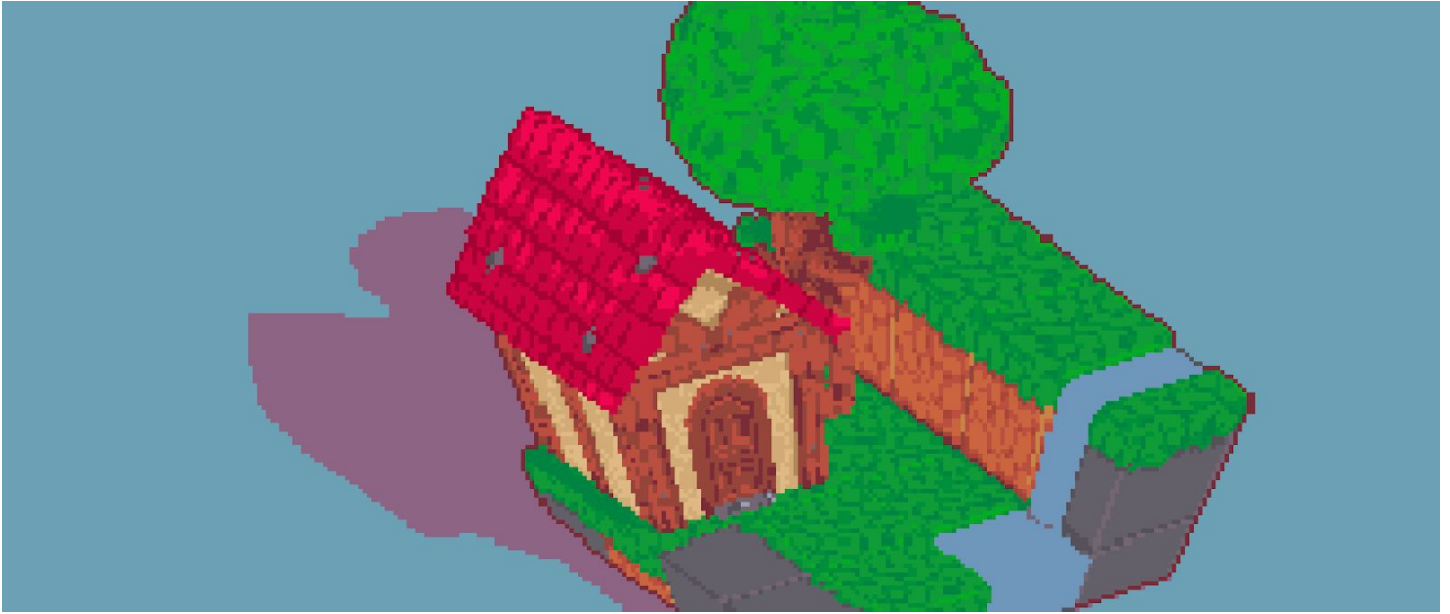


Camp

Concept de Cenário para Taelin Arena.



Marcos Motta
Nathan Danjo
Alexandre Avila
Jhonny Voxelando

2020

Versão 0.3

ÍNDICE

História	3
Estética	3
Mapa	4
Mecânica	7
Balaceamento	7
Informações Técnicas	7
Equipe	8

