

P O R O R O K

DOCUMENTO DE DESIGN DO JOGO

Resumo

Proposta de um jogo de MMORPG cujo universo é inspirado, principalmente, pela região Amazônica. Neste, o jogador criará uma personagem, desenvolvendo-a através do ganho de recompensas pela realização de objetivos, aventuras em calabouços e confrontos contra NPCs ou outros jogadores. Ainda, o jogo conta com um sistema multilinear de classes, onde o jogador poderá escolher especializações para seu personagem, de acordo com suas preferências.

Título	POROROK
Plataforma	PC
Gênero	MMORPG de Fantasia
High Concept	Seu principal objetivo é salvar o mundo da ameaça do perverso Pirarucu, o qual deseja vingar-se de Tupã e destruir todas suas criações. Para isso, você deverá entrar na pele de um dos personagens disponíveis e derrotar este Mal e seu exército de criaturas monstruosas, de uma vez por todas.
Objetivo	Dentre os objetivos do jogo encontram-se a realização das missões disponíveis; a exploração de calabouços; o desenvolvimento do avatar do jogador; e o acúmulo de recompensas.
Recursos	O jogador controla um avatar no jogo O jogador poderá explorar calabouços (PvE) ou enfrentar outros jogadores (PvP) O jogador recebe pontos de experiência para cada adversário derrotado, e seu acúmulo em determinadas quantidades o garantem níveis. Sistema de classes multilinear As raças disponíveis no jogo garantem vantagens exclusivas para o jogador.

UNIVERSO DO JOGO

É tido que Tupã, o Deus do Trovão, foi o responsável por criar os céus, a terra, os mares e a vida presente no universo. Dentre suas criações mais adoradas estavam os humanos, os quais ensinou a agricultura, a caça, o artesanato e outros conhecimentos fundamentais à prosperidade da raça. Ainda, este agraciava o continente de Amazos com as águas sagradas do plano divino, distribuída através de um largo rio com incontáveis afluentes, o Amazonas.

Entre os humanos, um homem bondoso e generoso conhecido como Pindarô chamou a atenção de Tupã por suas qualidades e estes tornaram-se grandes amigos. Assim, quando o bom homem teve seu primogênito, o pequeno Pirarucu, a Divindade o abençoou com grandes poderes e conhecimentos para que um dia este liderasse o povo.

Apesar da boa índole de seu pai, Pirarucu acabou se tornando um líder de coração obscuro, causando a separação de seu próprio povo com suas atitudes mal-intencionadas que estimulavam o conflito e a guerra. As ações cruéis e perversas de Pirarucu irritaram profundamente Tupã, o que provocou grandes tempestades e alagamentos pelo mundo. Ao ser fatalmente atingido por um raio de Tupã como punição, Pirarucu jurou vingança e atirou-se nas águas divinas que advinham da Terra dos Deuses. Sem escolha, a Divindade interrompeu o fluxo de água, protegendo do mal o acesso para as terras divinas e deixando a Terra à sua própria conta.

Tupã ainda, em seu último ato, concedeu poder para alguns indivíduos, originando as raças elementais, para que estas sobrevivessem à inundação repovoassem Amazos depois da calamidade. As mesmas também receberam a grande missão de derrotar Pirarucu, caso um dia a ameaça retornasse.

AS ARTES ELEMENTAIS

As Artes Elementais são o dom sobre um dos quatro elementos (Fogo, Água, Terra e Ar), concedidas por Tupã como benção e recurso de defesa aos escolhidos para perpetuar a vida em Amazos, durante a grande calamidade. Assim, cada um dos Primordiais, como foram chamados, deram continuidade à sua respectiva raça e transmitiram a Arte recebida aos seus descendentes. Estas perduram até os dias atuais, e eventualmente, novas acabam por surgir da mescla entre as originais.

A Arte da Terra foi utilizada para criação de grandes montículos que protegeram contra as inundações e tempestades, e posteriormente para recuperar os nutrientes do solo e torná-lo fértil.

A Arte do Ar concedeu a capacidade de voo aos Primordiais, para que sobrevoassem as tempestades e as inundações da calamidade, além do domínio do elemento tornar possível o controle do clima e o transporte de sementes para outras localidades.

