

Tales of season

Historia das estações

Tayla Tineu

Mario Henrique Silva Santos

Carapicuíba

02/10/2018

1.Objetivo

1.1. Tema

Aventura, Contos de fadas, Amizade,cooperação,fantasia,nostalgista.

1.2.Objetivo Geral

Jogo de RPG multiplayer,voltado ao público feminino,jovens e adultos. Além de também a tentativa de trazer jogadores casuais para jogos mais complexos.

1.3.Objetivos Específicos

Este RPG ensina através dos desafios e história, o valor da vida, do mundo real e da gratidão.

O player irá Aprender com a história, evoluindo com os personagens, Simulando assim um “conto de fadas” com elementos de “jornada do herói”.

2.Justificativa

A produção de um jogo para outros publicos além do mainstream,pois acreditamos que um jogo é uma ferramenta de mudança na sociedade,sendo assim a produção de um jogo com propositos sociais pode impactar positivamente.

3.Objeto

3.1. Problema

Este é um jogo RPG, sendo assim, seu principal objetivo é narrar uma história, inserindo o jogador no universo do jogo, com dinamismo, ao qual ele assume o papel do protagonista. Amy e Greg são dois melhores amigos que passam suas tardes jogando videogame e comendo pizza. Um dia, compram uma fita chamada “Tales of seasons”, a qual ambos passam horas jogando.

Após horas jogando, a mãe de Greg diz “Meninos, vão brincar lá fora, está um lindo dia...”,porém, ambos continuam a jogar. Quando a mãe de Greg sai, a fita começa a brilhar, e ambos são sugados para dentro do jogo. Agora, ambos devem lutar para zerar o jogo, para que assim possam voltar para o mundo real.

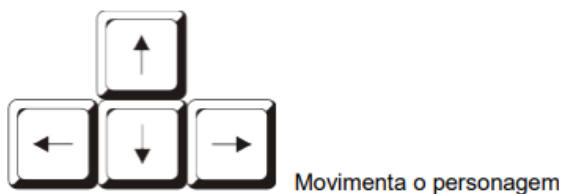
Dentro deste jogo,eles precisam resgatar as fadas e as outras pessoas que também foram sugadas pela fita.

3.2. Regra Básica

- Missões principais

- NPCs importantes dão missões
- Indicam o caminho até as fadas
- Missões secundárias
 - NPCs baseadas em colegas da sala
 - Na historia, pessoas que também foram sugadas pela fita
 - Passam quests ,relacionadas a itens pessoais
 - Informações pouco relevantes
 - São salvos e voltam para o mundo real
 - Recompensas são uteis
 - Itens únicos
- Missões opcionais
 - Donos de lojas, prefeitos, NPCs genéricas
 - Objetivos irrelevantes
 - Itens genéricos\utilitários\gold etc
 - Sem impacto na historia

O jogo é multiplayer baseado em cooperação. Ambos os personagens seguem a estrutura de controle pelo teclado descrito a baixo:



- Atacar e defender
- Curar e derrotar os inimigos
- Coletar ouro e recursos
- Resgatar as fadas

- Matar o boss
- Derrota : Quando a barra de vida chegar a zero
- Vitória
 - Vencer as batalhas contra os mobs
 - Realizar as missões para passar de uma área a outra

3.3.Regras Secundárias

- Cura é feita pelos players em co-op
- A defesa é feita um para o outro (co-op)
- Itens de cura um para o outro
- Personagens dão dash
- Cumprir objetivos dados pelas NPCs.

4. Aplicando a disciplina

4.1.Conceito

RPG é um jogo no qual você assume o papel de um personagem que tem missão.

Em RPG's você deve enfrentar inimigos, coletar recursos e fazer missões para subir de nível e poder prosseguir no jogo em direção a cumprir sua história.

Em boa parte das vezes o jogador assume o papel de herói que deve salvar o mundo ou uma personagem específica que foi sequestrada pelo vilão.

