

Game Design Document

DOCUMENT
DOCUMENT
DOCUMENT



EQUIPE

Agostinho Felipe
Alexandre Luz Martino Burlamaqui
André Bueno
João Vitor Dalla
Vinicius Lima
Gustavo Mondini

SUMÁRIO

Visão geral.....	2
High concept.....	2
Público alvo	2
Estilo estético.....	2
Persona.....	3
Narrativa.....	4
Game world	4
Personagens.....	5
Referências	10
Gameplay.....	12
Gameplay e mecânicas	12
Oponentes	26
Level Design	28
Interface	32
Direção de arte.....	38
Direção sonora	42

HIGH CONCEPT

RPG de turno em que se enfrenta dungeons em uma Aventura temporal onde os atributos do jogador são recursos a serem gerenciados

PÚBLICO ALVO

Jogadores que já estão familiarizados com o gênero de JRPG's ou RPG's no geral, que possuem uma certa experiência e possuem jogos como principal ou um dos principais hobbies (jogador não tão casual), e tem perfil explorador e matador.

ESTILO ESTÉTICO

Optamos por seguir a direção de arte da estética semi-realista, com o personagem principal sendo do estilo anime e ambientes semi-realistas com alguns aspectos de arte estilizada, tais como formas e silhuetas levemente fora de escala, com gradiente de cores e texturas simplificadas.

PERSONA

Gabriela Antunes - 27 anos, mora em São Paulo com seus pais. Estuda Prod. Audiovisual na USP e trabalha como social mídia em uma startup de software. Costuma ler bastante, principalmente livros com tramas profundas como suspenses fictícios, fantasias e romances.

Gabriela também é habituada no mundo dos games, começou cedo quando seu pai a introduziu nesse mundo por meio de jogos de história nos consoles mais antigos da Nintendo.

Dessa forma, desenvolveu um gosto por RPG's que a levassem a um novo mundo cheio de possibilidades onde ela consegue descobrir a própria forma de vencer os desafios propostos.



GAME WORLD

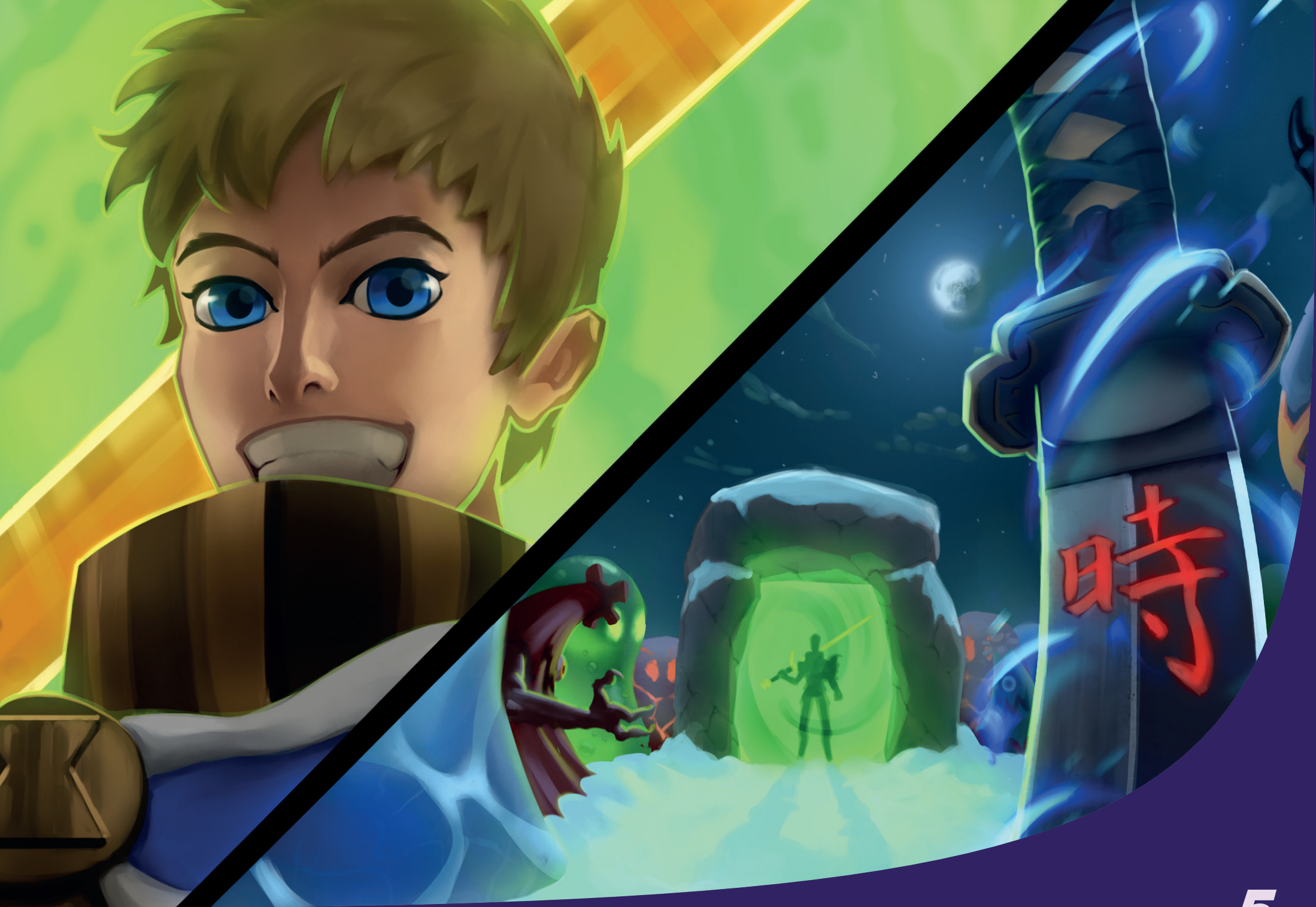
O jogo se passa em uma aventura temporal para o período do Japão feudal, no tumulto do período Edo.

