

Lost Magic

GAME DESIGN DOCUMENT

Por Vanessa L. Fernandes da Silva
RGM: 1820618387
22 de outubro de 2019

Índice

GDD:

| | |
|-------------------------|---|
| Lost Magic..... | 1 |
| 1. História | 3 |
| 1.1. High Concept..... | 3 |
| 1.2. História | 3 |
| 2. Fluxograma | 4 |
| 3. Gameplay..... | 5 |
| 4. Personagens | 5 |
| 5. Universo..... | 6 |
| 6. Desenvolvimento..... | 6 |
| 7. Controles | 6 |
| 8. Interface | 6 |
| 9. Cronograma | 8 |

1. História

1.1. High Concept

Lost Magic é um text-based RPG ambientado em um mundo medieval fantástico, habitado por humanos e feéricos.

1.2. História

Quando o Príncipe Ernas Windfall é coroado Rei de Damohr, o reino mais próspero do continente Etheryn decai sob sua tirania. A família Skyelight, até então responsável pela proteção da família real, foi acusada de traição e executada ao amanhecer do dia seguinte. Nesse mesmo dia a magia em todo o reino desaparece e os devotos do deus da magia, Ahin, não sentem mais seu toque.

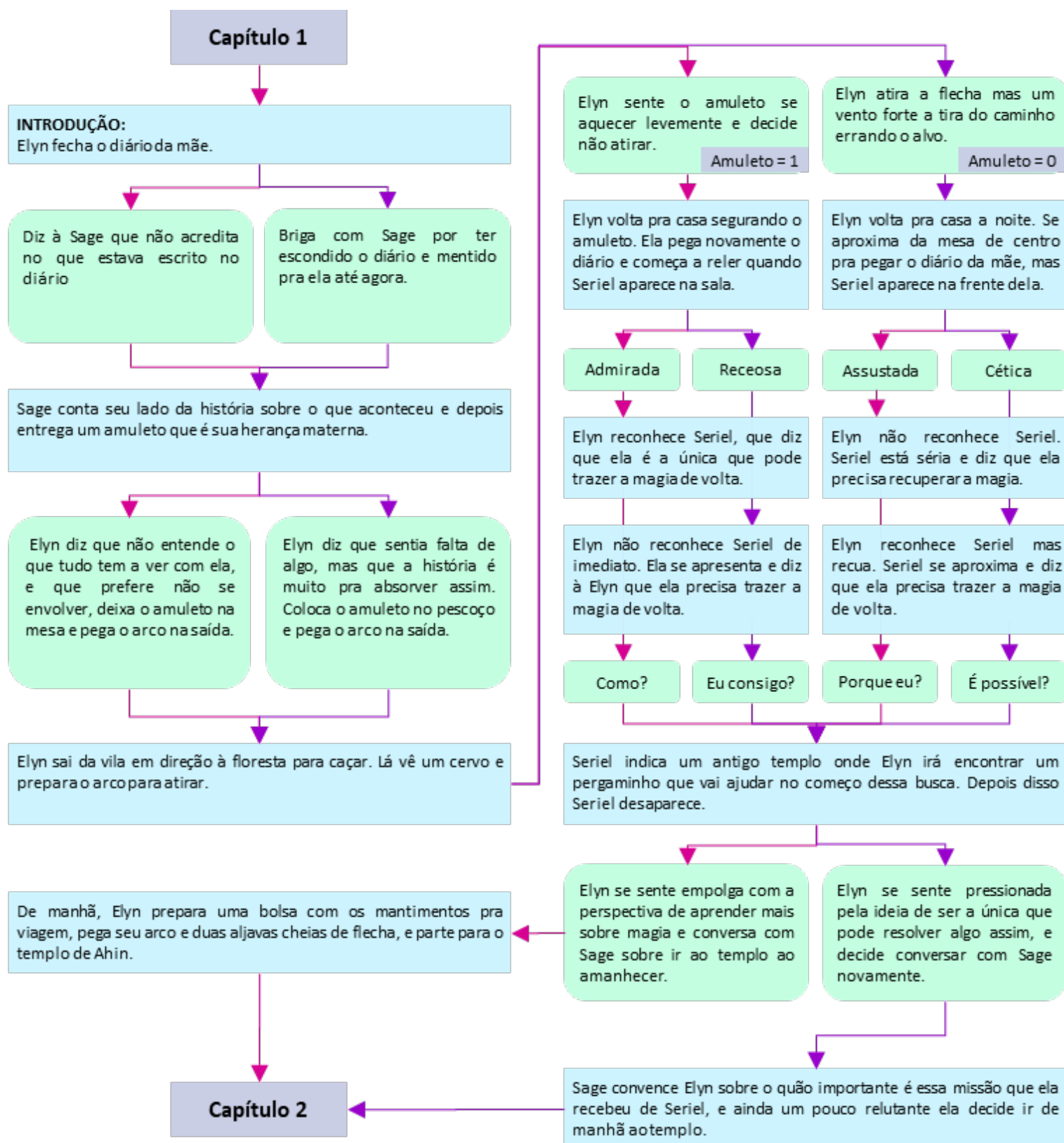
Lost Magic começa com a protagonista, Elyn, lendo o diário da mãe, onde ela descobre que Wynna foi a única Skyelight a escapar da execução, pois ela estava com Sage fora do castelo, ao saber dos acontecimentos, os dois fogem para longe da capital e não passam muito tempo em um só lugar. Alguns anos depois, Wynna morre ao dar à luz à Elyn, sua única filha com Sage.