RPG possuem as seguintes propriedades regidas pela matemática:

- Probabilidade
- Adição e subtração
- Funções crescentes/decrescentes
 - Aperfeiçoamento de armas
 - XP
 - Níveis (level up)
 - Buff/debuff
 - Dano
 - HP
 - Balanceamento

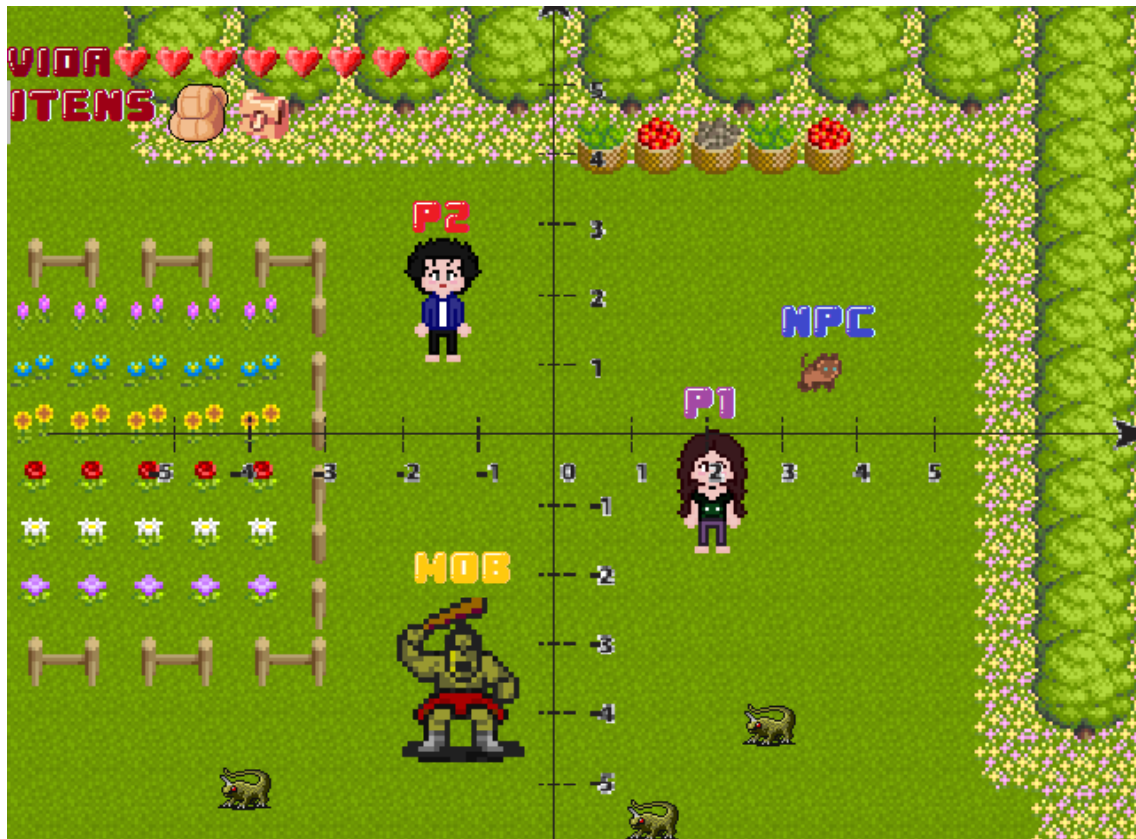
4.2.Aplicação

- Função para crescimento de dano e defesa de armas e armaduras a partir de upgrades.
- Diferença entre duas variáveis para determinar dano, ou seja, Ataque-Armadura= dano causado.
- Crescimento exponencial para nível de personagem e experiência necessária para se subir de nível.
- Custo de habilidade, ou seja, Mana atual- Mana necessária= Mana restante.
- Limite para determinar o crescimento da experiência necessária para upar de nível e seu fim .
- Função decrescente para determinar debuffs que aumentam com o tempo.
- Função crescente para aumento de dano e de defesa recebido por skills.
- Porcentagem para determinar chance de drop de itens e função crescente para aumento de chance de drop baseado no nível do inimigo.

