



Game Design Document – M.E.De.A.

Angelo Oliveira Borsa, Camila Canani, Eric Flório, Pedro Veríssimo, Gabriel Ohse Deon

1 Sumário Executivo

1.1 Tipo de Jogo

1.2 Apelo comercial

2 Elementos do Jogo

2.1 Gênero

2.2 Público Alvo

3 Elementos da História

3.1 Sipnose

3.2 Cenário

3.3 Objetivo do jogador

3.4 Concept Art

4 Interface

4.1 Perspectiva

4.2 Mecânicas

4.3 Controle

4.4 Mockup

1 Sumário Executivo

1.1 – Tipo de Jogo

M.E.De.A. é um jogo que propõe a exploração de um mundo não-humano, através da jornada de sobrevivência do robô M.E.De.A.. Embora pertença a um gênero bastante explorado, contamos com elementos incomuns de jogabilidade e história. M.E.De.A. não é qualquer jogo de plataforma, é o seu próximo jogo favorito.

1.2 – Apelo Comercial

É um jogo *Free to Play* para browser, o que, por si só, já é um convite para o jogador experimentá-lo. A história simples e dinâmica permite ao jogador imersão sem comprometimento profundo, quesito importante para jogadores casuais. Com um universo diversificado e atraente, pode ser facilmente transposto para outras plataformas midiáticas, como webséries e séries de televisão, abrindo também possibilidade de criação de linhas de *memorabilia*, como colecionáveis, pelúcias, cadernos e canecas.

2 Elementos do Jogo

2.1 – Gênero e Diferencial

Gênero: Plataforma

Diferencial: Inserção de mecânica pouco explorada em jogos do gênero (atração e repulsão magnética)

2.2 - Público Alvo

Público-alvo do conteúdo (direto): Jovens 18 a 30 anos

Público-alvo do conteúdo (indireto): jogadores casuais 12 a 60 anos

Classe social direta: A, B

Classe social indireta: C, D, E

Público-alvo da marca (direto): masculino 15 a 26 anos

Público-alvo da marca (indireto): feminino 15 a 26 anos, masculino +26 anos

3 Elementos da História

3.1 – Sinopse

Solarii Callisto está sendo invadido por Pookah, uma raça de parasitas alienígenas que viajam de planeta em planeta absorvendo seus habitantes. M.E.De.A. se encontra sozinho no meio dessa invasão, se valendo apenas de sua habilidade de gerar campos magnético e de seu laser de defesa, para sobreviver. Conseguirá M.E.De.A. impedir que seu mundo seja consumido pelos invasores?

