Game Design Document

Ma’gorah

*O cavaleiro carmesim*

Equipe:

Filipe Leite

Gustavo da Silva

Iago Lacerda

Marco Thulio Lopes

Michael Teles

Thales Muniz

Sumário

[1. Game Concept 3](#_gjdgxs)

[1.1. História do Jogo 3](#_30j0zll)

[1.2. Gameplay Overview 3](#_1fob9te)

[1.3. Gênero, semelhanças e diferenças 3](#_3znysh7)

[1.4. Público-Alvo e Objetivos do Jogo 4](#_2et92p0)

[1.5. Atrativos e Diferenciais do Jogo 4](#_tyjcwt)

[2. Game Design 4](#_3dy6vkm)

[2.1. Elementos do Jogo: Personagens, Adversários e Itens 4](#_1t3h5sf)

[2.2. Mecânicas: As Principais Regras do Jogo 4](#_4d34og8)

[2.3. Modelo de Interação 5](#_2s8eyo1)

[2*.3.1.* Formas de Interação com o Usuário 5](#_17dp8vu)

[2*.3.2.* Interfaces do Jogo 5](#_3rdcrjn)

[2.4. Progressão do Jogo 5](#_26in1rg)

[2*.4.1.* Evolução do Jogador (Pontos, Medalhas, Ranking, Coleção de itens) 5](#_lnxbz9)

[2*.4.2.* Progressão da Dificuldade 5](#_35nkun2)

[2*.4.3.* Condições de Vitória e Derrota 5](#_1ksv4uv)

[3. Game Art 5](#_44sinio)

[3.1. Estilo da Arte 5](#_2jxsxqh)

[3.2. Principais Referências 5](#_z337ya)

[3.3. Personagens, Itens e Cenários 5](#_3j2qqm3)

[4. Sumário Técnico 6](#_1y810tw)

[4.1. Requisitos da Plataforma de Jogo 6](#_4i7ojhp)

[4*.1.1.* Plataformas-Alvo 6](#_2xcytpi)

[4*.1.2.* Requisitos Mínimos de Hardware 6](#_1ci93xb)

[4*.1.3.* Sistemas Operacionais Compatíveis 6](#_3whwml4)

[4.2. Plataforma de Desenvolvimento 6](#_2bn6wsx)

[4*.2.1.* Ferramentas de Desenvolvimento 6](#_qsh70q)

[4*.2.2.* Engines e Bibliotecas Utilizadas 6](#_3as4poj)

[4.3. Plano de Desenvolvimento 6](#_1pxezwc)

[4*.3.1.* Equipe do Projeto 6](#_49x2ik5)

[4*.3.2.* Metodologia de Desenvolvimento 6](#_2p2csry)

[4*.3.3.* Cronograma de Entregas 6](#_147n2zr)

# Game Concept

## História do Jogo

Em tempos primórdios, houve uma guerra entre o bem e o mal para decidir o destino dos habitantes da terra. A guerra foi travada por seres poderosos.

De um lado estava Ma'gorah o cavaleiro Carmesim e do outro estava Lisbeth a rainha dos céus. Após árdua batalha que durou semanas, Lisbeth atribuída de poderes místicos, consegue banir da terra o espirito de Ma'gorah.

Cem anos se passaram, e os aficionados pelo caos em obscuro segredo realizam um ritual e conseguem retornar o espirito de Ma'gorah do esquecimento do limbo para o mundo dos vivos. Agora com sede de vingança Ma'gorah pretende destruir Lisbeth e acabar de vez por todas com a guerra.

Mas mesmo depois de tanto tempo existem aquele que irão se levantar para enfrentá-lo.

Sharia, é a arqueira número um do exército de Lisbeth. Quer proteger seu posto e seu reino a todo custo.

Silver o justo, atende o posto de Guerreiro, liderando todo o exército norte da rainha dos céus, benevolente, não suporta ver opressão e desrespeito.

Anna é uma maga que ainda não conhece todo o seu poder, ela tenta desvendar o poder existente no mundo.

Daemar é um sábio druida, está ajudando sua grande amiga Anna a descobrir seus poderes, alega haver algum mal no mundo, não é adepto da senhora dos céus, foi convocado apenas para ajudar Anna.

## Gameplay Overview

Cada jogador escolhe um herói e o customiza, cada início de rodada um jogador é escolhido como Ma’gorah, o jogador escolhido deve derrotar os outros (até três) antes do tempo acabar, os outros jogadores podem matar Ma’gorah ou sobreviver até o fim do tempo, contabiliza-se os pontos ao fim da rodada e inicia uma nova até todos já terem sido escolhidos no final aquele que obtiver mais pontos de todas as rodadas ganha.

