

# **GDD – GAME DESIGN DOCUMENT**

**GRUPO:**

**JOSÉ FELIPE P. VELOSO RA:110072**

**THIAGO DE LIMA RIOS RA:113430**

# Sumário

Nome do jogo.....	3
Plataforma.....	3
Jogadores .....	3
Gênero.....	3
Objetivo (sinopse) .....	3
Recursos (missões, dinâmica).....	3
História/narrativa .....	3
Personagens .....	4
Cenário .....	6
Armas .....	7
Fases/level design .....	7
Mecânica de jogo .....	8
Controles e golpes.....	9
Linguagens de programação .....	11

## Nome do jogo



# Elemental Tournament

## Plataforma

Mobile, browser/html

## Jogadores

1 Jogador ou 2 jogadores.

## Gênero

Jogo de luta, 1 vs 1.

## Objetivo (sinopse)

Derrotar o estudante oponente em uma sequência de batalhas do Torneio de Magia Elemental.

## Recursos (missões, dinâmica)

Escolher seu elemento favorito, representado por um estudante, e batalhar até a final do Torneio de Magia Elemental a fim de conquistar o Troféu Elemental.

## História/narrativa

Todos os anos, numa escola de magia elemental, ocorre um torneio chamado Elemental Tournament. Uma disputa para premiar o melhor mago estudante da academia.

## Personagens

O jogo terá 7 personagens, de elementos distintos (água, natureza, fogo, raio, ar, terra e gelo).



- Sprites parado.



- Sprites ao se movimentar.





- Sprites ao receber dano.



- Sprites ao atacar.



- Sprites ao morrer.



## Cenário

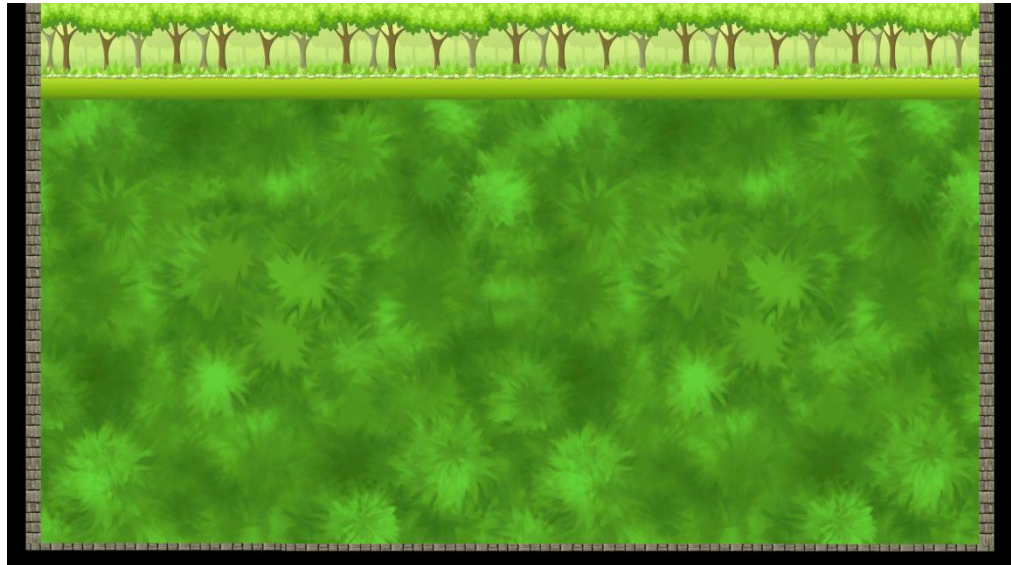
O jogo tem cenários baseados na escola e em seus arredores.

- Cenário baseado em uma biblioteca dentro da escola.





- Cenário baseado em uma floresta nos arredores da escola.



## Armas

Como os personagens são magos, suas armas são livros de magia. Cada livro representa um elemento diferente que pode ser escolhido.



