



Fighting Against Monsters

Game Design Document

Versão: 2.0

Autores:

Daniel Sousa David de Oliveira

Marcelo Bueno Silva

Bruno de Paula Silva

Gustavo Felipe Marques

Wesley Luis

São Paulo,
Dezembro de 2019

Índice

1 História	3
2 Gameplay.....	3
3 Personagens.....	3
4 Controles	4
5 Câmera.....	6
6 Universo do Jogo.....	6
7 Inimigos	8
8 Interface	9
9 Cutscenes	10

1 História

Em uma época muito distante, grandes heróis se juntaram em middletown na grande taverna dragão para tramar uma batalha épica, que para muitos é chamada de **Fighting Against Monsters**. Dizem em muitos lugares, que o indivíduo que é derrotado em **Nome do jogo**, terá de lhe entregar a alma ao campeão, e será devoto a ele eternamente, e hoje finalmente acontecerá o torneio do grande **Fighting Against Monsters** na taverna do rei de middletown, aquele que vencer se tornará imortal e receberá todos os prazeres da vida.

2 Gameplay

Basicamente irá ter 8 cartas na mão e o jogador poderá escolher 4 cartas entre as 8 e todas as 4 cartas atacam juntas e tiram uma porcentagem de vida do adversário.

O jogador precisa pensar qual carta jogar em campo, e se vale a pena usar ele naquele momento.

A cada duelo ganho, o jogador irá ganhar cartas novas, e usar em seu deck nos próximos duelos.

Para ganhar o jogo, o jogador precisa ganhar todos duelos zerando a vida dos adversários, e matando os chefes das fases, caso não mate os chefes perdi a fase atual e volta para a inicial.

3 Personagens

Foram criados inúmeras cartas todas parecidas com personagens conhecidos porem com uma certa mudança nas características e o nome alterado por conta de direitos autorais.



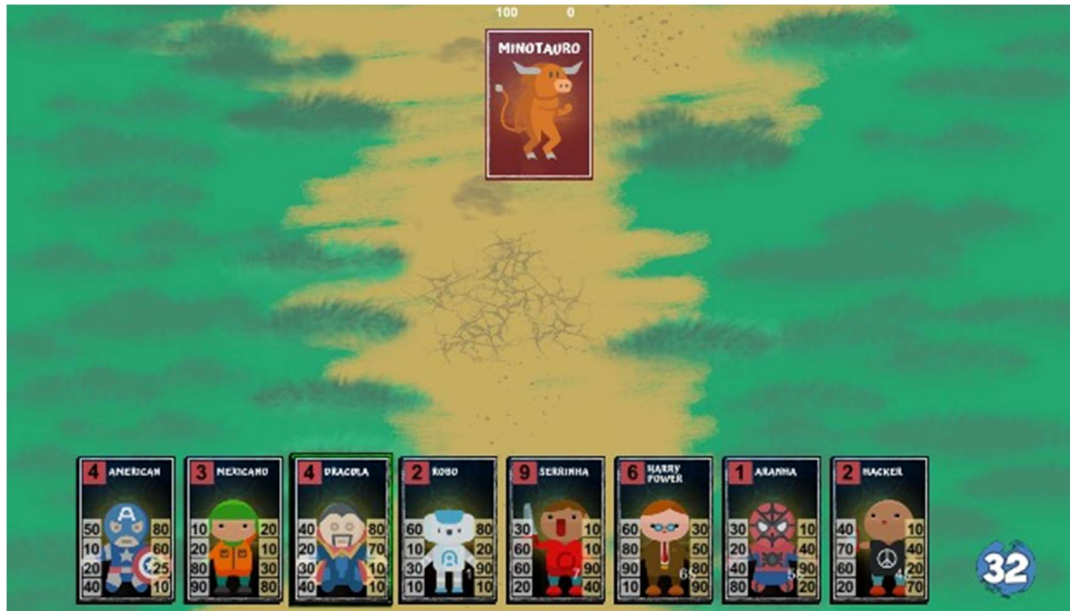
4 Controles

Para controlar as ações que o personagem irá executar no duelo, ele precisa pressionar os botões que irá estar no visor.