## Gênero, semelhanças e diferenças

Nosso jogo é um jogo de arena ao estilo hack n’ slash, podendo ser referenciado como parecido aos jogos:

Magicka: Onde até quatro jogadores são colados em um cenário para atuar como magos tentando derrotar os oponentes tendo de tomar cuidado para não morrer. Também é possível matar os aliados por acidente.

Battlerite: Onde grupos de dois ou três jogadores escolhem campeões para desafiar grupos de outros jogadores em um duelo numa arena. Sendo o perdedor o grupo que tiver todos seus integrantes mortos antes.

## Público-Alvo e Objetivos do Jogo

Homens de 16 a 30 anos, que gostam de jogos de ação e multiplayer, tipo de jogador killer ou socializer.

* Killer: Não importa o que está em disputa, apenas ser o melhor. Adotam comportamento agressivo, sendo suas intervenções (...) focadas em assegurar a condição de liderança.
* Socializer: Mais importante do que atingir os objetivos propostos ou concluir as tarefas designadas, é a ocasião (...) e seu potencial de estimular vínculos sociais que os interessam.

## Atrativos e Diferenciais do Jogo

Nosso jogo além de proporcionar um ambiente interessante para desafiar seus amigos ou trabalhar em conjunto com eles.

Com controles simples e fluidos nós garantimos que os jogadores conseguirão se sentir confortáveis e mesmo aqueles que não tem experiência com jogos conseguiram começar facilmente.

Também traz o atrativo de cada jogador poder se sentir mais forte que os outros toda partida, quando ele se transforma no oponente.

Além disso o jogo conta com um sistema de customização para garantir que cada pessoa esteja confortável com o personagem que está jogando.

# Game Design

## Elementos do Jogo: Personagens, Adversários e Itens

Heróis: baseia-se em quatro heróis, com classes e atributos diferentes, um mago, um guerreiro, um arqueiro e um druida.

Ma’gorath: personagem que “possui” um dos quatro heróis do jogo tornando-se um ser mais poderoso, tendo o objetivo de derrotar todos os heróis restantes.

PowerUps: itens coletados nas arenas para aumentar algum atributo dos personagens, sendo esses temporários.

Itens gerais: podem ser colecionáveis, poções, novas armas, arremessáveis entre outros.

## Mecânicas: As Principais Regras do Jogo

As mecanicas baseiam-se em jogos de ação em tempo real, como andar, correr, esquivar, defender, atacar, lançar magias, esconder, pegar itens, usar itens, etc…

Cada personagem possui números de ataques e de magias diferentes, o que acaba os diversificando, mantendo um gameplay melhor

## Modelo de Interação

### Formas de Interação com o Usuário

### Interfaces do Jogo

## Progressão do Jogo

### Evolução do Jogador

Nível de jogador: Ao final de cada partida os pontos ganhos pelo jogador serão transformados em experiencia para o perfil de jogador dele.

### Progressão da Dificuldade

Quanto mais alto o nível de jogador mais arenas ele tem a opção de jogar cada qual com suas próprias mecânicas.

### Condições de Vitória e Derrota

Jogador comum

* Vitória no round: Derrotar Ma’gorath ou sobreviver até o fim do tempo.
* Derrota no round: Ser abatido

Ma’gorath

* Vitória no round: Derrotar outros jogadores
* Derrota no round: Ser abatido não abater todos os outros jogadores até o fim do round

Todos

* Ao final da partida ganha quem fizer mais pontos

# Game Art

## Estilo da Arte

## Principais Referências

## Personagens, Itens e Cenários

# Sumário Técnico

## Requisitos da Plataforma de Jogo

### Plataformas-Alvo

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| X | PC |  | Smartphones |
|  | Tablets |  | Console |
|  | Outros: | | |

### Requisitos Mínimos de Hardware

### Sistemas Operacionais Compatíveis

Windows 7 ou superior

## Plataforma de Desenvolvimento

### Ferramentas de Desenvolvimento

Blender

### Engines e Bibliotecas Utilizadas

Unity

## Plano de Desenvolvimento

### Equipe do Projeto

Filipe Leite

Gustavo da Silva

Iago Lacerda

Marco Thulio Lopes

Michael Teles

Thales Muniz

### Metodologia de Desenvolvimento

Scrum

### Cronograma de Entregas