A Arte do Fogo possibilitou o uso deste elemento em para evaporar a água e criar zonas seguras, assim como também aqueceu novamente o planeta depois da calamidade.

Por fim, a Arte da Água permitiu a adaptação dos seres vivos ao ambiente aquático e a manipulação do elemento foi capaz de reestabelecer o curso dos rios, espalhando a água, novamente, de forma organizada pelo mundo.



KURI - O DANÇARINO

Nome: Kuri Frensis

Idade: 19 anos

Raça: Híbrida (humano e Inia)

Altura: ~1,92 m

Arte Elemental: Água

Classe: Dançarino

Arma: Maracás

Personalidade: Altruísta, Introvertido, Tímido, Inseguro em relação às suas habilidades.

Descrição: O Dançarino é uma classe que mescla golpes corpo-a-corpo inspirados na dança do Carimbó, com magias de curto alcance do elemento Água.

Citações:

-“Eu honrarei o nome dos Inia.”

-“Seu ritmo é péssimo!”

-“Agora dá uma rodadinha e d-....*desequilibra* ...parecia ser tão facil...”

-“Cuidado pro seu bote não virar.” *risada sarcástica*

-“Você não resistirá aos meus encantos.”

-“Deixe o ritmo te levar!”

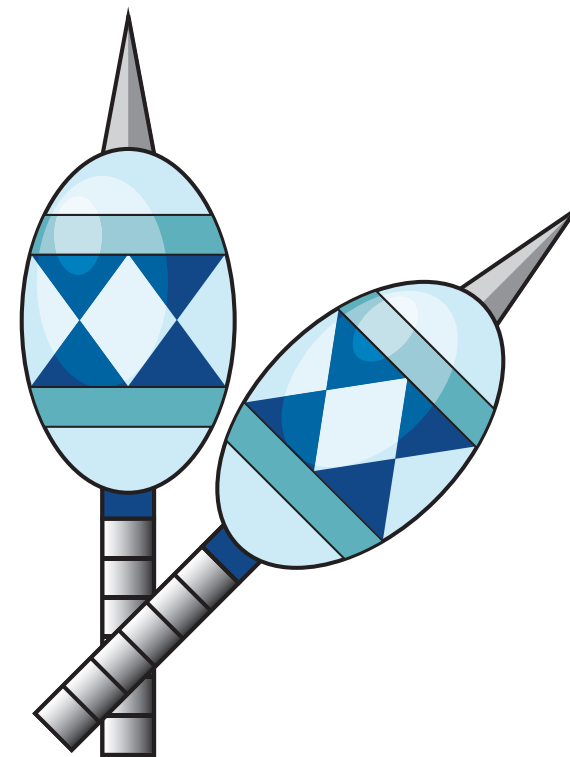
História:

Famosos por seus grandes festivais, o Clã Aracam é composto por diversos dançarinos que utilizam a Arte da Água para encantar e entreter seus espectadores. Em um desses festivais, uma de suas dançarinas, Nina, conheceu um Inia disfarçado em vestes brancas. A criatura a seduziu e após passarem a noite juntos, sumiu sem deixar vestígios. Em algumas semanas, a moça descobriu que ia dar luz à uma criança: o pequeno Kuri.

Kuri logo ficou conhecido como o “filho do boto”, uma vez que sua paternidade era desconhecida. Devido às especulações de sua origem, o garoto cresceu às sombras, isolado de grande parte das atividades de seu clã, como a dança e a Arte da Água.

Na noite em que completou seus 18 anos, o rapaz sentiu um forte incômodo em sua testa e uma voz sussurrando seu nome. Seguindo o chamado, Kuri se deparou com um Inia próximo às margens do rio. A criatura revelada como seu pai lamentou sua ausência devido a perseguição sofrida pelos Inia, provocada pelos Aracam e outros clãs por puro medo e ódio. Ainda, este o advertiu sobre o retorno das forças malignas comandadas por Pirarucu, as quais haviam invadido grande parte das águas do rio.