Ou seja, o balanceamento do jogo é feito de acordo com funções, como estruturado a baixo:

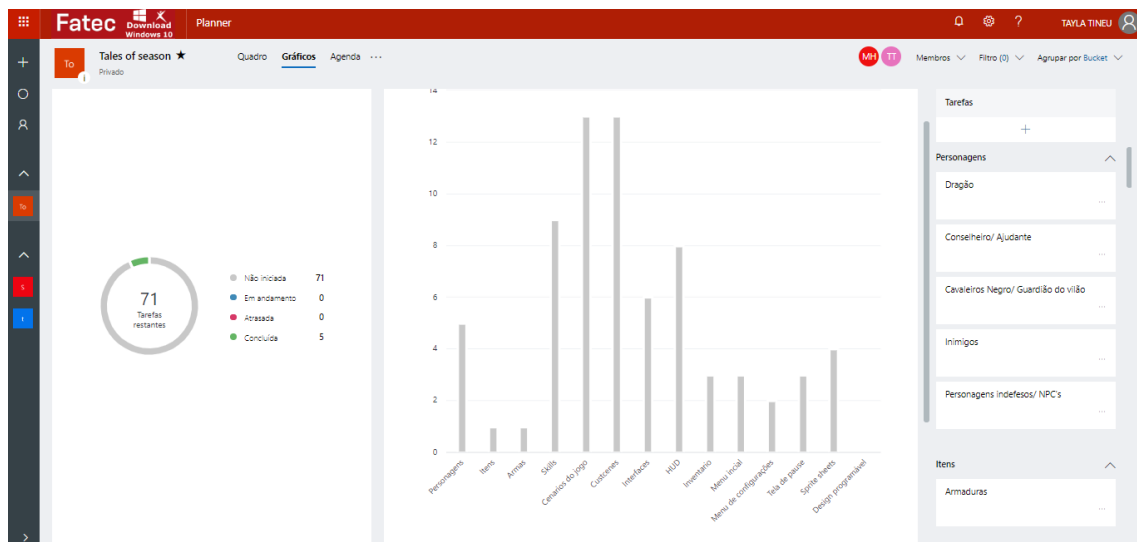
- **HP:** $F(\text{nível}) = \text{Nível} * 55 - 10$
- **MP:** $F(\text{nível}) = \text{Nível} * 10$
- **DanoP1:** $F(\text{nível}) = \text{Nível} * 5 + \text{DanoArma}$
- **DanoP2:** $F(\text{nível}) = \text{Nível} * 5 + \text{DanoArma}$
- **Dano Arma:** $F(\text{nível}) = \text{Nível} + 10 * 1,5$
- **Defesa Magica:** $F(\text{nível}) = \text{Nível} + 5 * 2$
- **Defesa Fisica:** $F(\text{nível}) = \text{Nível} + 5 * 2$
- **Dano Mob:** $F(\text{nível}) = \text{Nível} * 15 - \text{Defesa Fisica}$
- **Experiencia necessária:** $F(\text{nível}) = 100 * \text{Nível} - 50$
- **HPMOB:** $F(\text{nível}) = \text{Nível} * 20 * 1,5$

Além disto, o plano cartesiano baseado em funções rege a estruturação dos cenários e movimento dos personagens em relação uns aos outros.



G) Cronograma

Nosso cronograma é gerenciado pelo software HUB planner.



H) Anexo (Imagens do jogo)

Protagonistas, que serão controlados pelos jogadores.

