



Game Design Document

Informações de Direitos Autorais

Versão histórica

Data	Autores	Alterações
29/01/2012	Alan Matheus Pinheiro Araya	
29/01/2012	Davi Azevedo de Queiroz Santos	
29/01/2012	Ana Carolina	
29/01/2012	Wilson Jose Luz	
29/01/2012	Jean Martins	
29/01/2012	Mauricio Martins da Cunha	
29/01/2012	Talles Henrique Brolezzi Fagundes	
29/01/2012	Vinícius Caires	
29/01/2012	Rafael Sizanovski Machado	

Sumário

Game Design Document	1
Informações de Direitos Autorais	2
Versão histórica	2
Informações Gerais	4
Conceito do Jogo.....	4
Recursos	4
Gênero.....	4
Público-Alvo	4
Escopo.....	4
Número de Locais	4
Número de Leveis	4
Número de armas	4
Gameplay and Mecânica.....	4
Gameplay	4
Progressão do Jogo	4
Missão/Desafio e estrutura.....	4
Mecânica	4
Junção de Telas	5
Gráfico de Junção de Telas	5
Descrição de Telas	5
Tela 01 - Inicial	5
Tela 02 - História do Jogo.....	6
Tela 03 - A Escolha.....	6
Tela 04- Gameplay.....	7

Tela 4.1 - Game Over.....	7
Tela 4.2 - You Win!	8
Tela 5 - Créditos.....	8
História, Configuração e Personagem.....	9
Narrativa	9
História.....	9
Mundo do Jogo	9
Efeitos Sonoros	9
Engine do Jogo.....	9
Linguagem de Programação	9
Softwares Secundários	9
Arte e Design	10
Arte do Jogo.....	10
Concept Art.....	10
Personagens.....	10
Ambientes	11
Diversos	11

Informações Gerais

Conceito do Jogo

É uma guerra entre anjos e demônios e cabe ao jogador escolher em qual lado ele lutará para poder destruir o planeta do outro.

Recursos

Gênero

Estratégia e Ação

Público-Alvo

O público alvo é para a faixa etária de 12 anos pra cima. Contem cenas de ação e violência.

Escopo

Número de Locais

Há basicamente um cenário que é o campo de batalha. Composto por dois planetas: o angelical e o demoníaco circundado por suas respectivas serpentes da vida.

Número de Níveis

Apenas um level, visto que a intenção é vencer a guerra destruindo o castelo do planeta adversário.

Número de armas

Gameplay and Mecânica

Gameplay

Progressão do Jogo

Missão/Desafio e estrutura

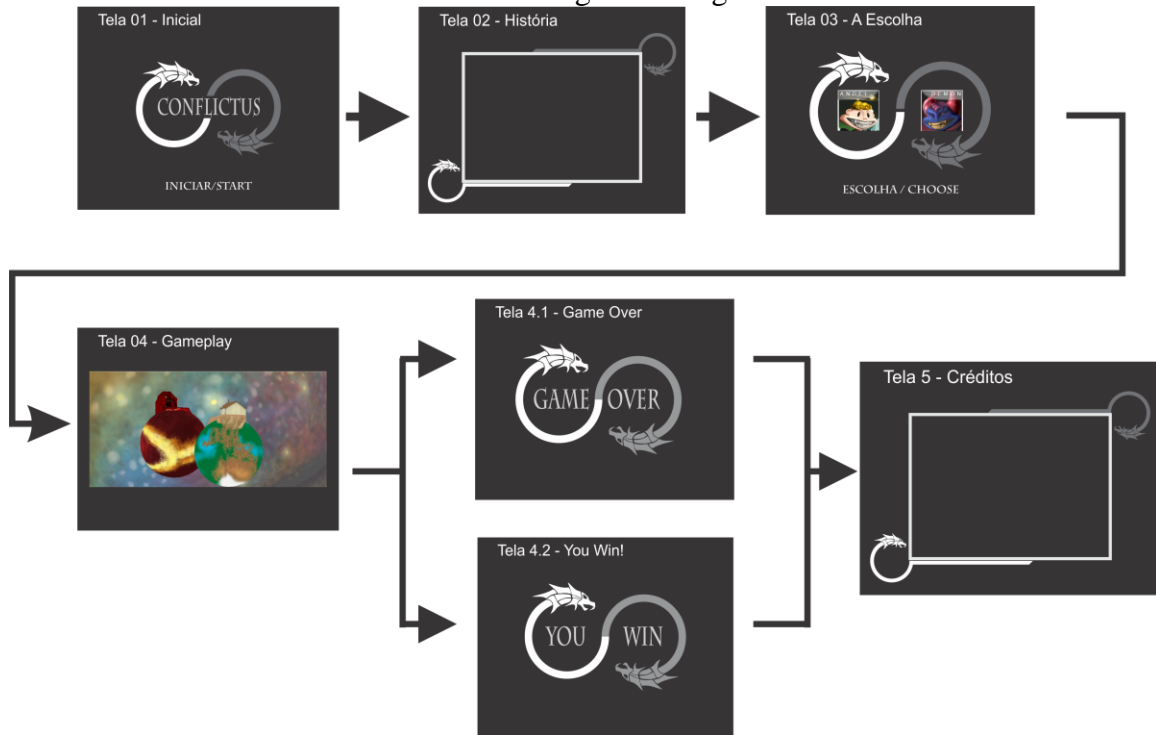
O desafio principal é vencer a batalha destruindo o castelo inimigo.