Konshu, o deus do tempo egípcio, sempre se incomodou por não poder fazer parte da sua mais bela criação, e elabora um plano para que ele possa participar do ciclo da vida de um mortal.

Porém, este plano ocasionaria o fim do tempo. Konshu então interfere em diversos períodos históricos com a intenção de causar a lenta morte daquela linha do tempo.

Sua interferência é causada por artefatos, que, ao serem utilizadas por pessoas com relação em árvore genealógica a figuras históricas e mitológicas importantes, desperta um poder impressionante, que pode ser usado para o bem ou para o mal, chamado Dormente.

Archie, o Dormente de Rei Arthur, deve viajar para este período e impedir que o dormente de Susano, o deus do Mar, se desperte e dê fim a esse trecho da linha do tempo.



PERSONAGENS



Arthur Penzel (Archie)

Idade: 23 anos

Archie é o “Dormente” que representa a entidade do Rei Arthur Pendragon.

Através do artefato Excalibur, ele canaliza seus poderes.

Com a ajuda do mentor e treinador de heróis Quíron, Archie viaja pelo tempo impedindo que dormentes mal intencionados despertem e prejudiquem a linha temporal.

Quíron

Idade: ???

Quíron treinou a maioria dos heróis ao longo da história como Aquiles, Hércules e Son Wukong.

Ciente dos perigos de dormentes malignos e entidades negativas, ele tornou seu propósito treinar e proteger os heróis.

Sob o disfarce de um professor de antropologia na universidade, Quíron busca possíveis dormentes que podem ajudar sua causa, como foi o caso de Archie.



Akai Kumori

Idade: 28 anos

Líder de uma rebelião no período do Japão Feudal.

Ele era assistente de um bondoso Xógum, mas o enganou e assassinou sua família.

Ao entrar em contato com a lâmina Massamune enviada por Konshu, despertou o aspecto dormiente de Susanoo, o deus xintoísta do oceano.

Konshu

Idade: ???

O deus egípcio da Lua e do tempo Konshu encontrou-se entediado certa vez.

Brincando com seus poderes, ele soltou os Devora-tempos na esperança de recriar a linha temporal do zero após destruí-la.

Ele fez isto enviando artefatos de dormente pelo espaço tempo, alterando a ordem cronológica e atraindo estes monstros com sua energia temporal.



REFERÊNCIAS

A principal referência de Gameplay e Design de Interface é a série de jogos Persona, com seu sistema de batalhas por turno dinâmico e divertido, auxiliado por um design de interface impecável.



Artisticamente, o jogo se inspira muito em Sekiro e Rise of Ronin para seus assets, além do estilo de modelagem e texturização do jogo Overwatch.





GAMEFLOW

Dormente é um jogo de RPG de combate em turnos que utiliza os próprios turnos e atributos como recurso.

O jogador inicia a fase com um número determinado de turnos, e cada ação dentro de combate possui um gasto único de turnos equivalente ao seu nível de efetividade.