Ao fim da leitura, Sage entrega à Elyn um amuleto antigo, que diz pertencer à família Skyelight há muitas gerações. Se sentindo pressionada pelas informações, Elyn decide sair para caçar e absorver o passado da própria família. De volta à casa, Elyn recebe a visita de Seriel, deusa menor da magia, que lhe encarrega de recuperar a magia perdida e aponta um antigo templo como o primeiro passo dessa jornada.

À medida que Elyn encontra pistas que a levam em direção ao objetivo final, ela encontrará pergaminhos de encantamentos escritos pela própria Seriel, que são a única forma de magia que ainda funciona, descobrirá também a verdade sobre o passado do reino e conhecerá aliados que podem ou não se juntar a ela nessa jornada, além de enfrentar os obstáculos e desafios que surgem em seu caminho para a capital Lionare.

No final, ela descobrirá que nem tudo é o que parece, e que sua maior conquista é apenas o começo.

2. Fluxograma



3. Gameplay

Sendo um text-based RPG, a progressão do jogo se dá através de escolhas feitas pelo jogador e terão maior ou menor impacto em diferentes situações, para que o jogo possa correr para os pontos-chaves, levando à personagem à dois possíveis finais para o livro.

Os obstáculos variam entre enigmas, que terão dicas sutis em passagens anteriores, quebra-cabeças e lutas, nas quais serão utilizados os status da personagem em um teste oculto que determinará se a ação feita foi bem-sucedida ou não.

Em determinadas situações, uma ação malsucedida pode acarretar na morte da personagem e, conseqüentemente, no fim do jogo. Nessa situação o jogador pode escolher entre reiniciar o jogo, ou retornar para o início do capítulo, ponto em que ocorre o salvamento automático.

4. Personagens

ELYN:

Nascida em um pequeno vilarejo no fim do mundo, foi criada pelo pai em uma pequena vila de caçadores. Elyn não tinha grandes expectativas para o futuro, até que encontrou o diário de sua falecida mãe e descobriu um legado que nunca teria imaginado.

SAGE:

Era amigo de infância de Wynna e foi quem a ajudou a fugir e se esconder numa pequena vila afastada quando a família dela foi morta. Os dois tiveram um breve relacionamento do qual veio Elyn, porém Wynna não sobrevive ao parto e Sage cria a menina sozinho mantendo a ascendência dela em segredo.

SERIEL:

Era muito devota ao deus Ahin, e comprometida com o estudo da magia para proteção da família real de Damohr, ao morrer foi feita deusa pelo próprio Ahin e tornou-se companheira dele. Assim, seu poder cresceu e flui pela linha materna de seus descendentes.

ALIOR:

Cresceu junto com Elyn na vila de caçadores, quando descobre que ela vai embora ele se convida pra viagem, pois, sempre quis conhecer o reino.

ERNAS:

O atual rei de Damohr. Foi coroado imediatamente após o falecimento do pai, que ocorreu de forma suspeita na madrugada. Seu primeiro ato como rei foi proibir o uso de magia no reino e em pouco tempo fez com que a magia desaparecesse por completo.

5. Universo

Lost Magic se passa num mundo medieval banhado em magia, com exceção, atualmente, do reino de Damohr. O continente de Etheryn é composto unicamente por humanos, mas é de conhecimento comum que em Ahkars o povo feérico reina há milênios em paz com os humanos que se aventuram a chegar lá.

6. Desenvolvimento

Este jogo será desenvolvido através da Unity, para Android e iOS. Utilizando também o aplicativo Twine para o desenvolvimento dos caminhos da narrativa.

