# Univali - Universidade do Vale do Itajaí



David Rozwod 7/7/2018



# Apresentação do jogo

Tema: Antiga Roma

Gênero: Cardgame Singleplayer / Estratégia

Conceito: Você e um guerreiro que deve derrotar todos os seus inimigos em um campo de batalha localizado no Coliseu, use seus ataques e defesas de forma sabia para sobreviver.

Plataforma: Windows – PC.

Público-alvo: Público jovem 14-20 anos que gostem de jogos de estratégia.

# Mecânicas de jogo

#### Mecânicas Inimigas:

Vida: Quantidade de vida do inimigo.

Ataque: Ao final do turno do jogador o inimigo realiza um ataque.

Preparando ataque: O inimigo não ataca neste turno para realizar um ataque mais poderoso no próximo.

Esquiva\*: O inimigo (Archer) tem a chance de esquivar ataques.

Sangramento\*: O inimigo (Spearman) aplica sangramento ao jogador, fazendo com que ele perca vida a cada turno.

Refletir\*: O inimigo (Boss) reflete metade do dano recebido.

\*Mecânicas especificas de cada inimigo.

#### Mecânicas do jogador:

Escolher Inimigo: O jogador pode escolher, em qualquer ordem, quais dos três inimigos irá enfrentar até chegar no Boss.

Baralho: Baralho que pode ser usado no início de cada turno para comprar cartas.

Fim de Turno: Encerra a rodada descartando as cartas, repondo mana, calculando o dano inimigo na vida/escudo do jogador e aplicando o dano de sangramento.

Cartas: Cartas de ação com diferentes funções que possuem ou não custo de energia

Acerto: Certas cartas possuem chance de sucesso ao usa-las

Energia: Barra de energia que diminui ao usar cartas com custo de energia

Vida: Quantidade de vida do jogador

Escudo: Bloqueia dano e protege a vida do jogador

Ataque: Realiza um ataque e danifica a vida do inimigo.

Sangramento: Aplica sangramento ao inimigo que sofre dano até o restante da batalha

Esquiva: O jogador tem chance de esquivar ataques inimigos (Após obter a habilidade adquirida ao derrotar o Archer)

Obter bônus: Ao derrotar um inimigo o jogador recebe um bônus permanente até o fim do jogo de acordo com o inimigo:

Spearman: +1 de energia total;

Archer: +20% de esquiva;

Axeman: +25 de vida máxima.

# Interface

Menu Principal com três opções disponíveis (Jogar, Como Jogar, Sair)



Como Jogar com um tutorial e a opção de regressar ao menu principal



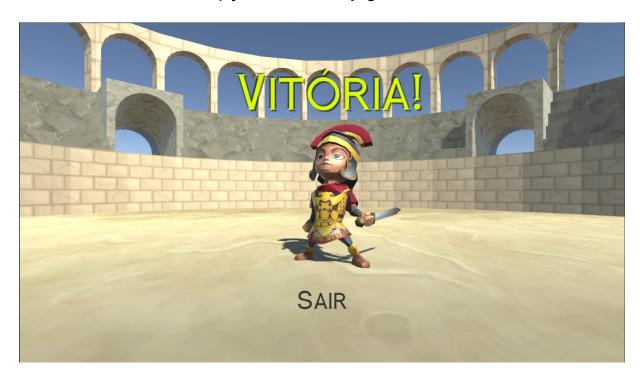
**Menu Jogar** com a opção de selecionar inicialmente 3 inimigos para batalhar e a opção de regressar ao menu principal



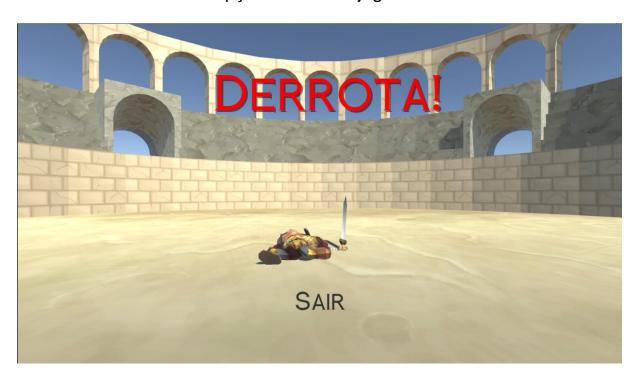
**Tela de Jogo** com barras de recursos do jogador (Vida, Escudo e Energia), barra de vida do inimigo e botões de baralho de cartas, cartas e fim de turno.



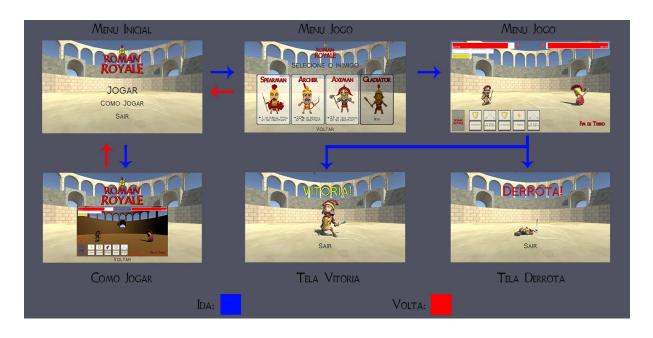
Tela de Vitória com a opção de sair do jogo



Tela de Derrota com a opção de sair do jogo



#### Fluxo de Telas



# Arte (Assets)

# Personagens:



# Logo:



#### **Botões:**





# SAIR

# VOLTAR

**Barras:** 

Vida

100/100

Escudo

5

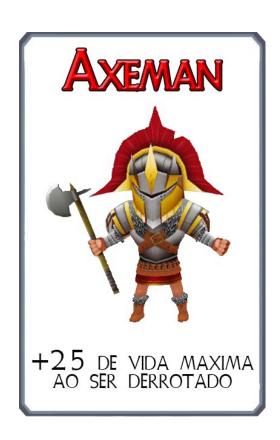
Energia

2/3

# Seleção dos Inimigos:









# **Cartas Individuais:**