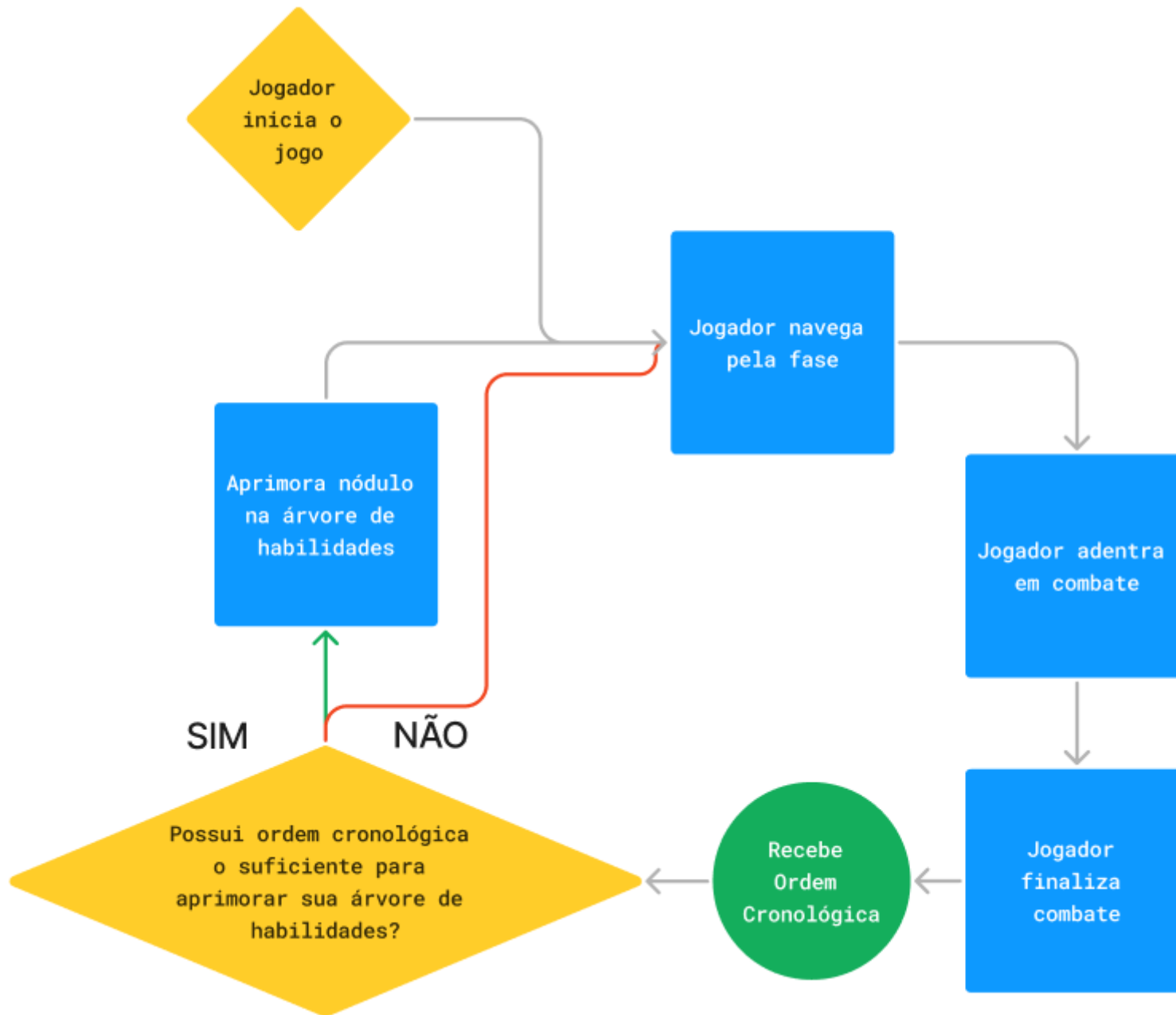
Caso o jogador perca todos os seus turnos, isso ocasionará em sua condição de derrota.

Além disso, o jogador obtém “Ordem Cronológica”, recurso utilizado para obter novas habilidades e criar um senso de progressão de personagem no jogo, ainda se apropriando da ideia de atributos como recurso.



Turnos Restantes



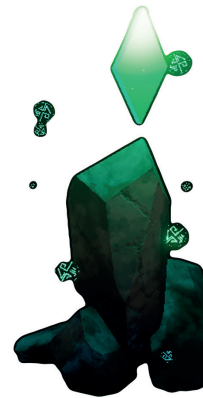


OBJETOS



Portas

Servem de passagem para outros pontos da fase.



Fragmentos de portal Stonejourner

Servem como checkpoint para o jogador. Ao alcançar um stonejourner, será o seu ponto de recuperação em caso de game over.

Destrutíveis

Impedem portas de serem abertas no sentido onde os destrutíveis se localizam. Devem ser destruídos

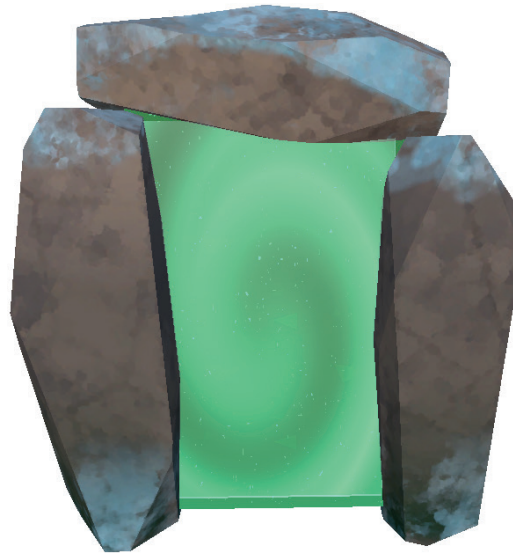
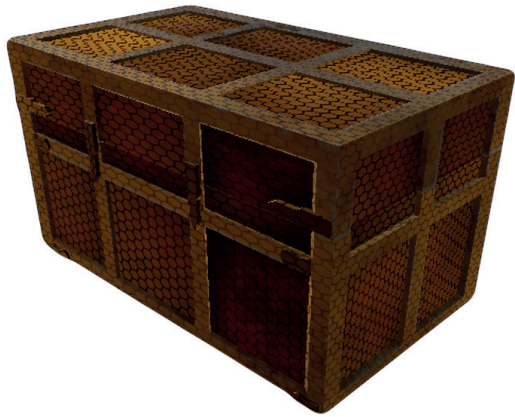
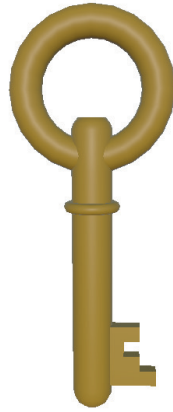


Baús

Possuem Ordem Cronológica, chaves ou Sementes de cronos.