Mecânica

Junção de Telas

Gráfico de Junção de Telas

O Roteiro das telas funciona conforme o diagrama a seguir:



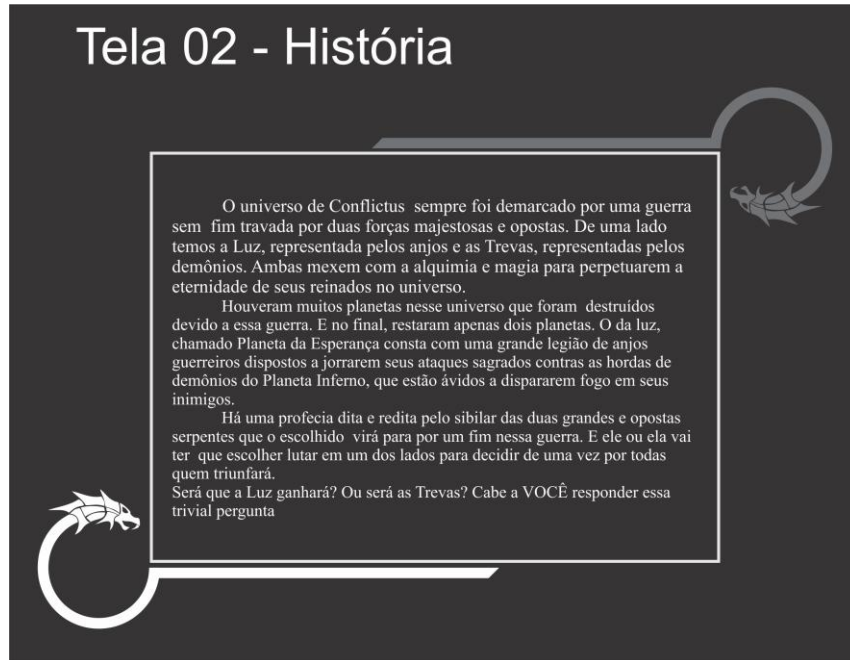
Descrição de Telas

Tela 01 - Inicial



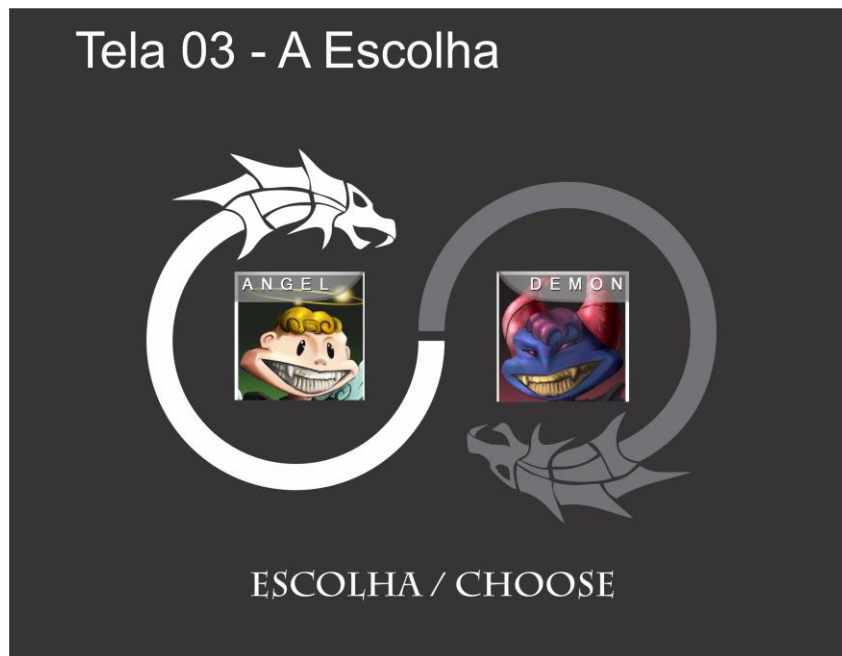
A Tela inicial do jogo trás logomarca dele e tem uma opção ou botão a ser apertado com o mouse que é o Iniciar ou Start. Como também a opção de ver controles e sair do jogo.

Tela 02 - História do Jogo