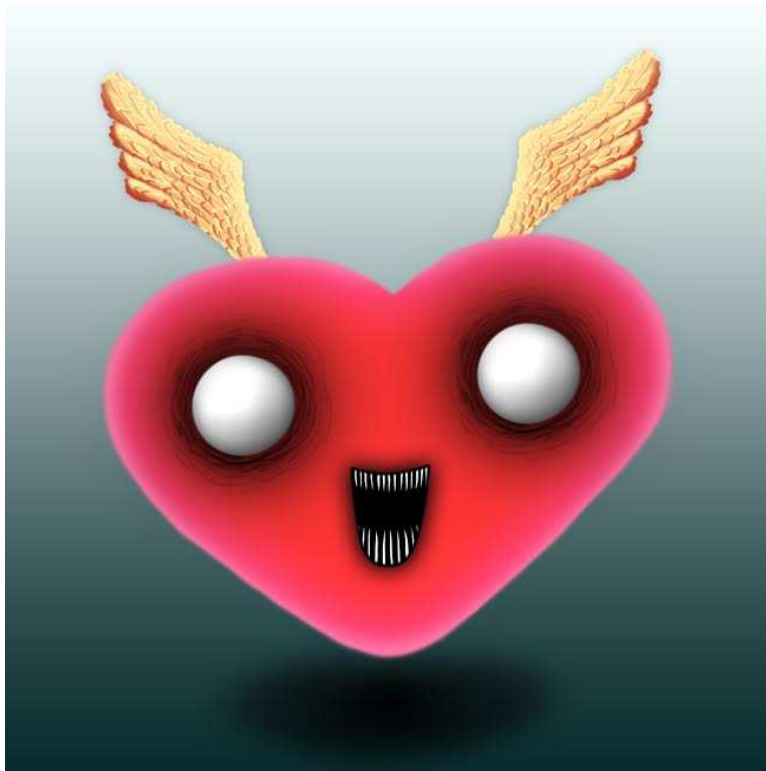
3.2 - Cenário

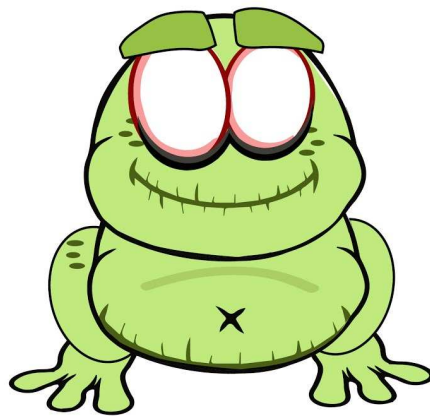
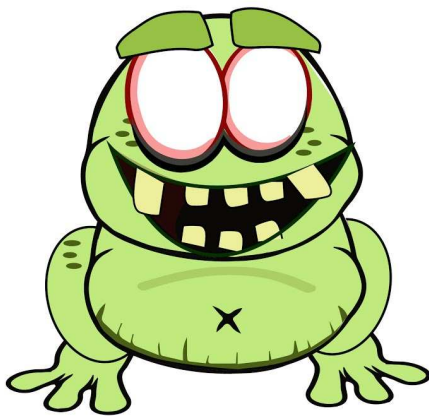
O jogo se passa durante a invasão Pookah à Solarii Callisto, um mundo robótico, metálico e cheio de luzes. Com a crescente presença dos Pookah a paisagem deste mundo vai modificando-se. A paisagem que antes era composta por placas metálicas e luzes, agora está sendo tomada por líquidos e gosmas provenientes dos invasores parasitários.

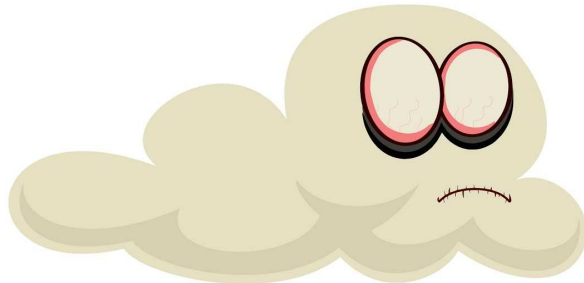
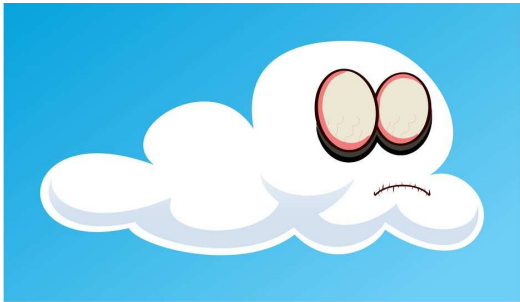
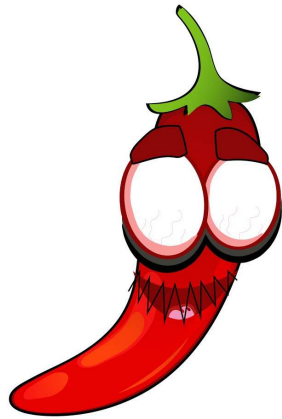
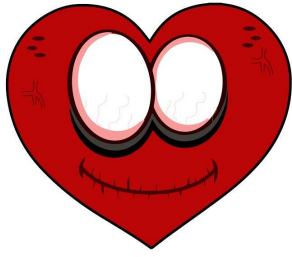
3.3 – Objetivo do Jogador