Chave

Serve para abrir portas durante a masmorra.



Portal Stonejournner

Servem como checkpoint para o jogador. Ao alcançar um stonejournner, será o seu ponto de recuperação em caso de game over.

COMBATE

Dormente é um jogo de RPG de combate em turnos que utiliza atributos como recursos, além de subverter a funcionalidade tradicional de turnos em jogos de JRPG.

Distinto dos demais RPGS, o sistema de combate subverte a utilização dos atributos do jogador, os utilizando como recursos que devem ser ativamente gerenciados.

Diante dessa subversão, os atributos do jogador e turnos de combate funcionam como recursos limitados, flutuantes e utilizáveis conforme a vontade e necessidade do jogador para utilizar golpes e habilidades.

O combate sempre segue a ordem:
Jogador > Inimigo > Jogador.

MECÂNICAS

Atributos como recurso

O jogador irá começar com 5 de uma moeda de cada atributo, sendo eles:



Bravura, representando ataque. Habilidades que causam maior quantia de dano utilizam primariamente esse atributo.



Sabedoria, representando magia. Habilidades que causam quantia considerável de dano e habilidades de utilidade utilizam primariamente esse atributo.



Resiliência, representando defesa. Habilidades que aumentam a durabilidade e diminuem resistências inimigas utilizam primariamente esse atributo.

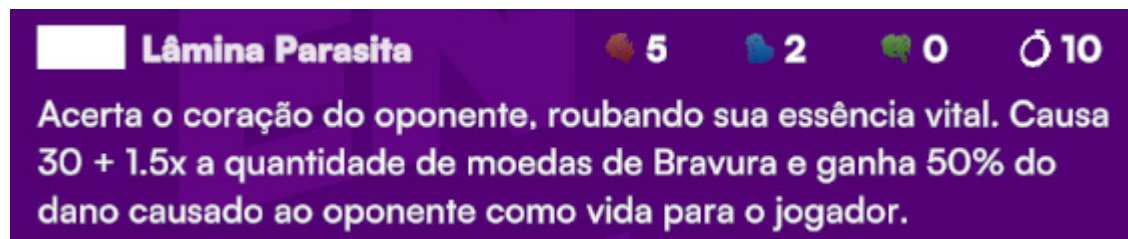
A cada turno que se passa no jogo, o jogador irá ganhar determinada quantidade de cada moeda. Essa quantia inicialmente será de +1, podendo aumentar com aprimoramentos na árvore de habilidades. Cada habilidade necessita de uma quantia determinada de recursos.

Turnos como recurso

Os turnos, tradicionalmente utilizados como medidores de tempo, também serão recursos. As habilidades do jogador e a passagem de turnos gastam este recurso.

Habilidades

As habilidades podem utilizar um ou diversos atributos para serem utilizadas. Por exemplo, para utilizar a Lâmina Parasita, o jogador utiliza o atributo de Bravura e de Sabedoria. Como a habilidade é da árvore de habilidades de Dano, seu maior gasto é com bravura.



Lâmina Parasita 5 2 0 10

Acerta o coração do oponente, roubando sua essência vital. Causa 30 + 1.5x a quantidade de moedas de Bravura e ganha 50% do dano causado ao oponente como vida para o jogador.

Árvore de Habilidades

No menu da árvore de habilidades, o jogador pode optar por gastar sua “Ordem Cronológica” adquirida para desbloquear nódulos nesta árvore, que conta como uma separação em três segmentos, uma para cada atributo do jogo.

Cada nódulo desbloqueia uma nova habilidade para o arsenal do protagonista, além de adicionar um ponto adicional daquele atributo por turno.



HABILIDADES

Observação: Os gastos não estão explicitados nesse documento, uma vez que podem ser sujeitados a mudança de balanceamento.

Gastos com turnos não serão explicitados, já que são usados em todas as habilidades.

BRAVURA: Ataque de coragem

Utiliza: 

Utiliza a Excalibur para bater no inimigo, causando dano baixo.

SABEDORIA: Lâmina de Bahamuth

Utiliza:  

Archie convoca a chama do Dragão Bahamuth, aumentando o dano por 3 turnos.

RESILIÊNCIA: Escama de aço

Utiliza: 

Bloqueia com a ombreira, reduzindo o dano do proximo ataque recebido e cura um pouco de vida.

Nóculo 1 na árvore de habilidade

Custo para liberar: 200 Ordens Cronológicas

BRAVURA: Lâmina parasita

Utiliza: 

Atinge o coração do oponente, causando dano mediano e curando o jogador com parte do dano causado.

SABEDORIA: Fogo de mago

Utiliza: 

Invoca um fogo fátuo, causando dano mediano.

RESILIENCIA: Ataque e defesa

Utiliza: 

Causa dano mediano e instantaneamente entra em modo de guarda.

Nóduo 2 na árvore de habilidade

Custo para liberar: 300 Ordens Cronológicas

BRAVURA: Medida Desesperada

Habilidade passiva

Aumenta consideravelmente o dano quando restam poucos turnos.

SABEDORIA: Presente de Merlin

Habilidade passiva

Chance de iniciar a batalha com Sopro de Bahamut.