## Fases/level design

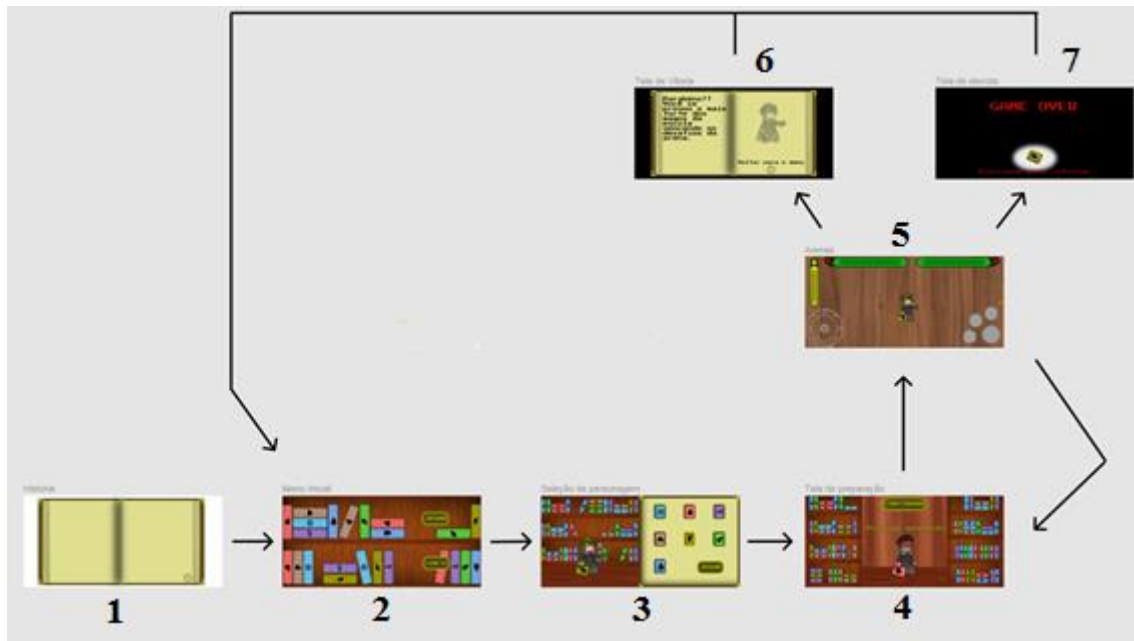
O jogo conta com um sistema de lutas estilo Arcade, uma sequência de lutas contra oponentes randômicos.

E na versão de browser, um modo de combates 1v1 para dois jogadores.

## Mecânica de jogo

Câmera de jogo isométrica, movimentação em 8 direções.

Cada personagem com uma barra de vida e uma barra de energia para usar um poder especial.



1. Tela inicial, com uma intro com a história e o título do jogo.
2. Tela de menu de início de jogo e configurações.
3. Quando o jogador selecionar um livro, que corresponde a um personagem, a borda dele mudará para amarela e o sprite a esquerda ficará correspondente ao dono do livro selecionado, ao clicar em jogar ele será levado para a tela de preparação
4. Tela de preparação, ocorre entre as lutas.
5. O jogador é levado para a arena onde as lutas acontecem.
6. Tela de vitória.
7. Tela de derrota.



## Controles e golpes

Botão direcional e 4 botões de ataque

Cada personagem conta com 4 ataques diferentes, sendo 1 deles um poder especial que necessita de carga para ser usado.

### Versão Mobile



### Versão browser



- Na tela do jogador aparecem sua barra de vida, que ao ser zerada o jogador é automaticamente derrotado, e a mana, que é utilizada para conjurar a habilidade especial do personagem.

- As habilidades que ambos jogadores têm, que é a única forma de reduzir os pontos de vida do seu adversário.

## Golpes

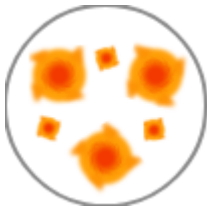
- Fogo



1 – Lança uma bola de fogo na direção desejada, se reativada dentro de um curto período, o projétil seguinte é maior e mais forte.



2 – Lança três bolas de fogo grandes na direção desejada.



3 – Lança uma bola de fogo para cada stack adquirido, stacks são adquiridos ao acertar os outros golpes no inimigo, máximo de 3 stacks.



Especial – Empodera cada um de seus golpes normais, acrescentando uma função extra à cada um. Q – Todas bolas de fogo são carregadas, W – Não é necessário parar para usar o golpe, E – Máximo de 6 stacks. (Requer 100% da barra de mana)

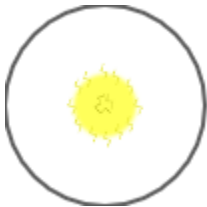
- Raio



1 – Ativa uma aura de raio que causa dano ao redor do personagem, se houver contato com o inimigo na primeira ativação, o golpe é ativado novamente.



2 – Lança um raio que percorre um caminho reto e volta para o personagem depois de um intervalo de tempo (ou quando reativada).



3 – Se transforma numa esfera de raio e avança numa direção desejada, causa dano caso ocorra colisão.



Especial – Cria um resquício de si mesmo numa distância fixa, na direção que desejar. O resquício tem uma aura de raio que é ativada com pequenos intervalos de tempo. Ao ser reativada, o personagem viaja até a posição do resquício. (Requer 50% da barra de mana).

## Linguagens de programação

Html/javascript.