Deixando o clã que o rejeitou e disposto a salvar os Inia, Kuri foi ensinado por seu pai a utilizar a Arte da Água, durante treinamentos noturnos secretos. Mesclando-a com os passos de dança observados em seu clã, o garoto desenvolveu um estilo único de luta. Assim, portando os Maracás em mãos, o Dançarino realiza performances mortais durante sua jornada em busca da salvação dos Inia e da purificação das águas de Amazos.



Arma - “Maracás”

Os Maracás são instrumentos musicais que potencializam, através do ritmo, a Arte Elemental do seu possessor. Estes são utilizados pelo Clã de Dançarinos Akaram para compor as apresentações de Carimbó, entreter o público. Kuri os adapta, utilizando-os com duas pequenas lâminas em sua extremidade, desferindo golpes cortante enquanto dança. Além disso, o rapaz é capaz de utilizar habilidades relacionadas ao elemento água, como lançar jatos de água sobre seus inimigos.

2ª CLASSE - ENCANTADOR



Descrição: Classe especializada em combate físico veloz de média distância, com auxílio de técnicas de ilusão e sedução a partir de clones feitos d'água, feitiços de atordoamento, e habilidades elementais de controle sobre a água.

História: Seguindo os passos de seu pai, Kuri desperta por completo os poderes herdados dos Inia, os quais consistem no domínio sobre a Arte da Água e em técnicas voltadas para a sedução e ilusão. Ainda, o garoto desenvolve um estilo de luta mais preciso e ágil, prometendo carregar e expandir o legado dos Inia. Kuri adota o estilo de vida dos Inia e abandona grande parte dos bloqueios advindos de sua infância. Com isso, o rapaz torna-se mais confiante de suas capacidades, resultando no aumento da velocidade de seus movimentos e estilo de batalha.

Arma - Lança-maracá: É uma arma desenvolvida por Kuri, através da junção de seus dois maracás, formando uma lança de ponta dupla. Em posse da arma, o rapaz é capaz de desferir ataques ainda mais velozes e poderosos, somados às recém-adquiridas habilidades de ilusão e sedução, rápida translocação e técnicas da arte da água. Kuri ainda é capaz de separar a lança-maracá ao meio quando desejar, também utilizando os estilos de combate do “Dançarino” em sua nova classe.



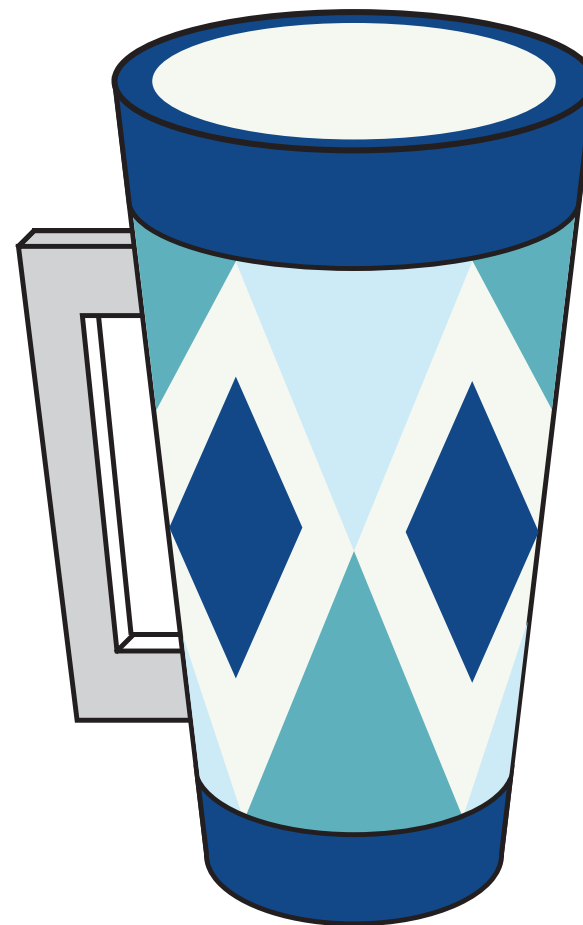
2ª CLASSE - MESTRE



Descrição: Classe voltada ao suporte de aliados, utilizando magias que curam ou fortalecem seus atributos, ou atordoam e enfraquecem inimigos. Seu estilo de combate é lento e vagaroso.

