

# GAME DESIGN DOCUMENT



# Favuli

## Favuli - The RPG Game



Favuli The RPG Game - está licenciado com uma Licença  
[Creative Commons - Atribuição-NãoComercial-Compartilhual 4.0 Internacional](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/).  
Baseado no trabalho disponível em <https://github.com/jayjade/Favuli>.  
Podem estar disponíveis autorizações adicionais às concedidas no âmbito desta licença em <https://www.linkedin.com/in/cristianejade>.  
| 1º Semestre de 2019

## Sumário

<b>Integração da Materias - SMAUG</b>	<b>4</b>
Desenvolvedores do jogo	4
Função dos Membros	4
Disciplinas	5
Engenharia de Software	5
Fundamentos de Matemática para Jogos Digitais	5
Física Aplicada aos Jogos Digitais	5
Inglês V	6
<b>Características do Game</b>	<b>6</b>
O que é o Game ?	6
Propriedades do Jogo	6
Engine	6
Plataforma	6
Contoles	6
<b>Universo de Favuli</b>	<b>6</b>
Reinos de Binaria	7
Pé da Montanha	7
Porto Portela	7
Monte Dededos	7
Ilha Ilhosa	8
Gesteros	8
Praia da Cerveja	8
Seven Monsters	8
Orion	8
Neblina Paraíso	8
Ponta Negra	8
<b>Personagens</b>	<b>9</b>



Personagem Principal	9
Aurora Klaus	9
Personagens de Pé da Montanha	
NPCs	9
Seres da Floresta	10
Espírito da represa	10
Soldado Sagrado	10
Ávore sagrada	10
<b>Distribuição de fases</b>	<b>11</b>
Fase 1 - Pé da Montanha	11
Fase 1 - Primeiro nível - Espírito da Represa	11
Fase 1 - Primeiro nível - Descrição dos NPCs	11
Fase 1 - Primeiro nível - Missão	12
Fase 1 - Primeiro nível - Missão Cumprida	12
Fase 1 - Segundo nível - Soldados Sagrados	12
Fase 1 - Segundo nível - Descrição dos NPCs	12
Fase 1 - Segundo nível - Missão	12
Fase 1 - Segundo nível - Missão Cumprida	12
Fase 1 - Segundo nível - Descrição CutScene	13
Fase 1 - Segundo nível - Subnível da missão - Revolta da Ávore	13
Fase 1 - Segundo nível - Subnível da missão - Missão	13
Fase 1 - Segundo nível - Subnível da missão - Missão Cumprida	13
Fase 1 - Segundo nível - Subnível da missão - Descrição dos NPCs	13
<b>Design do Game</b>	<b>13</b>
<b>Menu</b>	<b>13</b>
Menu Completo	14
Tela de Creditos	14



<b>Controles</b>	<b>15</b>
Jogo de navegador - PC	15
<b>Gameplay</b>	<b>15</b>
<b>Game Over</b>	<b>16</b>
Game Over - Village Safe	16
Game Over - We Lost	17
<b>Bibliografia</b>	<b>18</b>



## Integração da Materias - SMAUG

### Desenvolvedores do jogo

Nome	RA
Cristiane Jade de Moraes Santana	1430961521002
Débora de Oliveira Tavares	1430961613049
Lincoln Rodrigues Dias	1430961613057
Lucas Fernando Sampaio Silva	1430961613055
Rogério Gonçalves Rodrigues	1430961523046
Yugo Toshio Imamura	1430961611011

### Função dos Membros

Nome	Função
Cristiane Jade de Moraes Santana	Programadora, Game Designer e Produtora.
Débora de Oliveira Tavares	Artista 2D
Lincoln Rodrigues Dias	Revisor
Lucas Fernando Sampaio Silva	Artista 2D especializado em cenários
Rogério Gonçalves Rodrigues	Engenheiro de SW e BD
Yugo Toshio Imamura	Engenheiro de SW



## Disciplinas

Nome	Disciplina Smaug
Cristiane Jade de Moraes Santana	Física, Engenharia de SoftWare, Matemática Aplicada para Jogos e Inglês V.
Débora de Oliveira Tavares	Física, Engenharia de SoftWare e Inglês V.
Lincoln Rodrigues Dias	Física.
Lucas Fernando Sampaio Silva	Engenharia de SoftWare e Inglês V.
Rogério Gonçalves Rodrigues	Engenharia de SoftWare
Yugo Toshio Imamura	Engenharia de SoftWare

## Engenharia de Software

Levantamento de Requisitos Funcionais e Não Funcionais.

## Fundamentos de Matemática para Jogos Digitais

Vetores de deslocamento. A munição do magia do jogador e dos Seres da floresta persegue o jogador.

