

DUNGEON CARDS



Artistas

Renata Rinaldi - 11/0159403
Vitor Dias - 17/0159167
Nathalia Sarmiento -
17/0111971

Programadores

Gabriel Taumaturgo - 14/0140522
Luis Gebrim - 16/0071569
Leonardo Maffei - 160033811

Músicos

Vinícius Sales -
18/0118285
Luís Guilherme -
17/01589

Especificações

Gênero: Estratégia, Multiplayer, Co-Op, Dungeon Crawler, CardGame

Número de jogadores: 4 Players

Objetivo : É um jogo de cooperação entre os players para determinar a melhor estratégia, a fim de se derrotar os oponentes, avançando dentro do mapa do jogo, aprimorando os personagens e atingindo o desafio final.

Conceito: Controlar personagens em formato de cartas que possuem habilidades que se complementam e se auxiliam para derrotar os inimigos.

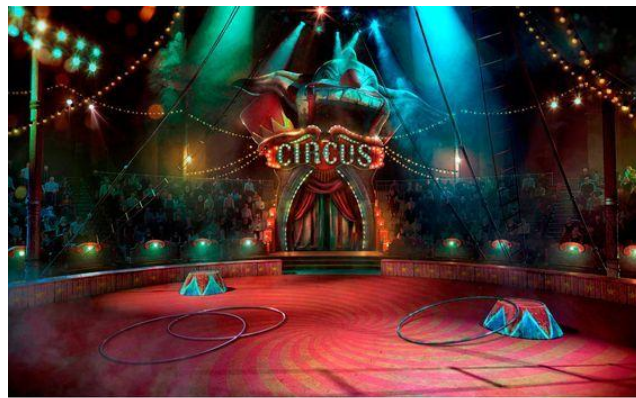
Contexto do Jogo

Tema: Mistério, Dark Fantasy, RPG

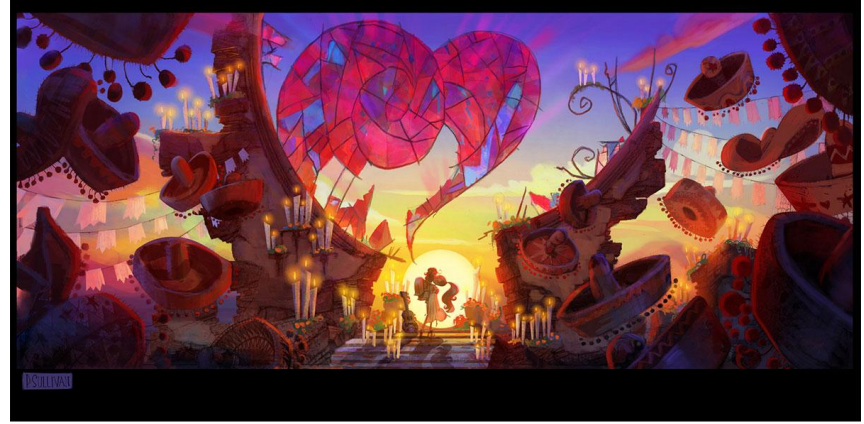
Ambientação: Dark Circus

Inspirações: Slay the spire , Hearthstone

Narrativa: Os quatro Cavaleiros do Apocalipse precisam ganhar uma aposta nas cartas contra Lúcifer para renomear seu grupo.



Mood Board



Mood Board

Diferencial



Aspectos Fundamentais: Jogo de cartas onde os players controlam personagens com habilidades específicas e precisam tomar a melhor decisão em um curto espaço de tempo.

Diferencial:

Ambientação do jogo na atmosfera circense

Revistar personagens da mitologia cristã com uma nova interpretação.

É um jogo cooperativo de cartas.

Protagonistas femininas e diversidade de gênero.

A experiência proporciona uma dinâmica social e integrativa entre os jogadores, propicia a interação e decisões estratégicas.

Como Jogar



Mecânica do Jogo:

O jogo é dividido em rodadas, fases, e turnos. Em uma rodada, há três fases: Ataques, Habilidades, e Acontecimento: Dentro da fase de ataque, cada os jogadores compartilham um turno de 5 segundos para escolher individualmente qual inimigo cada um ataca, depois os inimigos realizam seus ataques seguindo as regras definidas para eles. Na fase de Habilidades, há o turno de 5 segundos para os jogadores escolherem qual de suas habilidades vai usar e em quem, seguido do turno dos inimigos usarem suas habilidades, novamente seguindo as regras. Na fase do Acontecimento, um dos jogadores, seguindo a ordem do tabuleiro, recebe uma das cartas do baralho para utilizar como achar melhor. Ao fim da fase do Acontecimento, começa a próxima rodada, e assim por diante.