RESILIÊNCIA: Escama de aço

Habilidade passiva

Aumenta o HP máximo permanentemente.

Nódulo 3 na árvore de habilidade

Custo para liberar: 500 Ordens Cronológicas

BRAVURA: Canção da excalibur

Utiliza:   

Convoca o poder da luz, causando dano massivo, com chance de matar o oponente instantaneamente.

SABEDORIA: Explosão ancestral

Utiliza:  

Causa dano explosivo, queimando o oponente pelos próximos turnos.

RESILIENCIA: Quebra-guarda

Utiliza:  

Causa dano considerável ao inimigo, aumentando o dano recebido pelo inimigo por 3 turnos. Ativa escama de aço no próximo turno.

EXPLORAÇÃO

A exploração do nível ocorre por meio da interação com o cenário, com mecânicas de movimentação simples, sem presença de pulos ou opções avançadas de movimentação. O jogador pode andar em todos os sentidos e mover a câmera em todos os sentidos.

CONDIÇÃO: VITÓRIA

Alcançar o fim da masmorra e eliminar Akai Kumori, portador do dormente de Susanoo.

CONDIÇÃO: DERROTA

- Ficar sem nenhum turno durante um combate.
- Perder toda a vida durante um combate.

AÇÕES



Mouse é utilizado para mover a câmera.

OPONENTES

No combate, a IA utiliza ações com base em uma Aleatoriedade Ponderada, escolhendo as habilidades aleatoriamente com base na chance de uma ação acontecer ao invés de outra.

Pathfinding

A IA utilizada na movimentação dos inimigos no cenário é uma máquina de estado finito (Finite State Machine) onde os inimigos entram em diferentes estados com base em certas condições.

Estado de patrulha - o inimigo patrulha por uma área definida em busca do jogador e quando acha troca para o estado de perseguição

Estado de Perseguição - o inimigo se move na direção exata do player. Caso consiga alcançar o player entrará em combate com ele, caso o player consiga escapar da linha de visão do inimigo ele volta a patrulhar a área determinada



LEVEL DESIGN

Como a primeira masmorra do jogo se passará durante o período Edo na história, várias referências de jogos nesse período foram consultadas para elaboração do ambiente, como Sekiro, Rise of the Ronin, Nioh, etc. Em termos de game design, a masmorra foi planejada e projetada para introduzir o jogador às mecânicas e desafios propostos de maneira gradual, mantendo o interesse e balanceando a dificuldade.