## Física Aplicada aos Jogos Digitais

Movimentação do personagem, direcionamento das armas, verificação de velocidade e deslocamento.

Magia da aurora é feita com o uso de partículas.



## Inglês V

O jogo está em inglês.

## Características do Game

### O que é o Game ?

Jogo de RPG onde a maga Aurora Klaus explora as terras de Pé da Montanha para ajudar as pessoas nativas da villa a se protegerem da desconhecida e sobrenatural revolta dos seres que vivem na região.

### Propriedades do Jogo

Resoluções:

- Tamanho da camera (canvas): 854 x 480.
- Tamanho do mapa da fase 1: 1760 x 992.

### Engine

Construct 2 . Versão 244.

### Plataforma

Web PC (Browser). Deve ser executado em navegadores com suporte HTML5 ou na versão mais atual até o ano de 2019 do Google Chrome.

### Controles

**Para andar:** Teclas WASD ou Setas de direção

**Para atirar:** Botão esquerdo do mouse.

### Universo de Favuli

Em corces a palavra “Favuli” significa favores. O jogo possui o intento de mostrar a importância da troca e cooperação.

Binaria é o continente que nossa maga irá interagir. Possui 10 reinos, cada um com sua peculiaridade e cultura. Toda história de Favuli se passa nessa região.

O clima de Binaria passa do deserto árido e seco de Ponta Negra até a imensidão gelada do norte, localizando-se a Ilha Ilhosa.



## Reinos de Binaria

### Pé da Montanha

Primeira região a ser explorada pela Aurora. Fase 1 do jogo.

A região de Pé na Montanha está localizada no final da maior montanha de Binaria, uma cordilheira que vai desde o início de Monte Dededos até a Praia da Cerveja. Possui um clima temperado, não chega a nevar mas chove bastante.

Em Pé da montanha, existe um pequeno vilarejo de no máximo 10 famílias que cuidam da região. Possui uma das florestas mais encantadores do mundo e já foi o maior fornecedor de água, antes das entidades mágicas da floresta se revoltarem misteriosamente e cercarem a represa e a floresta por espíritos guardiões.



### Porto Portela

Possui um clima temperado, não chega a nevar mas chove bastante.

### Monte Dededos

Lugar frio, silencioso e com muitos moradores.





## **Ilha Ilhosa**

Região mais fria. Pouco povoada.

## **Gesteros**

No Inverno, clima frio, devido aos ventos fortes que vem da Ilha Ilhosa. Nas outras estações, clima temperado

## **Praia da Cerveja**

Não muito quente e nem muito gelado.

## **Seven Monsters**

Região de clima temperado e com um bioma mais pantanoso. Reino dos grandes magos, local de nascimento de Aurora.

## **Orion**

Cidade turística, quando está muito frio em Monte Dededos, seus moradores migram para cá afim de curtir o lado tropical da região.

## **Neblina Paraíso**

Tem esse nome pois durante seu curto o inverno, tem uma concentração de neblina maior, principalmente ao norte da região. Nas áreas baixas, quentes e secas de Neblina Paraíso, quase não se vê cerração.

## **Ponta Negra**

Uma pequena ilha ao sul totalmente deserta, seca e quente. Possui alguns oásis que aparecem esporadicamente de tempos em tempos.



## Personagens

### Personagem Principal

#### Aurora Klaus

Aurora Klaus Dorme, nascida em Seven Monsters, terra cercada de grandes magos, infelizmente a família Klaus não é uma das mais influentes na região, não chega ao ponto de ser insignificante mesmo que quase ninguém os conheça.



### Personagens de Pé da Montanha

#### NPCs

São 4 NPCs e com características femininas. A personalidade do NPC1 é mais ativa e empolgante. NPC2 é mais medonha. NPC3 é neutra e NPC4 é grosseira.