Estruturas: A mecânica é organizada por turnos. Turno de ataque e turno de habilidades. Tanto dos players quanto dos inimigos. Cada jogador precisa escolher sua ação dentro do intervalo de 5 segundos. Após as escolhas feitas a ação acontece.

Controles: As escolhas feitas pelos jogadores são rápidas e finais entre duas habilidades, sendo necessário apenas o controle direcional e um botão de confirmação.

Personagens



Heroínas:

Peste - A Mestre das Feras

Guerra - A Halterofilista - Canhoneira -
Piroacrabata

Fome - A Acrobata

Morte - A Escapista

Inimigos:

Macaquinhos Imps

Espectros Palhaços

Lúcifer, o Mestre do Picadeiro (Orgulho)

Mamon, o mágico (Cobiça)

Asmodeus, o dançarino (Luxúria)

Leviathan, os gêmeos siameses (Inveja)

Beelzebub, o engolidor de espadas (Gula)

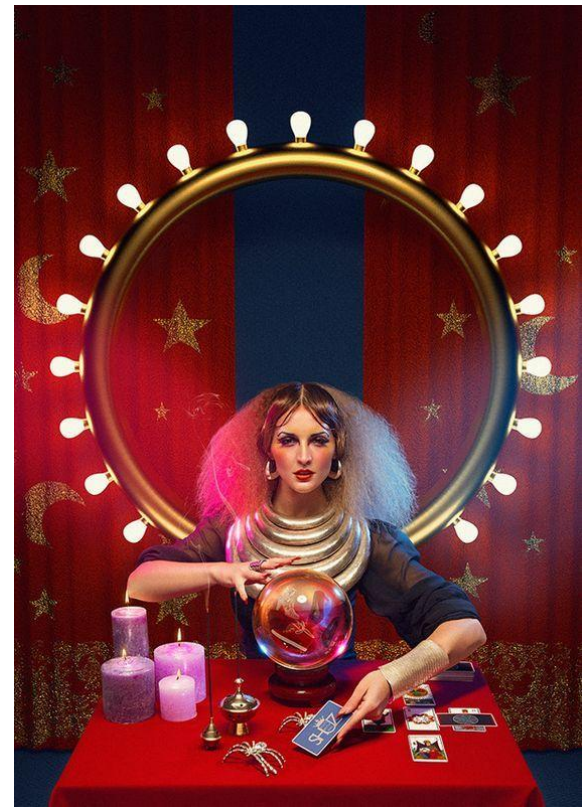
Satan, o atirador de facas (Ira)

Belphegor, o homem-elefante (Preguiça)



Mood Board





Mood Board

Demo

O que será entregue:

Abertura com Cutscene.

Menu.

Tela de Créditos.

Mapa.

Tutorial.