LEGENDAS



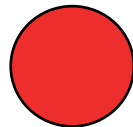
Baú com chave



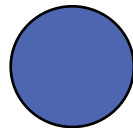
Baú com ordem cronológica



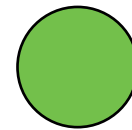
Baú com turnos extras



Inimigos



Spawn Jogador



Checkpoint



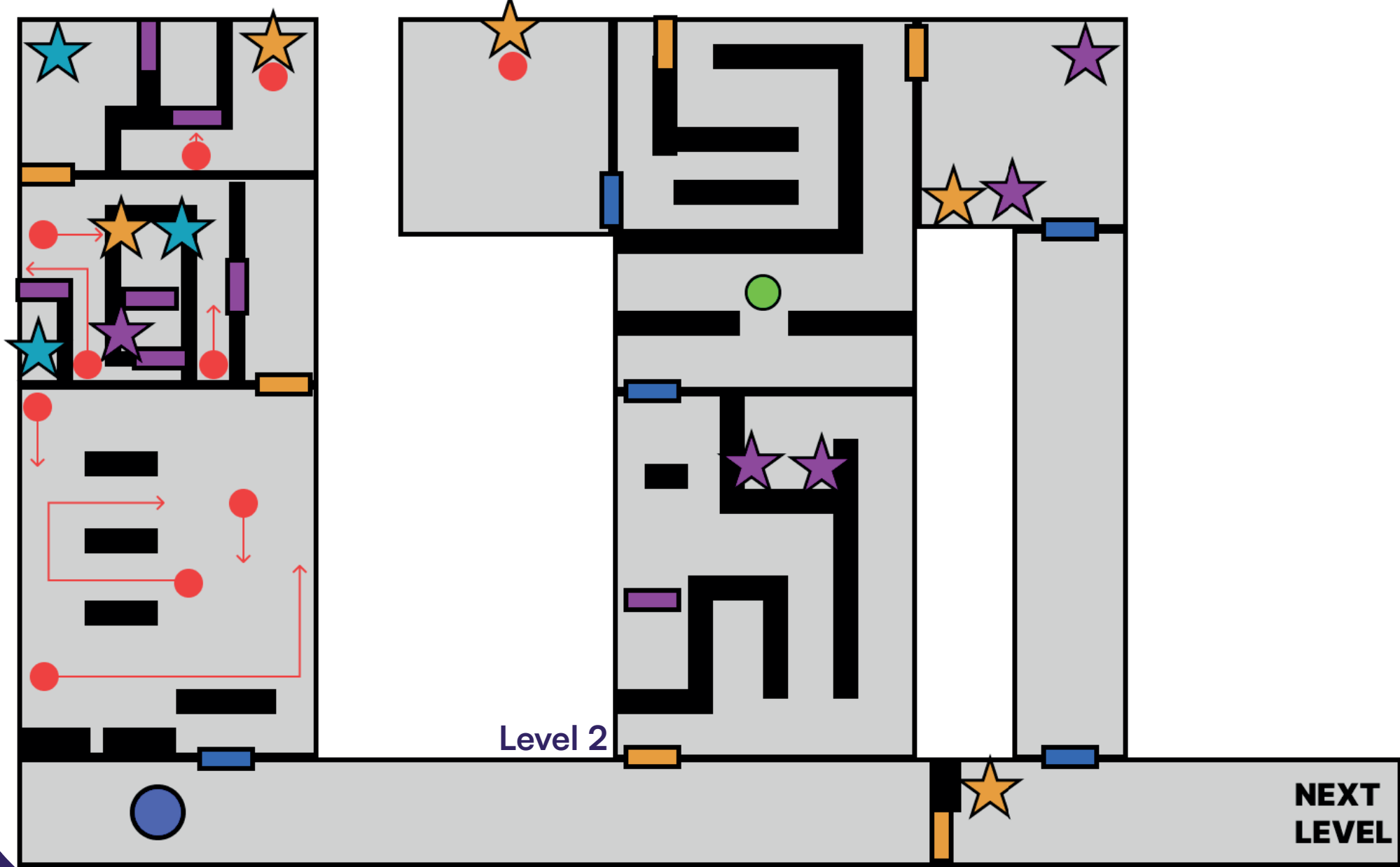
Porta destrancada

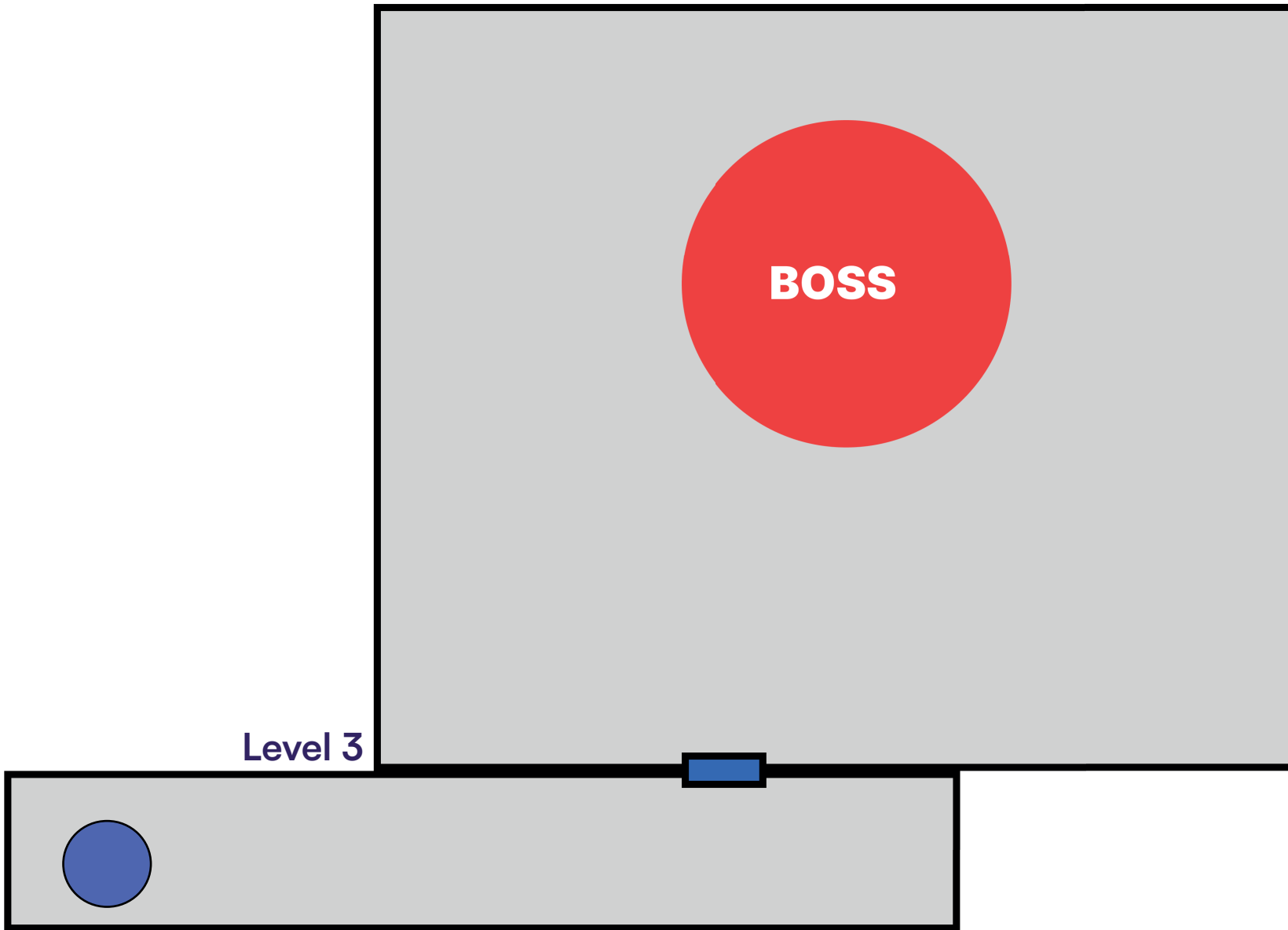


Porta trancada



Obstáculo Destrutível





INTERFACE

A HUD está presente em todos os momentos, possuindo as seguintes informações:



Quantia de turnos restantes

Quantia de atributos iniciais

Vida atual do jogador

Dentro de combate, o jogo possui novos elementos de HUD.