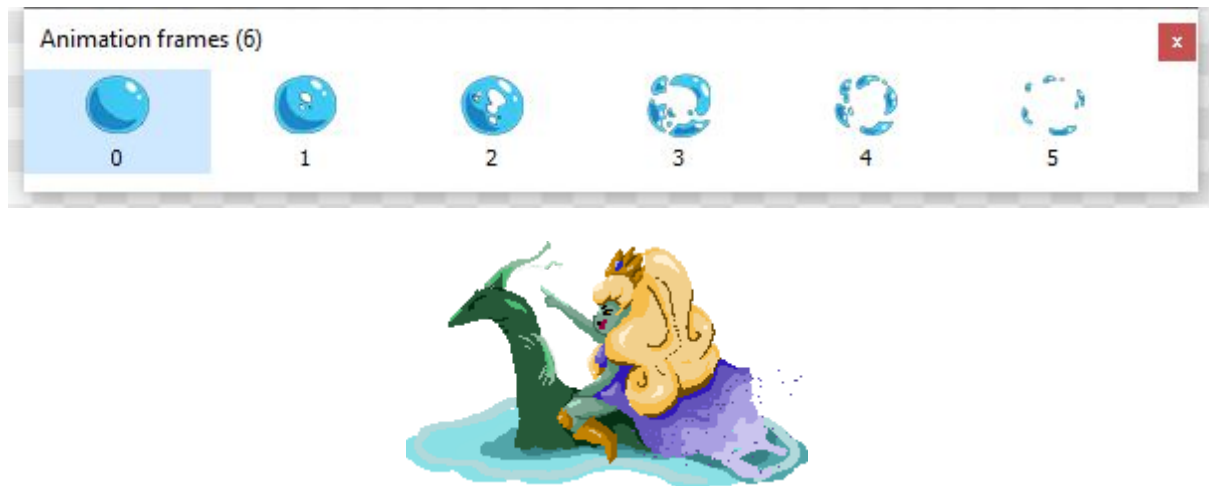


## Seres da Floresta

### Espírito da represa

Personagem feminino, na qual vive na represa. Devido a motivos desconhecidos, deixou a água venenosa. O ser vivo que toma de sua água é envenenado e gradualmente adoece até morrer.

A imagem a seguir mostra a elaboração da arte do tiro desse espírito:



### Soldado Sagrado

Soldados que passaram a rondar de tempos em tempo as florestas de Pé na Montanha. Costumam atacar qualquer pessoa que passa em seu caminho.



### Ávore sagrada

A Árvore que até antes de misteriosamente se revoltar era o ser mais querida da aldeia, trazia bons frutos, ares e harmonia a todos que viviam na região.

A imagem a seguir mostra a elaboração da arte do tiro desse espírito:





## Distribuição de fases

Cada terra do jogo é uma fase, cada fase possui sua onda de inimigos e missões a serem cumpridas. Jogo possui 10 terras que juntas formam o mundo de Binaria.

Ordem de exploração das terras: Pé da Montanha, Porto Portela, Monte Dededos, Ilha Ilhosa, Gesteros, Praia da Cerveja, Seven Monsters, Orion, Neblina Paraíso e Ponta Negra.

### Fase 1 - Pé da Montanha

O jogador irá explorar apenas as terras de Pé da montanha, possivelmente terá um mapa onde orienta o jogador de onde ele se encontra no mundo.

O jogo começa dentro da vila de Pé da Montanha, nesse terreno, temos essa vila, a floresta verdinha e a represa venenosa.

Para resolver os problemas da vila, Aurora deve interagir com os jogadores do vilarejo para solucionar os problemas da região.

Aurora se depara na vila com 4 NPCs cada um com uma orientação da diferente.

Está dividida em 3 níveis que são apresentados por 3 inimigos, o espírito da represa, os soldados e a árvore sagrada.

### Fase 1 - Primeiro nível - Espírito da Represa

#### Fase 1 - Primeiro nível - Descrição dos NPCs

- **NPC 1 com roupa na cor Verde** orienta sobre como o jogador faz a Aurora soltar magia e já orienta sobre a missão que ela deve cumprir.

- **NPC 2 com roupa na cor Azul** no nesse nível não aparece.



- **NPC 3 com roupa na cor Vermelho** orienta o jogador a comprar a dlc do jogo.

- **NPC 4 com roupa na cor Rosa** é grosseiro e fala para procurar outras pessoas para completar as missões.

### **Fase 1 - Primeiro nível - Missão**

Fornecida pelo NPC1, jogador deve destruir o monstro que misteriosamente deixou o represa venenosa.

### **Fase 1 - Primeiro nível - Missão Cumprida**

Aparece interrogação sobre o NPC1 e ele parabeniza por ter contido o espírito que tomou posse de umas das águas potáveis do continente.

### **Fase 1 - Segundo nível - Soldados Sagrados**

#### **Fase 1 - Segundo nível - Descrição dos NPCs**

- **NPC 1 com roupa na cor Verde** no nesse nível não aparece.

- **NPC 2 com roupa na cor Azul** Está em cena e orienta o jogador sobre os soldados da floresta que passaram a atacar a aldeia

- **NPC 3 com roupa na cor Vermelho** orienta o jogador a comprar a dlc do jogo.

- **NPC 4 com roupa na cor Rosa** é grosseiro e fala para procurar outras pessoas para completar as missões.

### **Fase 1 - Segundo nível - Missão**

Fornecida pelo NPC2. Jogador deve enfeitiçar soldados para acalmá-los.