7. Controles

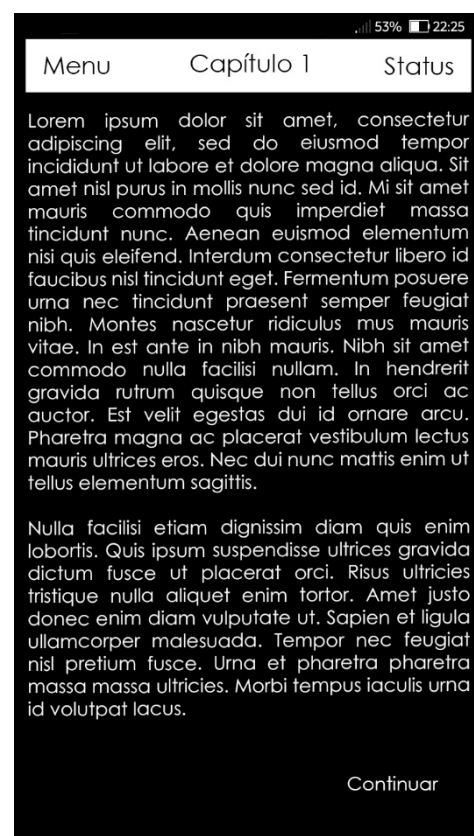
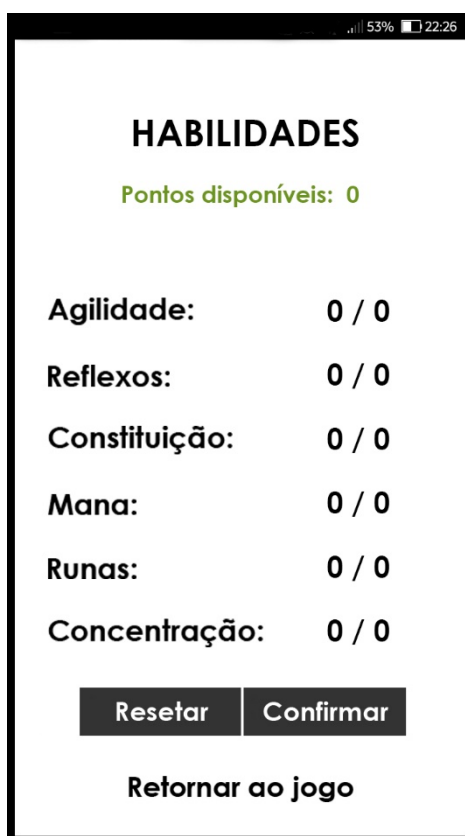
Ao final do texto narrativo o jogador encontrará as escolhas disponíveis para passar para a próxima passagem da narrativa ou para a tomada de decisão.

8. Interface

Na tela inicial do jogo já vemos o menu principal logo abaixo do título, com as opções: “Novo Jogo”, “Conquistas”, “Créditos” e “Sair do Jogo”. Na parte de conquistas o jogador pode ver quais títulos ele recebeu até o momento.

Ao iniciar um novo jogo, ou continuar um jogo salvo, teremos no menu superior as opções: “Menu” e “Status”; assim como o capítulo atual. final da narrativa podemos encontrar a opção “Continuar”, quando não há opção de ação disponível no momento e o jogador apenas continua para a próxima passagem da narrativa.

Acessando o menu “Status” o jogador terá acesso às habilidades da protagonista, quando houver pontos disponíveis para atribuição os mesmos estarão destacados no topo da página. Para atribuir um ponto basta que o jogador escolha e toque na habilidade desejada, sendo necessário clicar em “Confirmar” para que a escolha seja gravada. Após confirmar a distribuição de pontos, caso necessário o jogador pode resetar e começar novamente, ou retornar ao jogo.



9. Cronograma

| Tarefa/Semana | 4° Tri/2019 | | | 1° Tri/2020 | | | 2° Tri/2020 | | | 3° Tri2020 | | | Progresso |
|-----------------------------------|-------------|---|---|-------------|---|---|-------------|---|---|------------|---|---|--------------|
| | 1 | 2 | 3 | 1 | 2 | 3 | 1 | 2 | 3 | 1 | 2 | 3 | |
| Escrever o GDD | | | | | | | | | | | | | Em Progresso |
| Criação da Narrativa do Livro 1 | | | | | | | | | | | | | Em Progresso |
| Criação de Inimigos | | | | | | | | | | | | | Planejado |
| Criação de Encantamentos | | | | | | | | | | | | | Planejado |
| Criação de Enigmas | | | | | | | | | | | | | Planejado |
| Criação de Quebra-cabeças | | | | | | | | | | | | | Planejado |
| Conquistas do Livro 1 | | | | | | | | | | | | | Planejado |
| Testar seq. de passagens no Twine | | | | | | | | | | | | | Planejado |
| Implementação no Unity | | | | | | | | | | | | | Planejado |