História: Kuri adquire o respeito e a aceitação dos humanos, por conta de seus grandes feitos, tanto na dança como em batalhas. Constatando que a música é capaz de vencer as diferenças e unir todas as raças, o rapaz se especializa na Arte da Água voltada para a execução de melodias com auxílio do instrumento musical 'Curimbó', tornando um Mestre de Percussão. Estas acalmam o coração dos aflitos e fortalecem os sentidos dos aliados, mas também podem ser ondas sonoras devastadoras para os seus inimigos.

Arma – O Curimbó: O Curimbó é um dos instrumentos mágicos criados pelos humanos para estimular a energia das Artes Elementais em um indivíduo. Estes são bastante utilizados de modo festivo, em apresentações e espetáculos, mas também podem ser voltados para o combate, o que despertou o interesse de Kuri sobre o objeto. Adquirindo a perícia necessária para utilizá-lo, o garoto aprendeu a compor ritmos que utilizam a Arte da Água para diversas finalidades, de suporte ou ataque. Ainda, o garoto é capaz de balançar o curimbó para golpear seus adversários, ou utilizá-lo como um grande canhão d'água.





YBI - A CERAMISTA

Nome: Ybi Porang

Idade: 16 anos

Raça: Aligra

Altura: 1,58m

Arte Elemental: Terra

Classe: Ceramista

Arma: Disco

Personalidade: Determinada, intelectual, orgulhosa, extrovertida, e às vezes, impulsiva e hiperativa.

Descrição: A Ceramista é uma feiticeira elemental de terra, utilizando o elemento para conjurar poderosas magias de efeito em área e habilidades defensivas. A classe possui um ritmo de combate moderadamente ágil, possuindo habilidades de área com médio alcance

Citações:

-“Este mundo possui tantas coisas para se conhecer...”

-“Eu trarei a luz para o fim do tunel!”

-“Isso é tãaaao...barro.”

-“Sentiu o impacto?”

-“Eu não posso estar enganada...”

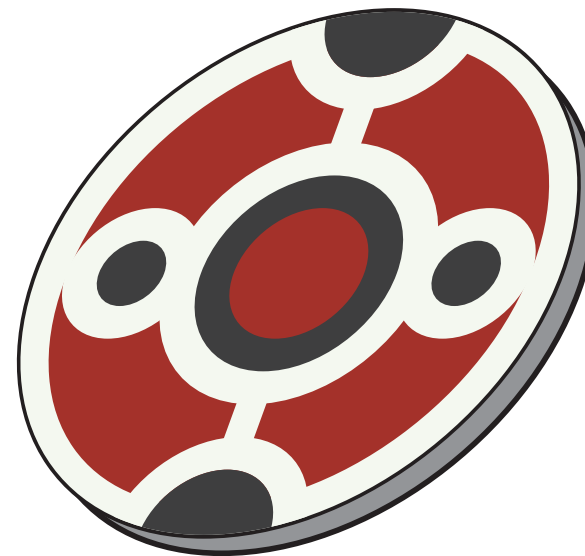
-“HAAA!!!!!! ESFERA DEMOLIDORAA!!”

História:

A jovem Ybi é uma feiticeira que pertence à raça Aligra, os quais vivem sob um grande monte cercado por água, criado por um Primordial ao receber o dom da Arte da Terra, por Tupã. Encarregados de impedir que a vingança de Pirarucu destrua o mundo, estes repassam seus conhecimentos de geração em geração, escondidos no subterrâneo, onde aguardam o dia em que o Mal retornará.

Assim, a garota foi capaz de aprender a geomancia e a produzir os recursos naturais necessários à sobrevivência de seu povo, mas, estes nunca foram o bastante para a Ceramista. A jovem possuía curiosidade sobre o mundo externo. Não entendia o porquê do isolamento dos Aligra e acreditava que a união entre as Raças Elementais poderia ser melhor opção do que sentar e esperar um ataque.

Cansada de ser ignorada, Ybi decide contrariar sua raça, abrindo uma fenda na grande muralha de terra que os isolava da superfície. Assim, a Ceramista parte em uma jornada no mundo externo em busca do paradeiro das outras raças, enquanto põe em prática as habilidades que aprendeu a longo dos anos, antes que seja tarde demais.



