

Apocalypse Of Angels

1. High Concept do Game

O jogo apresenta ao jogador um mundo apocalíptico, onde ele terá que gerenciar sua nação de anjos ou anjos caídos.

2. Visão Geral

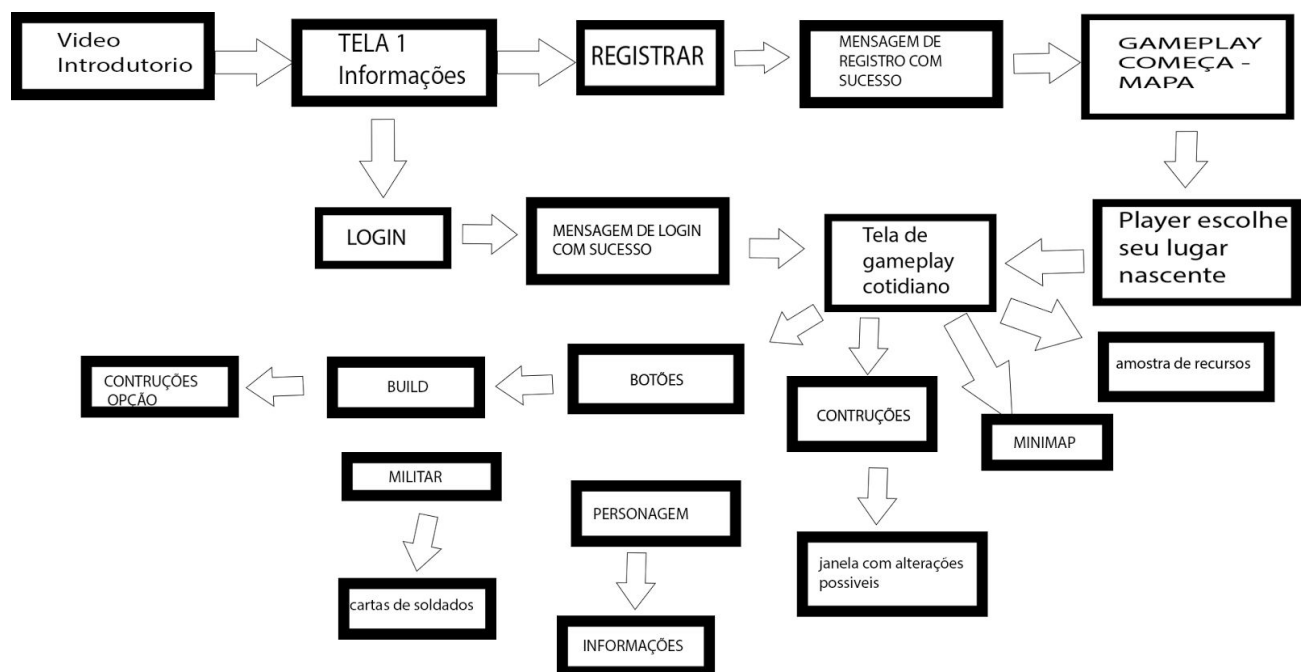
a. Gênero

MMO/RPG

b. Público Alvo

O game não possui faixa etária de idade é destinado para jogadores de estratégia e jogadores em geral do público mobile, em jogos onde não se exige muito tempo online para progredir no game.

c. Game Flow (tabela)



d. Estilo estético

Trabalharemos um estilo Criativo, com junções de Técnicas de artes e efeitos presentes nos games em 3d mas seguindo o 2d com um estilo que se lembre o tradicional e novo trazendo a essência do tema e valores através do mesmo.

3. Gameplay e Mecânicas

a. Gameplay

Em seus primeiros momentos ele fará *login* de uma conta já registrada ou fará o registro de uma conta, após o registro ele será encaminhado para o mapa do mundo onde

ele poderá escolher sua localização. Depois de escolhida a localização ele será novamente redirecionado para outro mapa local que será o mapa mostrado toda vez que ele faça login.

Ao entrar neste mapa o jogador se deparará com um mini mapa que leva para o mapa global agora com algumas opções possíveis ao clicar em cima de alguma região de outro jogador. No mapa o jogador começará fazendo missões introdutórias para se acostumar com a mecânica de gerenciamento do game. Clicando no botão de build ele seleciona uma construção e arrasta até onde deseja colocar ela e depois clica em cima dela selecionando o número de pessoas para colocar nela caso seja alguma que produz recurso. Depois ele pode seguir para a parte militar onde recruta exército clicando na carta para atacar o seu oponente. Na parte do personagem ele conseguirá ver seus status.