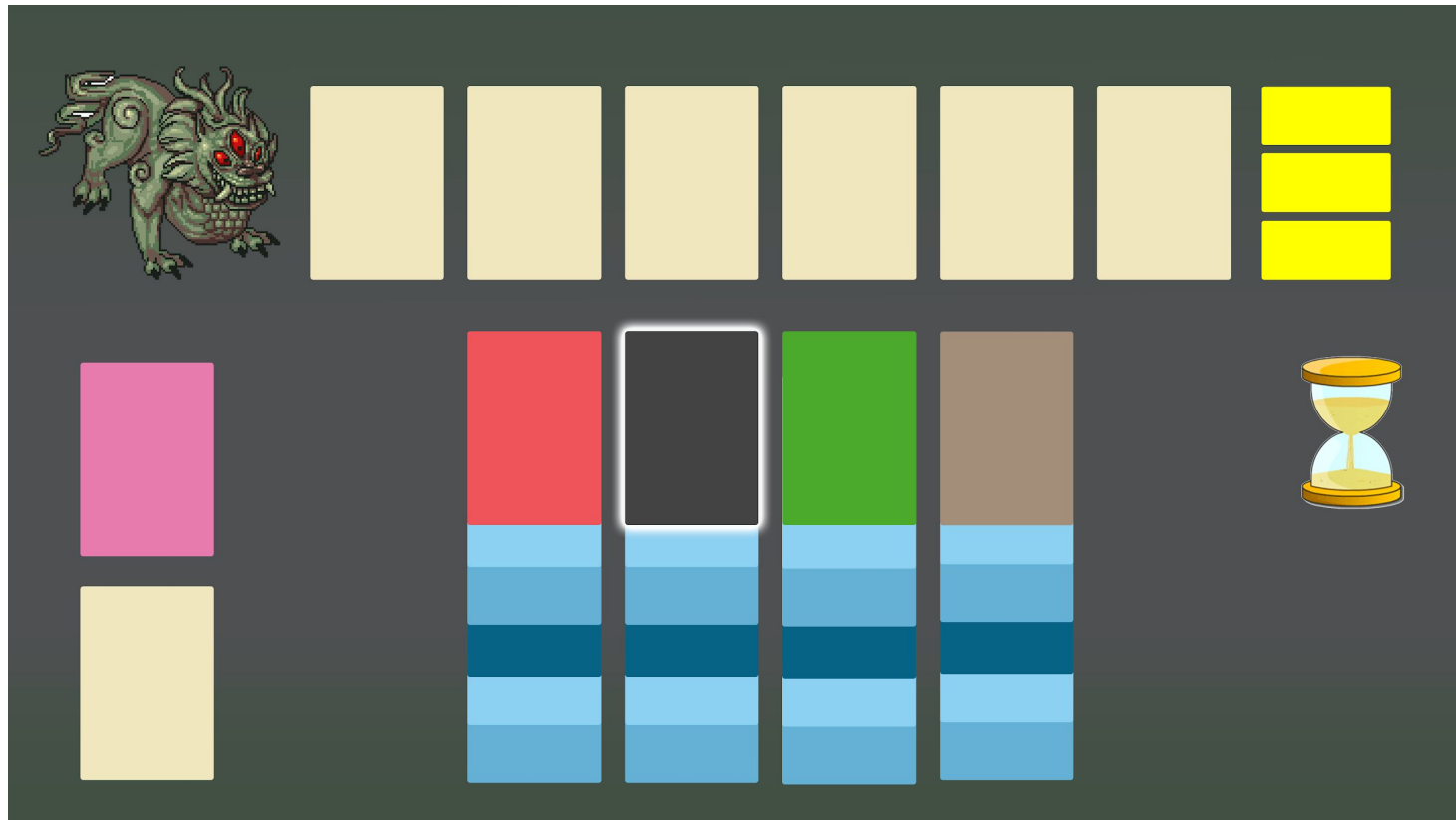
Fase um.

Luta com um Boss.