Arma - “Disco”

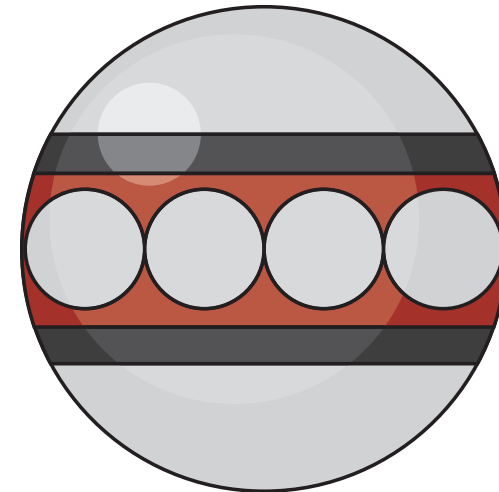
Os Discos são um dos artefatos desenvolvidos pelos Aligra, para auxiliar nas tarefas diárias, controláveis a partir de argila de sua composição. Entre algumas de suas funções está o transporte de objetos pesados, uso como lâmina de corte, e também como utensílio doméstico para refeições. Ainda, facilitam a execução da Arte da Terra, o que os torna ideal para Ceramistas aprendizes desenvolverem suas habilidades de criação. Para a batalha, Ybi é capaz de utilizá-lo para disparar porções de terra em seus inimigos, criar pequenos objetos e arremessá-lo como um bumerangue.

2ª CLASSE - ARTESÃ



Descrição: A Artesã é a especialização de Ybi na Arte Elemental da Terra, tornando-se capaz de moldar o elemento em diversas formas com a ajuda da Orbe. Esta classe é especializada em ataques velozes e de curto a médio alcance, com facilidade em desenvolver sequências de golpes aéreos. Além disso, suas habilidades possuem efeito em área e são de rápida execução.

História: Caso torne-se uma Artesã, a garota adquire experiência de batalha ao enfrentar inimigos durante sua jornada, ganhando autoconfiança sobre suas habilidades. Com a evolução, Ybi adquire uma postura cada vez mais descontraída e espontânea, encarando suas batalhas como uma grande diversão ou passatempo.



Arma - Orbe: Com funcionalidade voltada exclusivamente para batalhas, as Orbes são objetos mágicos confiados apenas aos Artesões mais habilidosos dentre os Aligra. Elas possuem um centro de gravidade próprio que facilita o controle sobre a terra, exigindo menos esforço e concentração de seu possessor, além de agilizar a execução de magias. Nas mãos de Ybi, a arma é capaz de agregar terra para criar um arsenal de armas como facas, dardos, lanças e uma até uma mão gigante.

2ª CLASSE - NECROMANTE



Descrição: Em compensação pelos movimentos limitados e de execução vagarosa, a Necromante é especializada em vários recursos defensivos e em habilidades de longo alcance com efeitos em área.

História: Explorando uma catacumba abandonada por seus antepassados, Ybi descobre sobre técnicas proibidas de necromancia, além de uma Urna misteriosa, que mantém aprisionado o espírito de uma criatura ancestral - o Mapinguari. Eles realizam um acordo, e em troca de novos poderes, a recém Necromante deverá coletar almas para alimentar o monstro e libertá-lo de sua prisão.

Arma – Urna: As Urnas faziam parte de grandes rituais de culto aos mortos do Aligra, utilizadas como recipiente das almas póstumas, protegendo-as até que pudessem encontrar a eternidade. Estas também foram utilizadas conter entidades malignas, selando-as no artefato para que jamais ameaçassem novamente a integridade. Após caírem no esquecimento com a proibição das técnicas de necromancia, Ybi as reencontra novamente ao atender ao chamado do Mapinguari aprisionado na Urna. Estabelecendo um acordo com este, Ybi é capaz de invocar temporariamente os poderes da criatura e conjurar garras espectrais, além de utilizar a almas coletadas para animar pequenas esculturas de barro e atacar com a própria urna utilizando telecinese.