Seleção de opção

Demonstra as ações que são possíveis durante o combate.

Vida do inimigo

Resumo da Habilidade

Contém nome da habilidade e seus custos.

Descrição da Habilidade

Contem descrição completa da habilidade e suas funcionalidades.

HABILIDADES

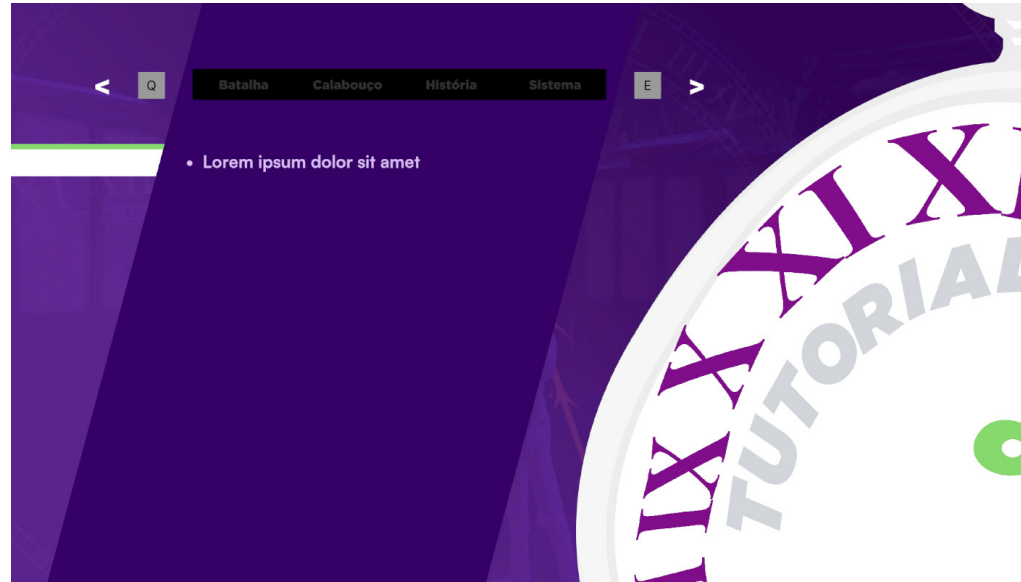
	Ataque de Coragem	1	1	
	Lâmina de Bahamuth	1	2	2
	Escama de Aço		3	3
	Lâmina Parasita	5	2	10
	Fogo de Mago		3	5
	Ataque e Defesa	1	3	8
	Canção da Excalibur	15	5	5
	Explosão Ancestral	8	10	12
	Quebra-guarda	6	8	10

Ataque de Coragem 1 0 0 1

Ataque básico com a espada. Causa 15 + (1 de Dano x quantidade de moedas de Bravura).

W S Mover Espaço Selecionar E Voltar





Menu de tutoriais

Acessível pelo menu principal. Demonstra tutoriais do jogo.



Menu Habilidades

Acessível pelo menu principal. Demonstra as habilidades desbloqueáveis.

Menu Habilidades

Acessível pelo menu principal. Demonstra as habilidades desbloqueáveis.



CONFIGS

Enter Confirmar **Esc** Fechar **C** Voltar

DIREÇÃO DE ARTE

Level Assets

Para a masmorra ambientada no período Edo Japonês, utilizamos como referência visual jogos que se passam no mesmo ambiente geral, tais como Rise of the Ronin, Ghost of Tsushima e Sekiro: Shadows Die Twice.



Archie

Para o modelo 3D do protagonista de nosso jogo, escolhemos por seguir uma direção de arte e estética com um estilo anime, fortemente inspirado nos personagens do jogo Persona. Dessa maneira, Archie possui escalas e proporções que seguem esse estilo, e também foi texturizado utilizando as mesmas referências.

Archie também possui a aparência de um herói, onde apesar da baixa estatura e não tão rica musculatura, se apresenta com postura, e de peito aberto para enfrentar qualquer desafio ou inimigo.



Comparação:

À esquerda, Ryuji,
Personagem de Persona 5.

À direita, Archie, nosso
protagonista.

Quíron

Quíron aparecerá apenas a partir de retratos 2D. O estilo também foi baseado nos retratos dos jogos Persona.