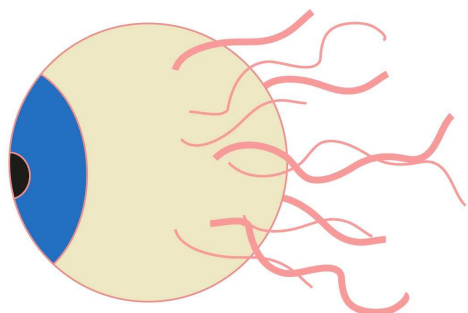
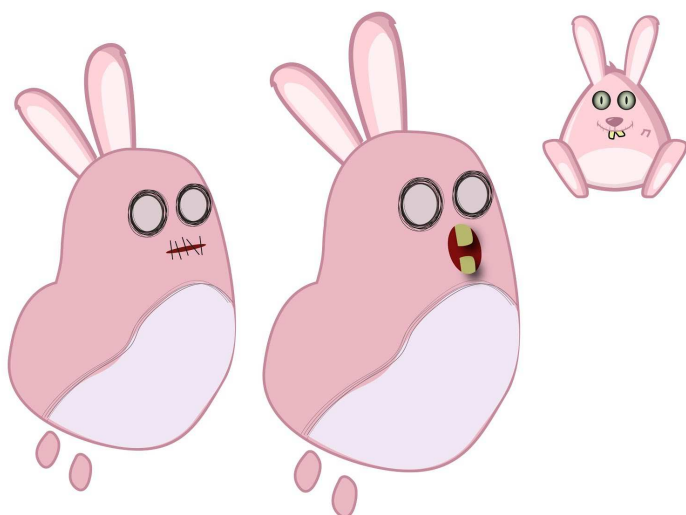
M.E.De.A. deve sobreviver à invasão do seu planeta, derrotando os inimigos e criando passagem através dos desafios que uma guerra a nível mundial colocam à uma população.

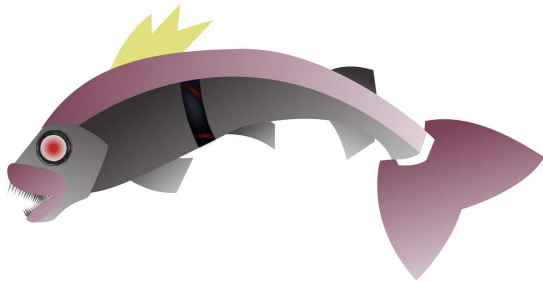
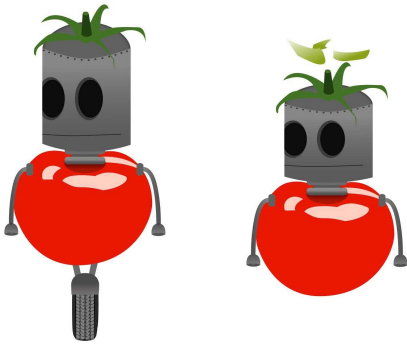
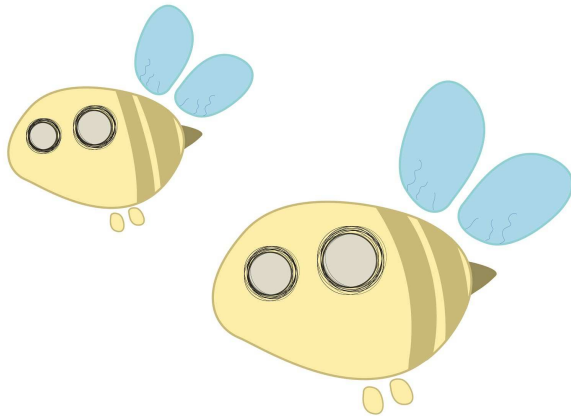
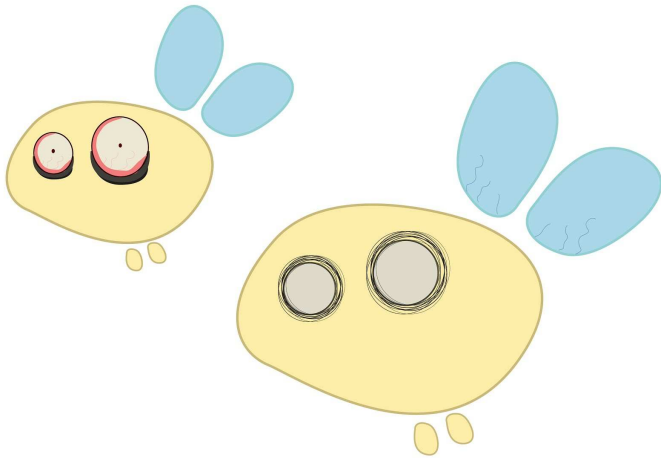
3.4 – Concept Art Inimigos