Para sair ele deverá só entrar em personagem e clicar em sair e pronto o jogo será salvo da onde ele deixou.

b. Progressão do game

Ele de começo terá uma progressão rápida, mostrando ao jogador todas as funções, dando recursos e juntando tais também sem dificuldade e com rapidez. Depois de um tempo ele começará a ganhar uma limitação diminuindo assim seu crescimento acelerado no game até ele chegar a uma progressão contínua e de velocidade média deixando o fluxo do game ser guiado de acordo com o player podendo ser muito lento ou muito rápido.

c. Estrutura de Missões/Desafios

No início missões como coletar ouro e construir sua comunidade serão indispensáveis para progressão do jogo. Depois de um certo tempo o jogador será livre para montar o seu próprio jogo com base em sua estratégia de batalha.

d. Objetivos

O objetivo inicial oferecido ao *player* será de crescer sua “nação” no modo local, sendo depois de um crescimento, mostrado o segundo objetivo que será de manter sua nação protegida de ataques de outros *players* e ganhar recursos através de batalhas com tais *players* e como objetivo final será liberar o mapa todo para, através do seu domínio.

e. Mecânicas

O jogador terá algumas limitações regradas, sendo elas o número limite do seu exército e aldeões, limite no número de recursos que ele pode extrair e juntar sem evoluir tal recurso, ele só poderá construir e recrutar usando recursos, sendo assim possível o impedimento dessa ação, um jogador só poderá atacar jogador de mesmo level, a cada valor x de batalhas ganhas ele evoluiu seu nível.

f. Movimentação dentro do Game / Física

O jogo é desprovido de física pois o jogador é tratado como um criador que irá apenas construir e a resposta visual será através de animações.

Em outro ponto do jogo a batalha será uma representação maior da física onde o local que for colocado o exército irá influenciar a batalha sendo assim morros e árvores serão um ótimo esconderijo porém vão te deixar mais lento e a batalha terá um tempo máximo de ataque.

g. Objetos

O jogador pode arrastar as construções que serão responsáveis pela produção dos seus recursos.

h. Ações

O jogador clica nos botões que produzem abas, dentro dessas abas tem a opção para o gerenciamento da sua nação, sendo essas abas interativas com o jogador e dentro de uma delas poderá ter a criação de mensagens para conversar com outras pessoas.

i. Combate

O jogador terá combates multiplayer por um servidor, não sendo em real-time, para aplicar o combate terá que entrar na aba do botão militar e verá o quanto de soldados ele tem, cartas no qual será a representação dos seus soldados, valor deles para produzir e quanto de dano ele tira das estruturas. Com um exército feito ele entrará no mapa mundo e clicará no jogador que deseja combater. Ao ter clicado mostrará uma mini janela que terá várias opções dentre elas será a de atacar, ao clicar em atacar ele direciona o jogador para a última versão gravada do mapa do jogador atacado para o atacante poder posicionar o seu exército onde quiser. Depois mostrará uma janela falando que o ataque começará em 1 dia, o jogador atacado poderá ter um espião assim liberando uma opção que deixa ele arrumar sua nação e exército para se defender, caso contrário ele será atacado e só receberá uma notificação mostrando as suas perdas.

Na aba militar nas amostras das cartas de soldados tem um valor de qual construção ele consegue atacar, no momento do atacante colocar seu exército em campo e editar as posições será mostrada uma barra com o valor necessário do soldado para atacar tal construção.

Toda a batalha não será mostrada, sendo assim só mostrado uma janela com os resultados e perdas do atacante e atacado. As perdas serão calculadas por tempo que demorou para conquistar tal lugar. Atacar pessoas sem espiões tendem a diminuir o número de perdas, já com espiões aumentam o risco de perdas.

j. Economia

A economia no jogo girará em torno dos recursos (Madeira, Diamante, Aldeões e Energia) que o jogador explora ao longo da campanha que servirá para evoluir sua nação e gerar mais recursos, para o fim de poder atacar seus inimigos e conquistar mais recursos.

k. Opções de Jogo

A escolha do povo em momento algum influenciará na dificuldade ou trará vantagem ou desvantagem para o jogador.

l. Salvar & Replay

O jogador terá um auto-save.

m. Easter Eggs, Cheats e conteúdo bônus

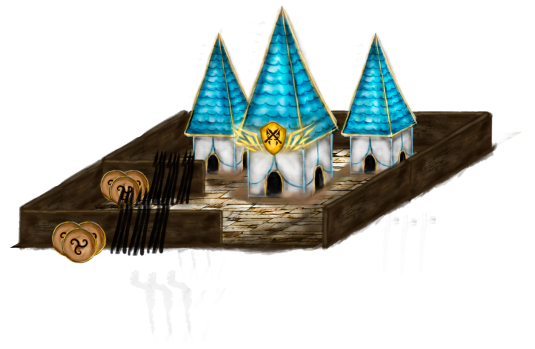
O uso de referências à bíblia e a mitologia cristã será constante já o uso de cheats não serão permitidos no jogo possibilitando assim o uso de alguns conteúdos bônus liberados conforme a progressão do jogo.