A Tela contará via texto fixo alinhado ao centro, a trama do jogo.

Tela 03 - A Escolha



A Tela da escolha permitira o jogador escolher ser anjo ou demônio para lutar na guerra. Basta ele clicar em um dos ícones.

Tela 04- Gameplay



A tela mostra o gameplay onde o jogador poderá jogar o jogo.

Tela 4.1 - Game Over



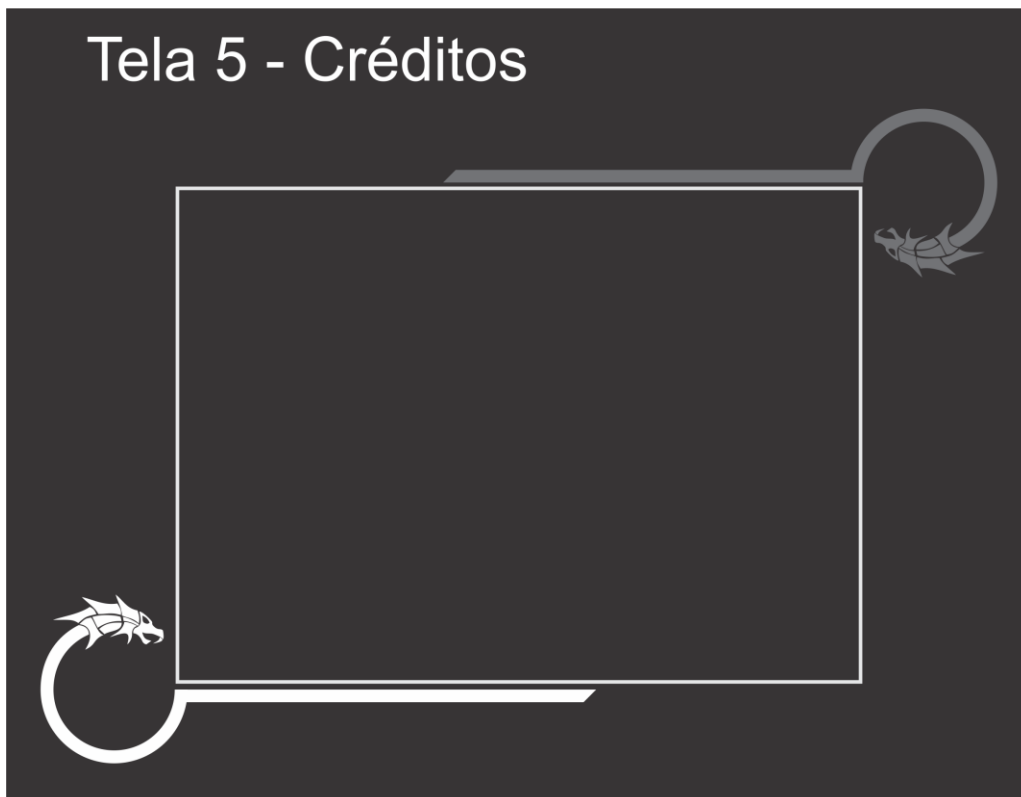
Caso o jogador perca, essa tela aparecerá e ele vai ter que iniciar o jogo novamente.

