos baderneiros.

### Controles

Direcionais/Setas – Define o ritual para invocar os protagonistas.

Clique – Seleciona a área em que o suporte será lançado.

## incentivos de longo prazo

Sobreviver, mudança de trilha-sonora, dificuldade progressiva, ganho de vidas no término de cada nível.

## Estrutura de Jogo

### Conceito

Alcançar o final de cada nível e prosseguir até o final com o seu ritmo e estratégias de batalha, não perdendo para os humanos. Se 5 deles alcançarem seu ponto de partida, o jogo acaba.

### fases

São 7 fases/níveis que ocorrem no mesmo local, o cemitério. A diferença é que cada nível sobe progressivamente, se você sobrevive à horda de inimigos.

# Interface

O traço de desenho e o estilo dos personagens, inimigos, e o cenário do game referem-se a franquias como Castlevania, Plants vs Zombies e Tíbia.

# Desenvolvimento

## Arquitetura

Todo o processo de desenvolvimento está sendo registrado no site Trello.

Áreas: Desenvolvimento, Arte, Game Design e Sonoplastia.

## Padronizações

Javascript.

## SoftwareS

Notepad++ e Google Chrome – Produção

Audio Tool – Sonoplastia

Microsoft Excel e Word – Fichas e Documentos

Adobe Photoshop e Flash Professional CC - Design

## EQUIPE

Anderson Maciel - Artista

Arthur Annibal Tavares - Programador

Geovane dos Santos Medina – Game Designer, Designer e Programador

Luiz Felipe da Silva – Sonoplasta

Wendell Pereira Barreto da Silva – Game Designer, Artista e Sonoplasta

# Referências

Às franquias Patapon, Plants vs Zombies, Castlevania, Tíbia e Crypt of the NecroDancer.