4. Arte do Game

a. Elementos Visuais

O Estilo do game segue de vários significados pessoais e infinitas referências com um conjunto de combinações. As inspirações seguem de um conjunto de vários meios de multimídia e entretenimento, como filmes: O Senhor dos Anéis; Sobrenatural; Rei Arthur; Games: Might & Magic: Heroes (Ubisoft), Lineage 2; Livros: A Batalha do Apocalipse: Da Queda dos Anjos ao Crepúsculo do Mundo; Hush, Hush; Todos os citados mesmo que não seja o principal assunto de cada obra, o que foi feito, foi uma junção de todos que me levou a uma determinada corrente unindo de todos em um só, como o Senhor dos Anéis, os estilos de mapas e artes, aquele ar de antigo e mágico, Sobre natural o fato da batalha

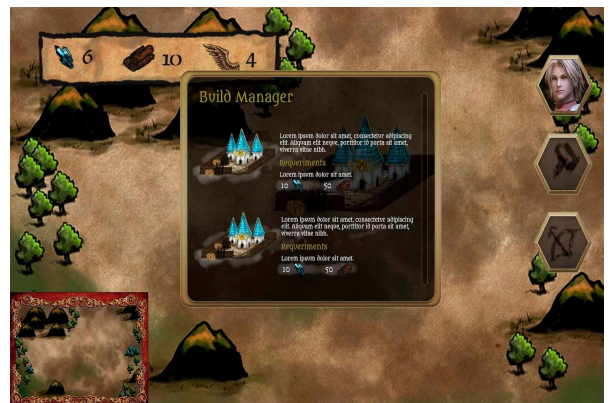
entre anjos e demônios, e rei Arthur retrata o cristianismo a religião, Nos livros um me trouxe a ficção a ideia de hierarquia, e outro a ideia de um anjo caído e não demônio, um outro fator para mudar, e sair do padrão. Resumidamente a ideia como um todo.



Paleta de cores Irei seguir cores frias e em alguns elementos chaves serão cores quentes, em destaque Trazendo o antigo com valores de divindade.

b. Elementos Sonoros

Referente a trilha sonora, o estilo vai seguir épico e que traga um ar aquela sensação de religião seguido de vozes e coros. As referências de inspiração, são de séries e jogos como [Lineage 2](#), [Goblin \[도깨비\] - Never Far Away](#) - como o estilo traz a sensação de divindade achei interessante, [The K2 | MAIN THEME SONG](#) , [The K2 | The Witch And The Girl | Background OST](#) (1:08), o objetivo é trazer a sensação de conexão com o tema de modo que o jogador se sinta submerso naquilo apresentado para ele, como se tivesse algo a explorar e conhecer que passe sensações e sentimentos de como seres divindades que são sempre retratados em vários lugares, que isso se torne algo como palpável.



5. Narrativa, Ambientação e Personagens

a. História e Narrativa

A história e narração, gira em torno, de ficção e mitologia religião.

A narração terá no início do game explicando a história. Ao escolher que lado irá jogar, terá uma série de narrações informando o jogador, o objetivo do lado escolhido. E informações e curiosidades ligadas aos personagens principais, como Miguel e Lúcifer, de certa maneira que o jogador comece a ver de outra forma de um modo diferente do que o habitual, e que tenha informações através de dados de históricos pesquisados ao passar do tempo, unido da característica do personagem e a ficção do game.

Resumo da história

A história será narrada em visão das entidades Divinas. Após muito tempo, o mundo passa por um apocalipse, destruindo o planeta e todos os seres vivos, com isso a terra fica vazia, e no nível celestial, que irá unir acontecimentos e ficção como Deus deixou de lado a terra, e a ordem hierárquica dos anjos atualmente como conhecemos, o lado celestial e lado infernal, irão travar uma batalha para tomar a terra, sendo que os anjos celestiais irão ter um objetivo diferente irão preparar a terra para receber o renascimento do ser humano, enquanto o lado infernal, era ter para benefício próprio.