### **Fase 1 - Segundo nível - Missão Cumprida**

Nada acontece por alguns segundos surge uma cutscene para anunciar a missão seguinte.



### **Fase 1 - Segundo nível - Descrição CutScene**

A árvore sagrada avista um de seus soldados feridos, os animais da floresta ficam impactados com a ira da santidade.

### **Fase 1 - Segundo nível - Subnível da missão - Revolta da Árvore**

### **Fase 1 - Segundo nível - Subnível da missão - Missão**

Sobreviver da ira da Árvore Sagrada.

### **Fase 1 - Segundo nível - Subnível da missão - Missão Cumprida**

Árvore é enfeitiçada e contida. Misterio de sua ira permanece.

### **Fase 1 - Segundo nível - Subnível da missão - Descrição dos NPCs**

- **NPC 1 com roupa na cor Verde** nesse nível não aparece.
- **NPC 2 com roupa na cor Azul** nesse nível não aparece.
- **NPC 3 com roupa na cor Vermelho** orienta o jogador a comprar a dlc do jogo.
- **NPC 4 com roupa na cor Rosa** parabeniza o jogador pelas contenções e anuncia que a vila está pacífica e que terá um árduo trabalho em descobrir o que gerou essa revolta toda.

## **Design do Game**

Nesta etapa é mostrado como o jogo é apresentado ao jogador visualmente.



## Menu

## Menu Completo



## Tela de Creditos

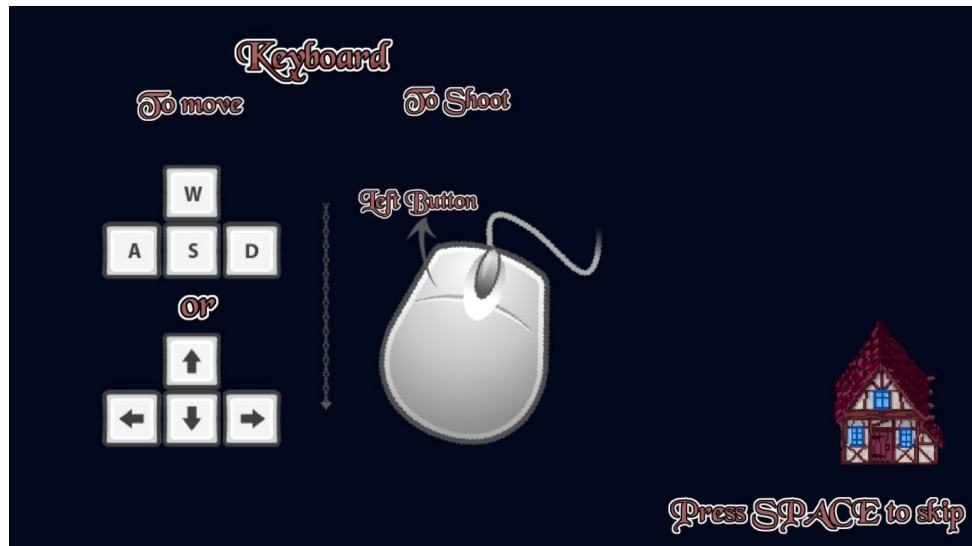




## Controles

### Jogo de navegador - PC

Após o jogador iniciar o game, durante o carregamento da fase é mostrado ao jogador como ele pode jogar o game.



## Gameplay

Posição que o jogador se encontra quando o jogo é iniciado:



Favuli The RPG Game - está licenciado com uma Licença  
[Creative Commons - Atribuição-NãoComercial-Compartilhual 4.0 Internacional](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/).  
Baseado no trabalho disponível em <https://github.com/jayjade/Favuli>.  
Podem estar disponíveis autorizações adicionais às concedidas no âmbito desta licença em <https://www.linkedin.com/in/cristianejade>.  
| 1º Semestre de 2019



Batalha com o primeiro monstro:



## Game Over

O jogo apresenta 2 formas visuais de Game Over

### Game Over - Village Safe

Quando completada todas as missões a seguinte tela aparece:





### Game Over - We Lost

Esta tela aparece quando a vida de Aurora Klaus chega a zero.



## Bibliografia

NOVAK, Jeannie. **Game Development Essentials: An Introduction**. 3. ed. Canada: Delmar Cengage Learning, 2012. 510 p. (1111307652).

SHELL, Jesse. **The Art of Game Design:: A Book of Lenses**. Massachusetts, Eua: Morgan Kaufmann Publishers, 2008. 489 p. (0123694965).

SCIRRA LTD (Org.). **Official Construct 2 Manual**. Disponível em: <<https://www.scirra.com/manual/1/construct-2>>. Acesso em: 27 fev. 2019.