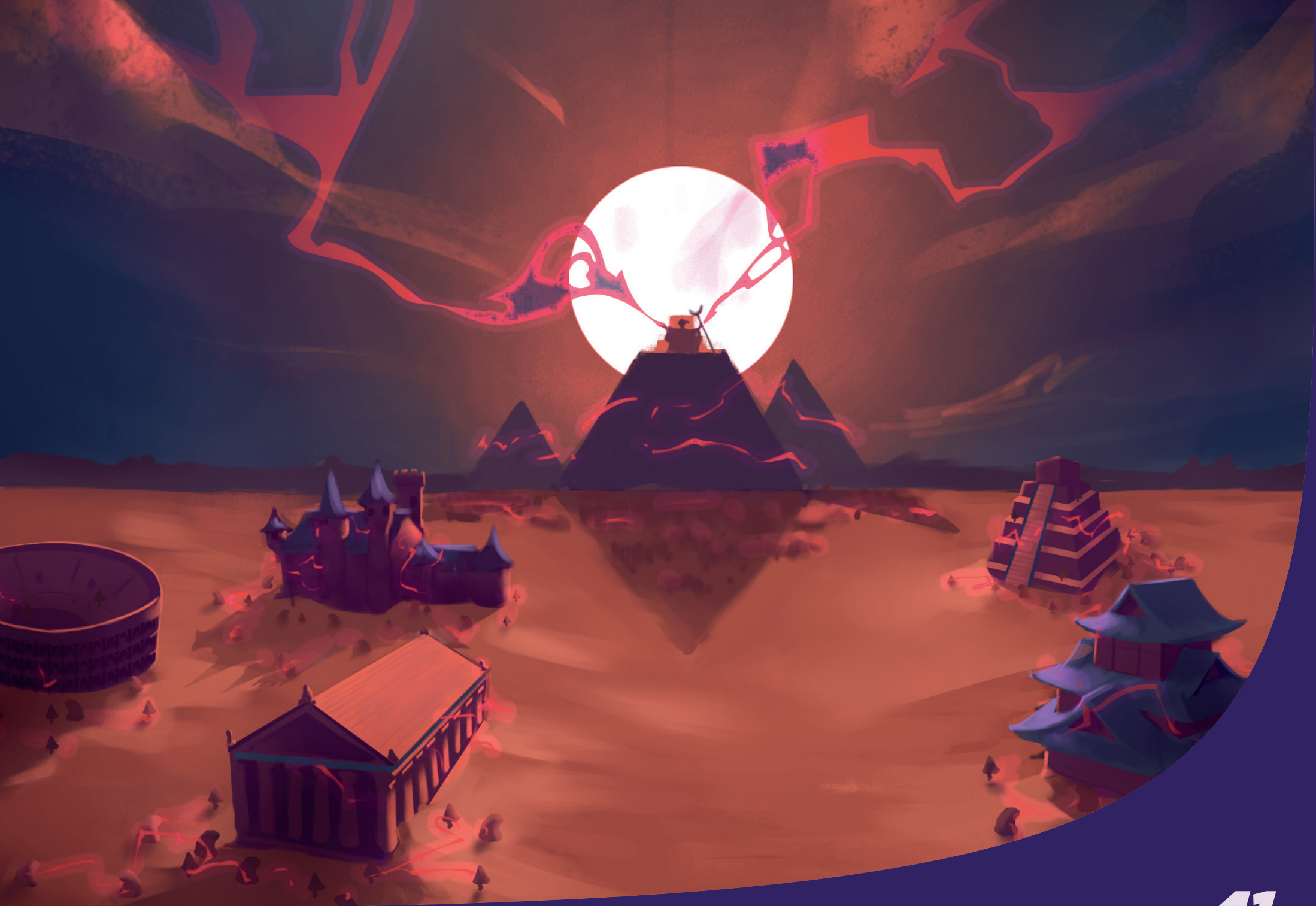
Quíron possui uma aparência humana formal, de um adulto de aproximadamente 60 anos, vestindo sobretudo e óculos redondos, passando ideia de uma pessoa sábia, sóbria e séria, transmitindo a ideia de Quíron esconder um grande segredo pessoal completamente invisível à pessoas alheias à seu contexto, como ocorre também com o super-herói Superman.



Comparação:

À esquerda, Quíron, nosso personagem.

À direita, Shuji Ikutsuki, personagem do Persona 3.



ELEMENTOS SONOROS

Trilha sonora

O design de áudio de “Dormente” é profundamente influenciado pela estética sonora da franquia Persona, trazendo uma mistura de ritmos rápidos e melodias cativantes. As batalhas são acompanhadas por uma instrumentação rica, destacando pianos, órgãos de cordas, guitarras, baixos rítmicos e uma bateria frenética, evocando a tensão das trilhas sonoras de Persona 4. Durante a exploração, a música adota um tom mais “Lo-Fi” e relaxante, reminiscentes das trilhas do cotidiano de Persona 3 e Persona 5.

Além da influência de Persona, o jogo também se inspira em bandas como Bring Me The Horizon e Slipknot, incorporando elementos de dubstep e música eletrônica, o que enriquece a paleta sonora e a torna dinâmica.

Efeitos sonoros

Os efeitos sonoros do cenário foram criados através da manipulação de uma biblioteca sonora no Audacity, garantindo uma experiência sonora que é ao mesmo tempo realista e lúdica, típica de um RPG. Elementos fantasiosos, como baús que soltam chaves, foram adicionados para enfatizar o “juiciness” das interações.

Por fim, os sons da interface do usuário (UI) foram projetados com foco na simplicidade e equilíbrio, visando proporcionar uma navegação suave e intuitiva nos menus, sem sobrecarregar o jogador. Essa abordagem cuidadosa garante uma experiência auditiva coesa e envolvente ao longo de todo o jogo.



DO

BRAND
EVENTS

NTE

D