|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  | UNIVERSIDADE DO VALE DO ITAJAÍ - UNIVALI | |
| Curso: Design de Jogos e Ent. Digital | Trabalho M2 – Game Concept |
| Disciplina: Projeto de Jogos e Ent. Digital |  |
| Professor: Ricardo Cherobin | Data: \_\_\_\_/\_\_\_\_/\_\_\_\_\_\_\_\_ |

Elemental Spheres

## Game Concept

Matheus Henrique Pottmaier Barros

Sumário

[Meketrefe Games 1](#_Toc397624428)

[Game Concept 1](#_Toc397624429)

[1. Visão geral 3](#_Toc397624430)

[2. Mercado 3](#_Toc397624431)

[3. Audiência 3](#_Toc397624432)

[3.1. Publico alvo 3](#_Toc397624433)

[3.2. Plataforma 3](#_Toc397624434)

[4. Mecânica do Jogo 3](#_Toc397624435)

[4.1. Descrição geral 3](#_Toc397624436)

[4.2. Descrição da mecânica 3](#_Toc397624437)

[5. Ambientação 3](#_Toc397624438)

[6. Enredo 3](#_Toc397624439)

[7. Aspecto Visual 4](#_Toc397624440)

[8. Títulos de Referência 4](#_Toc397624441)

[9. Análise de Mercado 4](#_Toc397624442)

# 1. Visão geral

Os elementos da natureza terão que unir forças para salvar a Terra dos temíveis elementos tóxicos.

# 2. Mercado

O jogo atingirá as pessoas de todas as idades, para conscientização do cuidado com o meio ambiente, ensinando os jogadores sobre a educação ambiental em forma dinâmica e divertida em um jogo casual. Existe uma deficiência no foco dos jogos educativos para o ensinamento com o meio ambiente.

# 3. Audiência

## 3.1. Publico alvo

O jogo será de modalidade casual, não terá gênero especifico e nem faixa etária especifica, será liberada a todos os públicos e a todas as classes sociais.

## 3.2. Plataforma

O Jogo será lançado em plataforma 2D para aparelhos mobile, android/smartphone e também para tables;

# 4. Mecânica do Jogo

## 4.1. Descrição geral

O jogo será baseado na mecânica do jogo Monster Legends, onde os elementos da natureza devem impedir que os elementos tóxicos eliminem os seres vivos do planeta.

## 4.2. Descrição da mecânica

Escolhendo um ser elemental para começar o jogo, o jogador deverá lutar contra os outros seres elementais da natureza para conseguir suas confianças e recrutarem em seu time. O jogador aumentará a experiência do personagem para passar de nível completando objetivos e missões decorrentes no jogo.

Os seres elementais básicos começam no nível 3, podendo usar apenas uma habilidade básica de ataque. Quando o personagem avança de nível, ele aumentará 1 ponto de seus atributos, sendo os de ataque, defesa, velocidade, estamina e vida. A cada 6 níveis o ser elemental sofre uma metamorfose e aprende novas habilidades para usar em batalha.

A estratégia gira em torno de pedra-papel-tesoura dinâmicas entre os elementos. É aí que as combinações dos seres de dois elementos vêm a calhar, porque se seus inimigos são resistentes ao fogo, talvez um ataque de terra vá lhe ajudar a seu favor. Habilidades também custam resistência, apesar de consumíveis podem ajudar com a cura ou a reposição de energia em um instante.

As batalhas acontecerão em times de 3 contra 3 sendo que serão divididas em turnos, onde os mais velozes iniciam a batalha. Vitórias ganham pontos de experiência para você e seu personagem, assim como a alimentação ou recursos ambientais com base em uma rotação aleatória. Ambos XP ajudam a alimentar e nivelar os seres elementais, o que é útil, pois aprendem novas habilidades à medida que avançam de nível.

Com o objetivo principal de criar e desenvolver os poderes de luta desses seres, o jogador de Elemental Spheres também precisará se concentrar em desenvolver suas estratégias de combate combinando os diferentes seres com habilidades elementares enquanto desbloqueiam novos golpes e poderes especiais.

Para isso, você precisará seguir um roteiro que se inicia como o recrutamento dos elementos. Tendo recrutado os elementos deverão se desenvolver ficando um por determinado período na construção chamada “Santuário do Nascimento”, gerando em seguida um novo elemento recém-nascido.

Daí será preciso colocar o pequeno elemento em seu novo lar em uma das estruturas do tipo “Habitat”, mas que combine com um dos elementos primários de sua espécie. Vivendo neste local, o elemento irá gerar bioenergia periodicamente e poderá ser alimentado, o que aumenta seu nível de experiência e desenvolve seus atributos.

# 5. Ambientação

Os cenários do jogo serão divididos em quatro ambientes. A primeira parte será dos planetas da galáxia Elementarion, onde vive os seres elementares. A segunda parte será no espaço (vácuo), onde os guerreiros elementares estão procurando planetas com vida. A terceira parte será baseada na evolução do planeta Terra, mais precisamente do período Cretáceo e era Mesozoica até o século XXIII. A quarta no planeta Terra no mundo tecnológico do século XXIII onde não existe mais agua potável, o ar está totalmente poluído, e os seres vivos foram quase extintos.