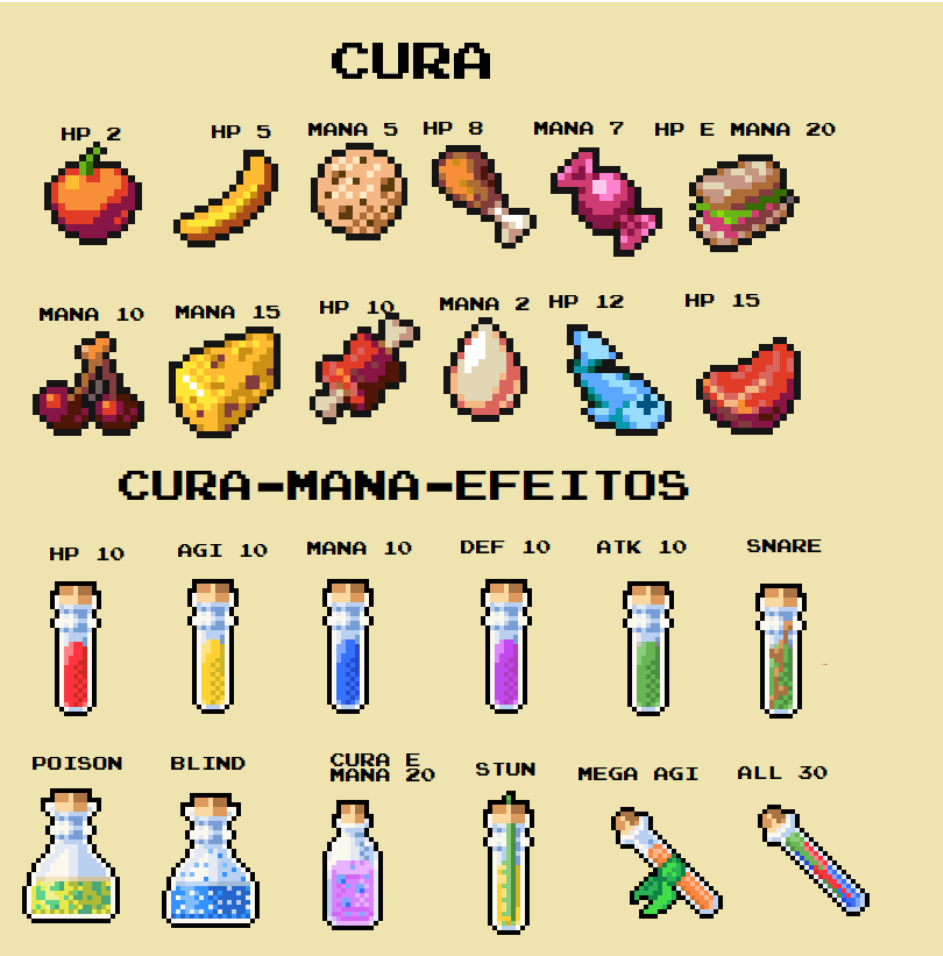
A direita Amy(player1) e a esquerda Greg(player2).



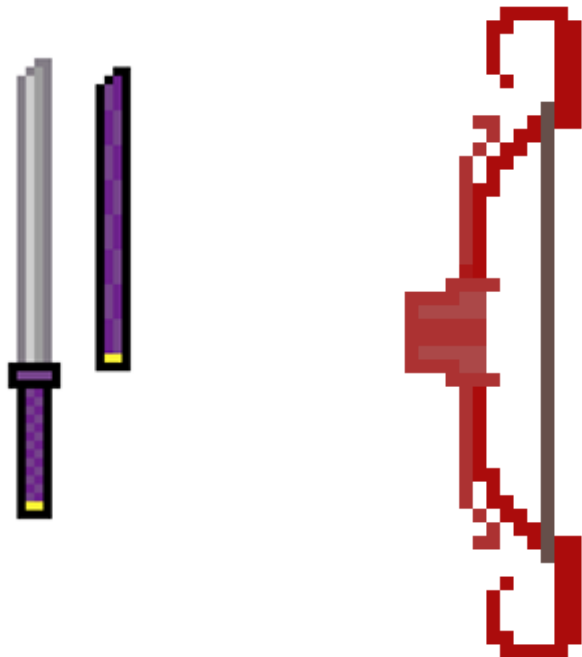
As fadas que serão salvas pelos jogadores.



Itens de cura e efeitos.



Arma do player 1 e do player 2.



Moeda utilizada para comprar itens do jogo.