Tela 4.2 - You Win!



Caso o jogador vença, aparecerá essa tela que depois vai levá-la a próxima tela, a dos créditos.

Tela 5 - Créditos



Tela final do jogo, onde aparecerão os créditos via texto estático alinhado ao centro da tela.

História, Configuração e Personagem

Narrativa

História

O universo de Conflictus sempre foi demarcado por uma guerra sem fim travada por duas forças majestosas e opostas. De uma lado temos a Luz, representada pelos anjos e as Trevas, representadas pelos demônios. Mexem com a alquimia e magia para perpetuarem a eternidade de seus reinados no universo.

Houveram muitos planetas que foram destruídos devido a essa guerra e no final, restaram apenas dois planetas. O da luz, chamado Planeta da Esperança consta com uma grande legião de anjos guerreiros dispostos a jorrarem seus ataques sagrados contras as hordas de demônios do Planeta Inferno, que estão ávidos a dispararem fogo em seus inimigos.

Há uma profecia dita e redita pelo sibilar das duas grandes e opostas serpentes que o escolhido virá para por um fim nessa guerra. E ele ou ela vai ter que escolher lutar em um dos lados para decidir de uma vez por todas quem triunfará.

Será que a Luz ganhará? Ou será as Trevas? Cabe ao jogador responder essa pergunta trivial.

Mundo do Jogo

O mundo do jogo contém apenas doias planetas. o Planeta dos demônios e o planeta dos anjos.

Efeitos Sonoros

Os efeitos sonoros se encontram no formato .OGG pois é formato de som gratuito.

Engine do Jogo

Programa Unity Engine.

Linguagem de Programação

Foi usado a linguagem C Sharp ou C# dentro da Engine Unity.

Softwares Secundários

Foram usados outros softwares para criação do jogo.

Arte e Design

Foi usado para arte, os programas Adobe Photoshop CS4 e CS5 para fazer os concepts. A arte vetorial da logo marca foi feita utilizando o Corel Draw X5.
Programas de modelagem 3D: Blender.

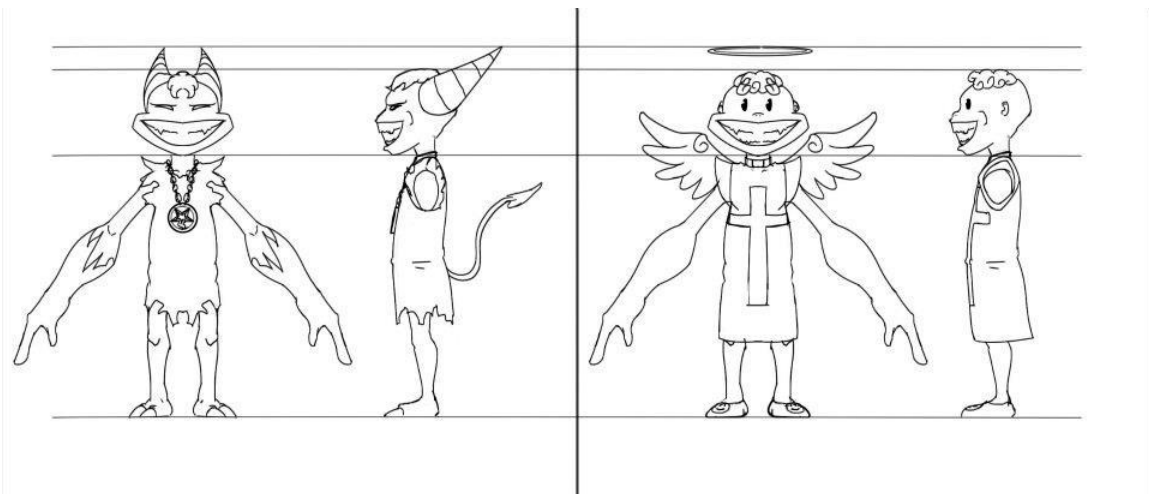
Arte do Jogo

Concept Art

Personagens



Aqui está uma concept art do anjo e demônio que se enfrentam no jogo.



Nessa imagem está mostrado o model sheet de ambos os personagens principais para a modelagem 3D.

Ambientes

Diversos



Foi feito até uma sugestão de camisetas do jogo.