Existirá uma arena de combate onde os jogadores poderão batalhar contra outros jogadores para adquirir um ranking global, definido pelo numero de vitórias obtidas nas lutas. Nessa arena poderá ser de single ou de multiplayer, podendo jogar até seis jogadores ao mesmo tempo, formando times ou sendo aleatoriamente. Quando o jogador perde a batalha, ele ganha 10% da experiência que ganharia na vitória;

# 6. Enredo

A bilhões de anos atrás, em uma galáxia distante, conhecido como Elementarion, havia quatro planetas onde habitavam seres elementares da natureza que viviam em harmonia e prosperidade. Os Líderes dos reinos planetários convocaram seus filhos, Honõ guerreiro do fogo, Mizu guerreira da água, Kuki guerreira do ar, e Ishi guerreiro da pedra, para uma missão onde devem salvar planetas que estão à beira da extinção.

Enquanto vagavam pelo espaço entre as galáxias, localizaram um lindo planeta onde habitavam animais reptilianos e mamíferos. Mas ao acaso dos acontecimentos viram um enorme meteoro que iria aniquilar todo o planeta desses seres vivos. Com todas as suas forças arriscaram suas vidas para proteger o planeta, mas infelizmente, não eram fortes o bastante, em vez disso, se fundiram ao meteoro e conseguiram reduzir o impacto ao planeta, salvando pelo menos 1% dos seres do planeta.

Devido ao impacto, os seres elementares entraram em sono profundo e seus corpos começaram a contribuir com o ciclo evolutivo dos seres vivos remanescentes.

Com o processo evolutivo dos corpos orgânicos e naturais, o planeta começou a retomar a vida e a criar as mais diversificadas raças de animais, plantas e minerais.

Ao despertarem de seu sono profundo, os seres elementares descobrem que o lindo planeta que encontraram havia sido alterado e que corria risco de extinção novamente, mas dessa vez de seres elementares tóxicos produzidos pelos seres que se denominam os donos do planeta, os seres humanos.

# 7. Aspecto Visual

O jogo passará no planeta Terra do século XXI, um mundo tecnológico onde não existe mais agua potável, o ar está totalmente poluído, e os seres vivos foram quase extintos. Serão usados ataques elementares para ganhar o jogo. O ponto de vista será isométrico. Estilo da arte sendo em 2D com cores vibrantes dos elementos da natureza, sendo azul para agua, amarelo, vermelho e laranja para fogo, marrom e cinza para pedra/terra, e verde e branco para ar/vento.

As referencias do cenário do jogo são dos jogos Terminator e Last of Us.

# 8. Títulos de Referência

Monter Legends:

<http://www.techtudo.com.br/dicas-e-tutoriais/noticia/2013/12/monster-legends-confira-dicas-de-como-jogar-o-game-de-rpg-para-facebook.html>

<http://infogamesmania.com/monster-legends-confira-o-review-dicas-e-truques/>

Pokemon Nitendo DS:

<http://pokemonsaves.blogspot.com.br/2013/07/todas-roms-jogos-pokemon-nds-2013.html>

<http://www.nintendoblast.com.br/2012/10/analise-pokemon-black-2-white-2-ds.html>

Como citado na página Techtudo, como Monster Legends é um jogo do facebook fez sucesso instantâneo. Mesmo sendo dos criadores de Dragon City, pegou varias refer6encias da franquia do Pokémon.

Podemos dizer que seus gráficos são muito bem feitos, além de acompanhados de ótimas animações durante o combate, que é desafiador desde seu início, principalmente nas disputas contra chefes de fase, o que pode requerer um pouco de treinamento.

De acordo com o site da Nintendo Blast, Pokémon Black 2 e White 2 do DS tiveram mais pontos positivos do que pontos negativos, mas de pontos de vistas diferentes impactaram com o comportamento da história e do game, fazendo muitos dos fãs da primeira época e das demais darem muitos feedbacks, avaliando esse jogo com a nota 9,0.

Os pontos positivos do jogo foram:

* O visual melhorado, com cidades mais vivas e personagens mais bem animados;
* Muitas coisas pra se fazer;
* As medalhas foram uma adição bem interessante e desafiadora;
* O Pokémon World Tournament é divertido e acrescenta grande valor à experiência.

Os pontos negativos do jogo forram:

* O feeling é praticamente o mesmo de B&W;
* O game está um pouco mais fácil.

Em 2013, a franquia de Pokémon, pertencente à The Pokémon Company, acumulou mais de 4 trilhões de ienes ao redor do mundo, equivalente a mais de 40.98 bilhões de dólares.

De acordo com a empresa Social Points, eles não tem a autorização para disponibilizar a quantidade de renda de seus jogos, por ser de regime privado. Então estimasse que o lucro atual do jogo Monster Legends seja por volta dos 20 milhões de dólares, devido à afinidade ao jogo Dragon City, e ao vinculo com a rede social Facebook.

# 9. Análise de Mercado

Com o apoio de empresas de produtos naturais e orgânicos, como a Mãe Terra, Jasmine, Mundo Verde, e outras Empresas associadas ao Projeto Organics Brasil - Biofach América divulgarei o meu jogo, a partir de curtas-metragens e comerciais em redes televisivas de canais abertos e/ou fechados.

Anunciarei o meu jogo no Youtube, em canais de gameplay e em canais que expressem assuntos sobre games e jogos, além dos que promovem jogos, aplicativos mobile, e equipamentos eletrônicos.

Com o intuito de desenvolver mais jogos, futuramente criarei um website próprio para games e jogos, além de ingressar meus jogos em websites famosos como a [Kongregate](http://www.kongregate.com/) e o Armor Games.

Em jogos de aparelhos mobile, o trailer do jogo será visualizado por curtas de aproximadamente 30 segundos para gerar recompensas especiais dentro de outros jogos.