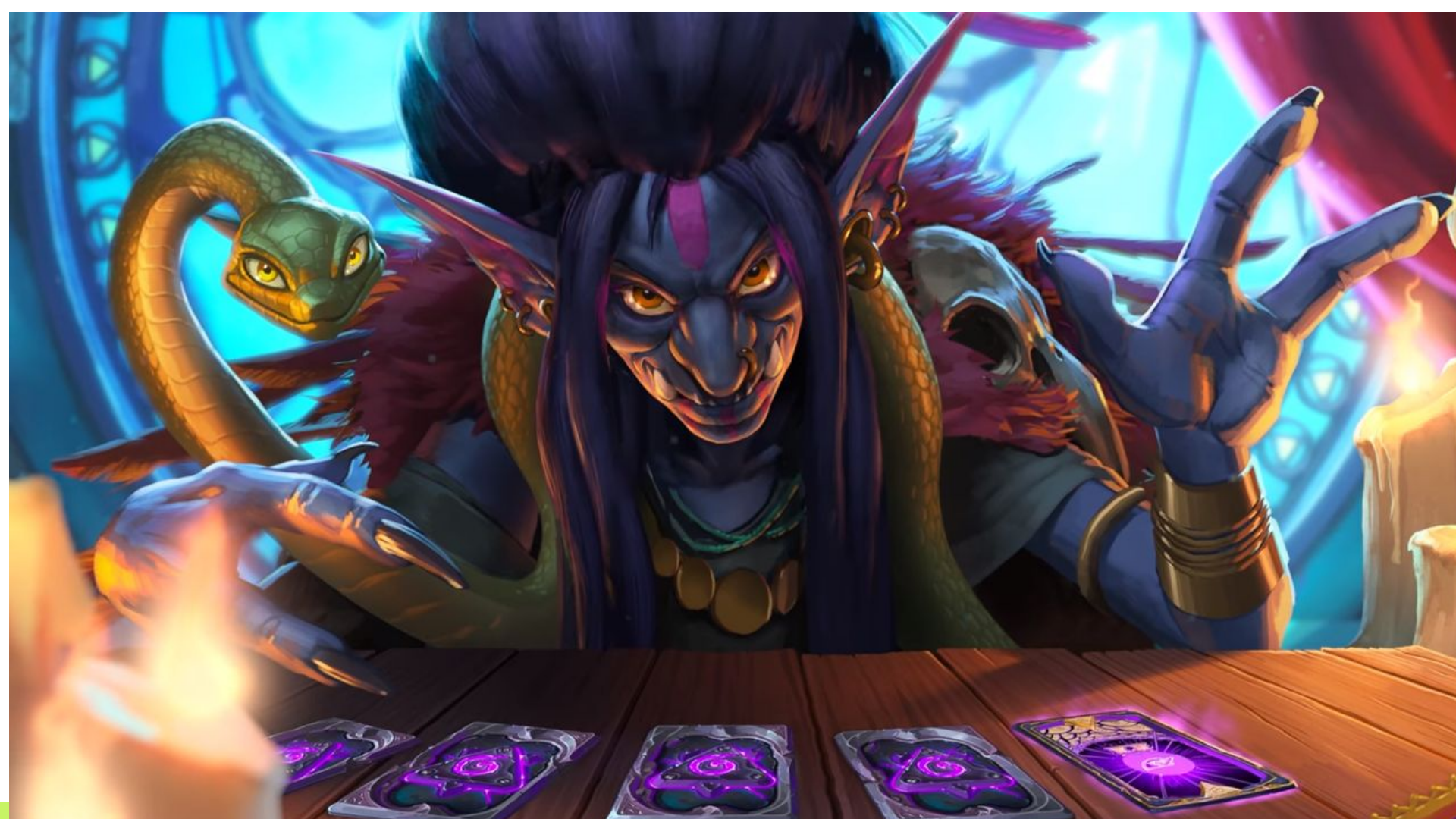
Tela de Vitória.

Tela de Derrota.





Interface Protótipo





MegaCrit the Silent

28/77

63

1

33rd Floor

23

09-28-2017



16 28/77

21 335/420

3/3



End Turn

2

14

Milestones

Visual Development	30% 31/05	70% 26/06	100% 12/07
	<ul style="list-style-type: none">- Concepts das 4 personagens principais- HUD de batalha- Storyboard (cutscene)- Menu (Tela Inicial)- Roteiro das falas e eventos- Mapa- Mapa de ações	<ul style="list-style-type: none">- concept dos inimigos- concept dos cenários- Cinematic (cutscene)- Logo- Tela de Win- Tela de Game Over- animações/efeitos de batalha- 1 heroína- 3 inimigos- 2 eventos- 2 itens- 1 cenário	<ul style="list-style-type: none">- Cutscene- 4 heroínas- 9 inimigos- 10 eventos- 5 itens- 3 cenários- tela de Créditos

Milestones



Audio Development	30% 31/05	70% 26/06	100% 12/07
	<ul style="list-style-type: none">- Definição de um tema que interliga toda a aventura- Criação do tema do menu- Criação das mudanças de ambientação e efeitos sonoros para cada ciclo	<ul style="list-style-type: none">- Músicas completas integradas- Diversos efeitos sonoros implementados- Som das cartas, ataques, eventos e de vitória/derrota.	<ul style="list-style-type: none">- Refinamento do som, caso necessário.- Polir e ajustar ao máximo a sync geral de todos os áudios.

Milestones



Programação	30% 31/05	70% 26/06	100% 12/07
	<ul style="list-style-type: none">- Fundo e cartas com arte provisória- Tabuleiro- Mecânica de ataque (sem habilidades)- Pontos de vida	<ul style="list-style-type: none">- Mecânica de combate com as 4 fases- Mapa para transição entre fases- Menus funcionais- Level up / Cartas de equipamento- HUD- Integração com parte da arte e música	<ul style="list-style-type: none">- Multiplayer- Integração com arte e música- Editor de cartas e fases[?]- Polimento- Suporte a controles

Brigadu
:D