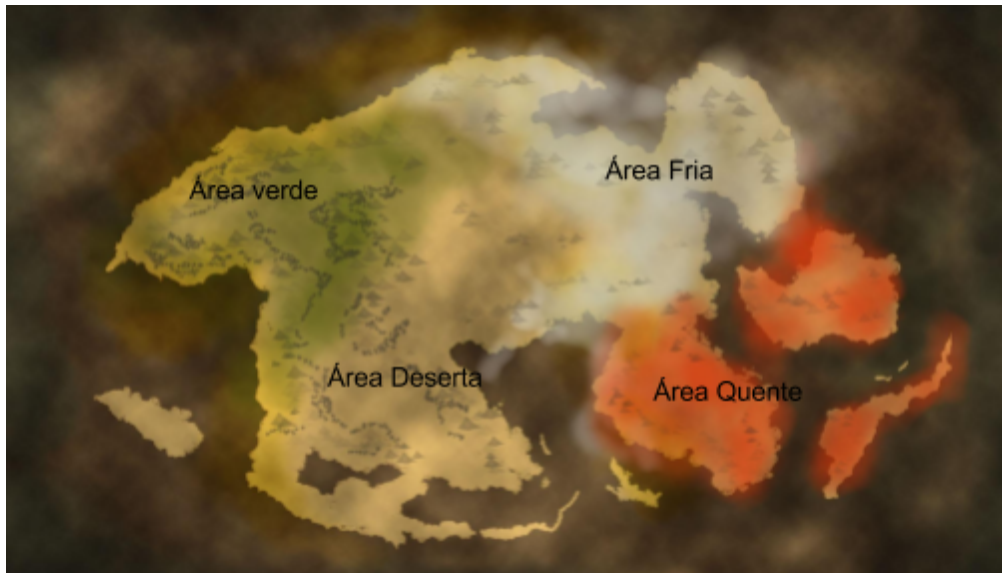
b. Game World- Mundo do seu game

O mundo irá seguir de regiões com detalhes diferentes, onde irá ser construído e dominado por um dos lados, cada lado em sua criação, irá ter detalhes diferentes, como celestial algo mais luz e infernal que seriam os anjos caídos algo mais obscuro.

d. Áreas do jogo

Mapa onde irá ter divisões e representação de ambientes.

Tera a principio 4 divisões:



6. Interface

a.Sistema Visual

Começando por uma barra em cima do mapa que traz uma amostra dos recursos do player, abaixo ao lado esquerdo disponibiliza um mini mapa e botões serão colocados ao lado para abrir menus de Build,Militar e Personagem, com uma câmera de perspectiva.

b.Sistema de Controle

O controle do jogo terá drag e drop na hora das construções e combater.Controle para gerenciar os aldeões nos recursos através de um menu com botões.

c.Sistema de Ajuda

Será feito através de missões proporcionadas ao jogador para se familiarizar com as mecânicas do jogo.

7. Inteligência Artificial (AI)

a. Oponentes e AI inimiga

Para os inimigos eles tem uma vantagem pois estão em um território conhecido onde obstáculos do terreno não iram afetar os NPCs mas a defesa do território será focada na artilharia pesada com torres, veículos de combate e alguns ataques individuais pois a intenção é proteger a cidade e perder o menor número de recursos possíveis .

b. Als parceiras ou não-inimigas (NPCs variados: vendedores, animais, etc)

O terreno era influenciar o ataque tanto de quem está atacando a base quanto de quem está defendendo elementos como pedras, arbustos, árvores e rios iram causar uma movimentação diferente para os NPCs, no momento em que a batalha se inicia o jogador só irá assistir o ataque e isso fará ele pensar montar uma estratégia de ataque melhor em sua próxima batalha.

c. AI de Suporte - Detecção de colisão, Pathfinding

As paredes e buracos no jogo serão perceptíveis pelos NPCs mas o clima e o turno(noturno e diurno) irão causar confusões dificultando assim um ataque direto a torres e soldados escondidos em regiões mais chuvosas e estritas devido montanhas e rochas no cenário.

Sendo assim alguns obstáculos serviram como armadilha e será inevitável se um NPC estiver indo na direção da mesma ele era cair.

8. Aspectos Técnicos

a. Plataformas de produção

O jogo é para plataformas como Tablets, Computadores e Celulares com Windows 10 e Android sendo que em cada plataforma o usuário irá possuir controles variados.

b. Hardware e Software de Desenvolvimento

É utilizado a engine Unity 3D e também um servidor de PHP e MySQL Cloud on-line.

c. Requerimentos de Rede

É necessário a internet a todo momento mas não será necessário uma conexão muito rápida possibilitando assim a conexão através de 3G e 4G.

9. Modelo de Negócios, Monetização, Estratégia de Vendas/Marketing

O Facebook e Google serão grandes aliados na divulgação do jogo pois todas conquistas de grande valor para o jogador serão compartilhadas com seus amigos em redes sociais.

O jogo será gratuito mas será possível comprar mais recursos e equipamentos para melhorar sua progressão no jogo.