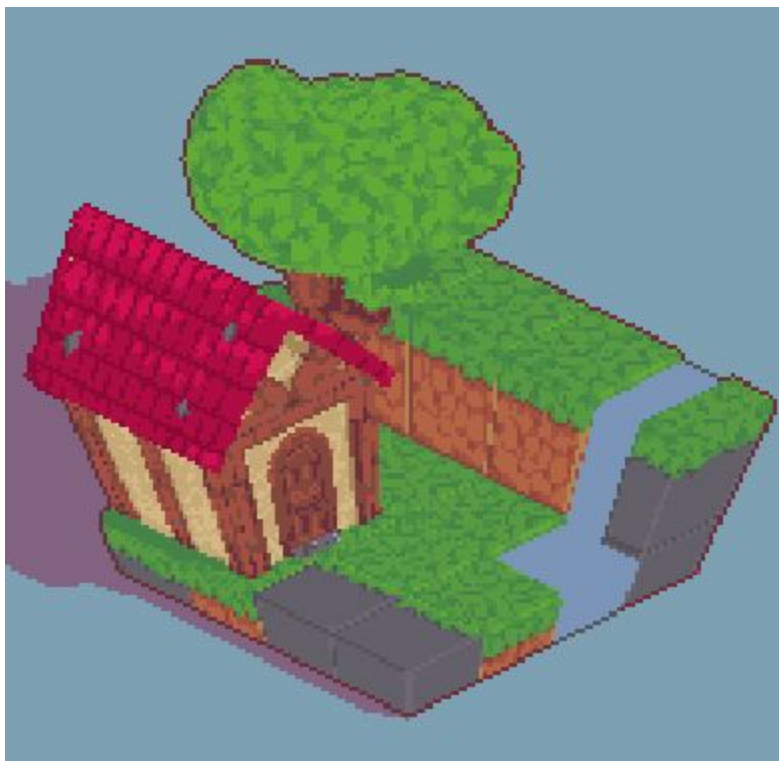
História

Em um multiverso onde heróis são trazidos por um portal, conflitos surgiram. Com isso foi criada uma arena de batalha, para esses combatentes.

Camp é uma ilha artificial, que possui uma floresta ainda não totalmente terminada. Com isso podemos ver ainda placas de metal no piso e alguns inimigos robôs.

Estética

Esse mapa, tem a proposta de apresentar uma Floresta simples, com alguns elementos não acabados de uma construção em andamento.



Mapa



Marcação em preto simboliza a visão do jogador.

- **Inimigos:** Aparecem inicialmente no tier 1, reaparecendo e ficando mais fortes após X minutos, passando entre o tier 2 e 3.

Os inimigos inicialmente possuem pouca vida e pouco dano, status esses que variam com seu tier. Ao serem mortos recompensam os jogadores com:

Uma porcentagem da ultimate de quem o matar.

Uma quantia da moeda do jogo, essa que serve para a compra de itens, personagens, etc.

Alguns inimigos recompensam os jogadores com algum tipo de bônus na partida.

- **Cura:** O jogador que pegara cura, receber um percentual, enquanto a cura se torna um círculo, curando todos em área (inclusive inimigos).
 - **Cura Secundária:** Essa cura surge a partir do segundo tier de monstros.
- **Portais:** Os Portais spawnam após os inimigos tier 2 spawnarem. Os portais entram em um modo adormecido por um tempo determinado



- **Boss:** Permanece adormecido até 30 segundos após os monstros tier 3 surgirem. O

boss, possui grande quantidade de vida, porém NÃO desfere grande quantidade de dano. Possui uma variação de ataques que compreende em:

[NOME ATAQUE] Aplica um pouco de dano em área e um efeito de stun em todo seu covil.