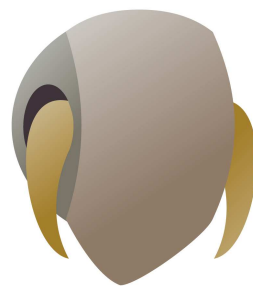
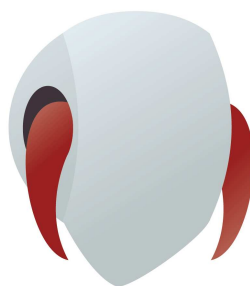
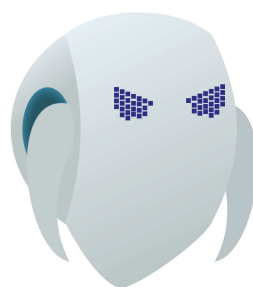
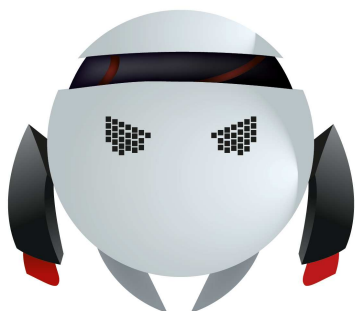
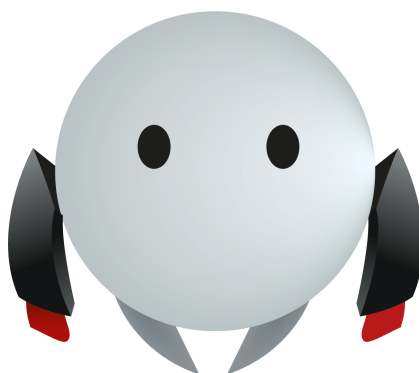
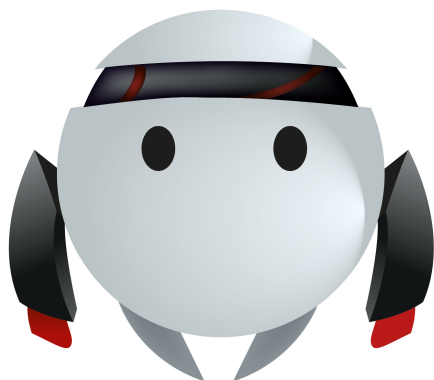
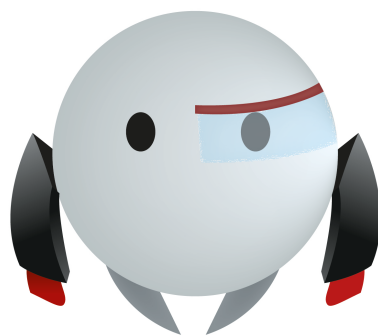
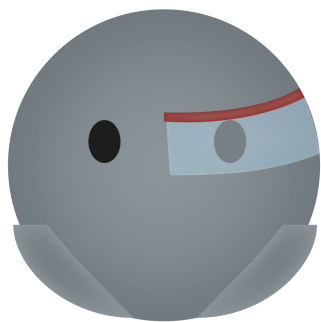