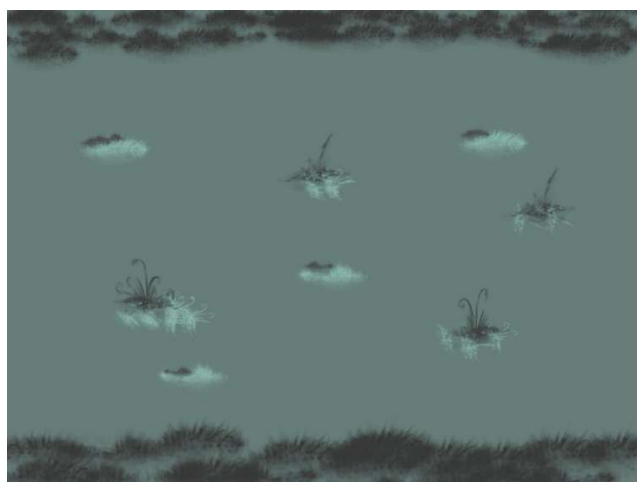
5 Câmera

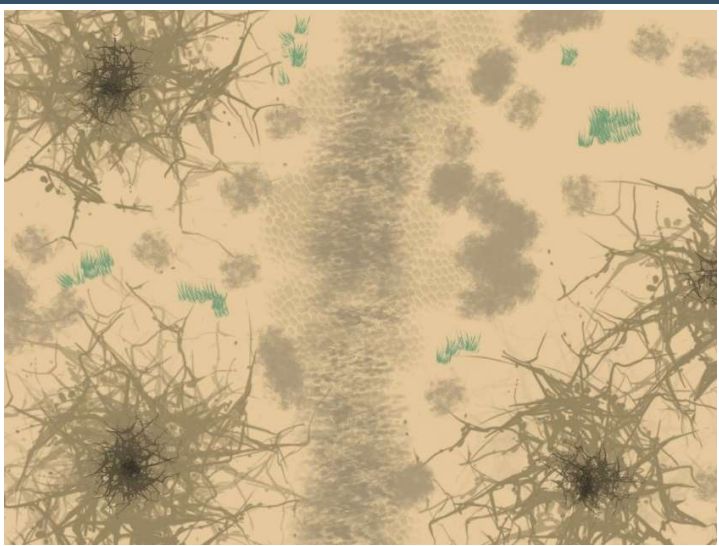
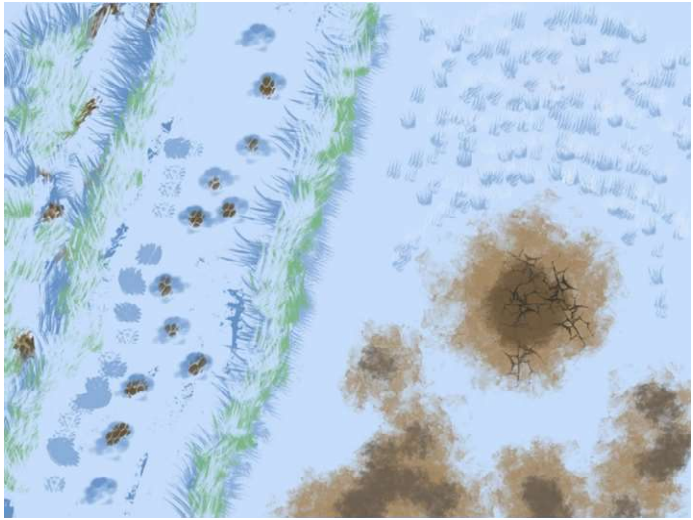
Será visualizado as cartas em mãos, e o campo de duelo, e podemos visualizar as cartas do adversário.



6 Universo do Jogo

Todos os cenários do jogo foram desenhados pela equipe, cada um com um tema diferente possibilitando a implementação de dinâmicas diferentes no jogo ou vantagens ou desvantagens nas cartas.





7 Inimigos

Os inimigos, são monstros, são humanos, são entidades por ser qualquer coisa.

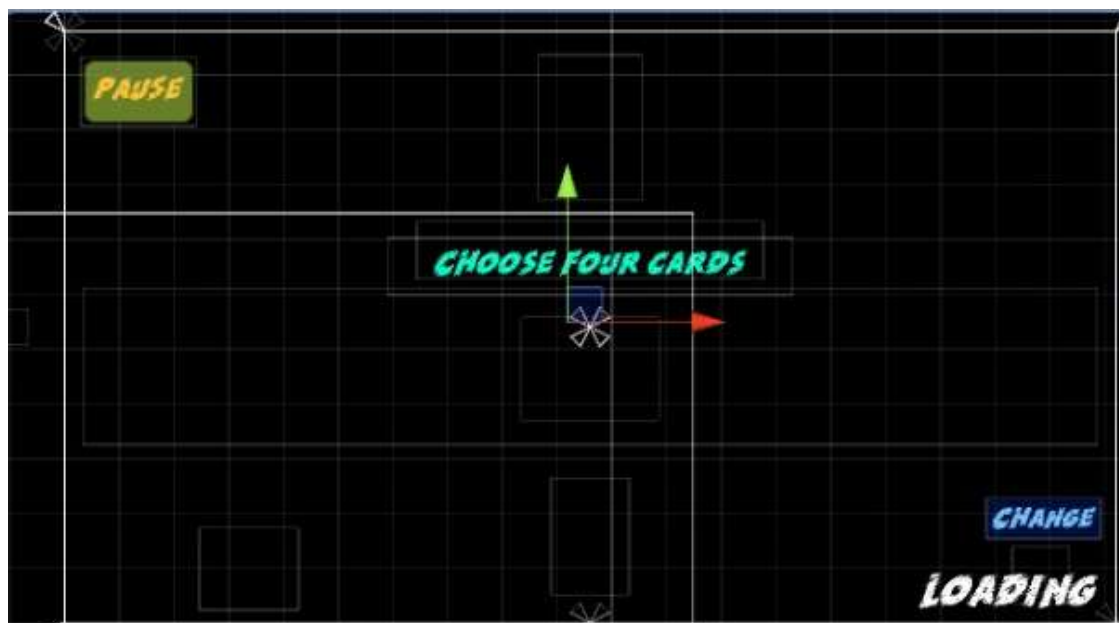
O jogador está em um campeonato de cartas, e para ganhar precisa duelar com oponentes.



8 Interface

Todas as interfaces foram desenhadas pela própria equipe.





9 Cutscenes

O jogo não terá cutscenes.