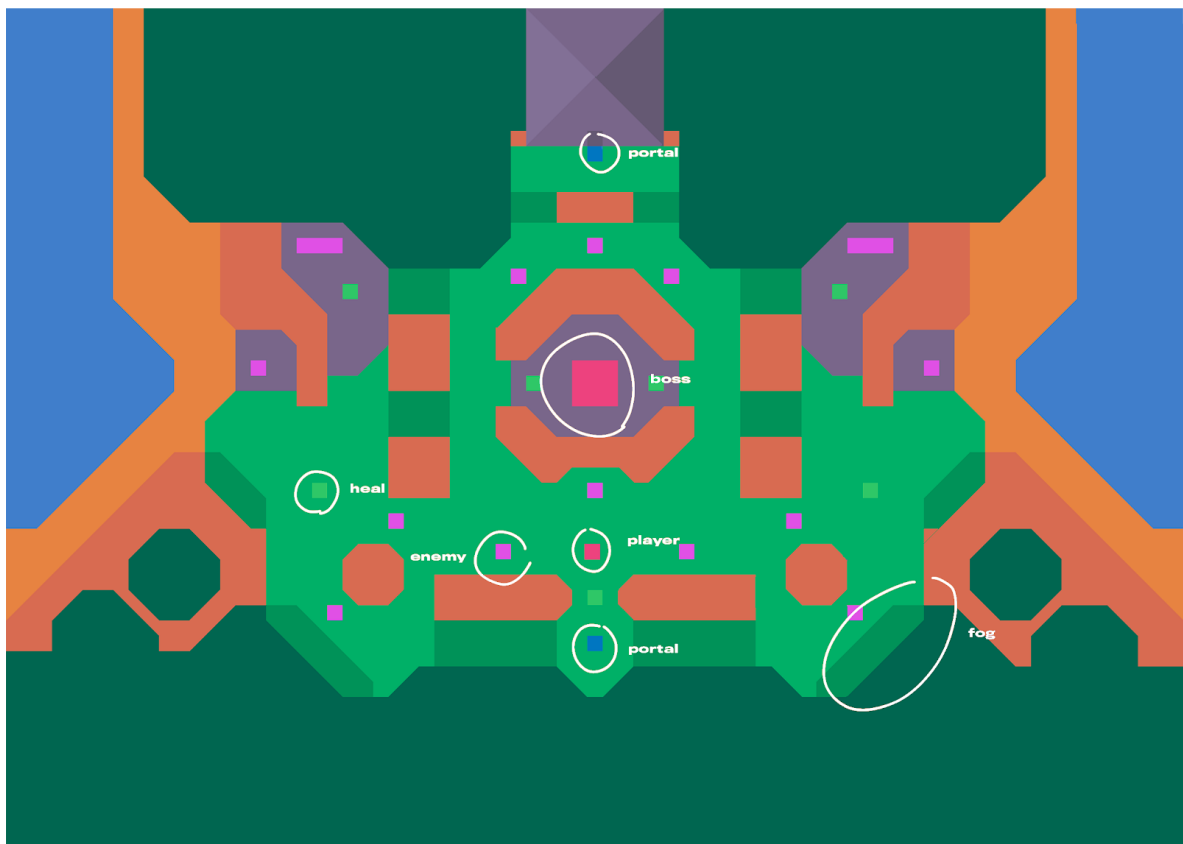
[TODO]

[TODO]

Após a morte do boss o time que o matou ganha 100% da barra de suas ultimates. Além disso é disparada a contagem do círculo de gás upada e um círculo de gás, esse que vai se estreitando até o centro do mapa (covil do boss)

- **Moitas:** Moitas escondem a localização atual de quem está dentro delas para quem está fora

Personagens que estão dentro da moita tem um campo de visão reduzido em torno deles. [Adicionar efeito de vinheta no HUD]



Mecânica

Os jogadores selecionam uma localização no minimapa onde desejam aparecer no começo do jogo.

Ultimates serão liberadas após um período a aparição da primeira leva de inimigos do mapa.

Jogadores possuem 2 vidas tendo um tempo de espera até que possam aparecer novamente no jogo (exceto se a morte for causada pelo gás no fim de jogo).

O último jogador a sobreviver, vence.

Balanceamento

Todos os elementos do mapa, bem como inimigos, curas e portais são equivalentes para as duas metades do mapa.

Informações Técnicas.

- Podem haver objetos animados dentro do mapa, estes contribuem para o dinamismo do jogo.
- O mapa dispõe de um grid de 32x32 voxels, e é com base nesse grid que são construídos os assets.
- O mapa tem ao todo o tamanho de 1760 x 2464, podendo variar um pouco com base no quanto o jogador pode ver do mapa na tela dele.
- A câmera, deve seguir o jogador.
- Em a colisão dos objetos compõe de objetos que ocupam todo o tile (32x32) e outros que são rotacionados em 45°, tendo uma colisão na diagonal.
- Será necessário desenvolver para além de assets, também inimigos que compõe o cenário.

Equipe

- Alexandre (Game Designer)
- Marcos Motta (Art Director)
- Nathan Danjo (Voxel Artist)
- Jhonny Voxelando (Voxel Artist)

Equipe pode ser expandida, conforme o necessário.