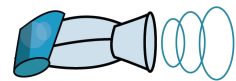
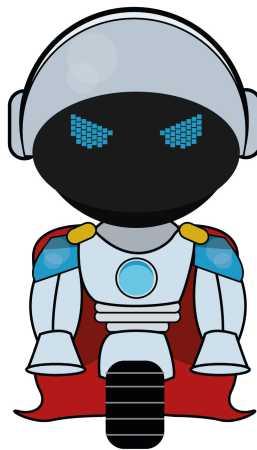
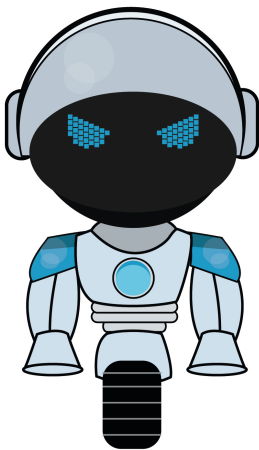
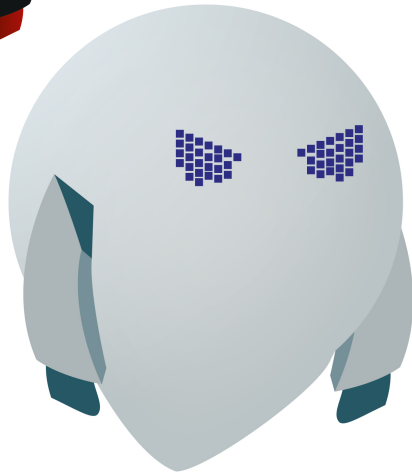






M.E.De.A.





4 Interface

4.1 – Perspectiva

Terceira pessoa, 2,5D (navegação 2D com personagens 3D)

4.2 – Mecânicas

- a) Navegação: M.E.De.A. se movimenta para frente e para trás para exploração do cenário
- b) Pulo: M.E.De.A. pode pular para vencer obstáculos mais altos ou distantes.
- c) Magnetismo: M.E.De.A. é capaz de gerar um campo magnético esférico a sua volta.
 - c.1) Atração: atrai objetos ou inimigos, metálicos, mais leves até M.E.De.A., ou atrai M.E.De.A. até objetos metálicos fixos ou mais pesados.
 - c.2) Repulsão: repele objetos ou inimigos, metálicos, mais leves do que M.E.De.A., ou repele M.E.De.A. de objetos metálicos fixos ou mais pesados.
- d) Tiro: M.E.De.A. é capaz de disparar um tiro em linha reta para destruir inimigos ou obstáculos
 - d.1) Mira: M.E.De.A. pode direcionar o tiro movimentando seu braço para cima ou para baixo.

4.3 – Controles

Controles de teclado:

- a) Direcionais esquerda/direita: navegação
- b) Direcionais cima/baixo: mira
- c) Z: atração magnética
- d) X: tiro
- e) C: repulsão magnética
- f) Enter: pausar.

4.4 – Inimigos

Tratam-se dos invasores que estão tomando conta do planeta e de seus habitantes. Alguns deles parasitam outros robôs, sendo suscetíveis aos poderes magnéticos do jogador. Possuem uma quantidade de vida que é reduzida quando são atingidos pelos tiros do jogador. Em geral, possuem 5 tipos de comportamento.

- a) Voador
Se desloca na parte superior do cenário. Quando avista o jogador, mergulha em sua direção, causando dano ao contato.
- b) Saltador
Perambula pelo cenário até estar próximo do jogador. A partir daí, realiza saltos afim de atingir o jogador.
- c) Atirador
Perambula pelo cenário até estar próximo do jogador. Quando se encontra a uma certa distância do jogador, atira na direção do mesmo.
- d) Lançador
Permanece fixo no cenário, disparando mísseis. Cada missil se desloca em direção ao jogador(, podendo ser desativado com o uso de suas habilidades magnéticas).
- e) Andador
Percorre permanentemente uma trajetória fixa, causando dano ao jogador caso entrem em contato.

4.5 – Mock Up

