

Super Asderek World



He will do what is necessary, to protect his people

A game by

Lucas P Nepomuceno

Game Overview

PHILOSOPHY

{

#1

Super Asderek World tem como objetivo entreter, com um estilo platformer 2D dos jogos antigos como megaman, metroid e castlevania, pois esse estilo de jogo é pouco visto recentemente.

#2

Super Asderek World utiliza-se da temática do zodíaco chinês pois este é outro tema profundo, com pouca exploração no ocidente.

}

COMMON QUESTIONS

{

What is the game?

Super Asderek World é um jogo platformer 2D com a temática oriental, num mundo onde as entidades do zodíaco foram corrompidas e cabe à Kinryu, o dragão dourado, resgatá-los.

Why create this game?

Super Asderek World foi criado para preencher um espaço vazio na indústria de games atual. A falta de jogos no estilo metroidvania (platformer 2D com acumulação de upgrades) é marcante, principalmente devido às grandes franquias já estabelecidas das indústrias AAA que tomaram caminhos diferentes. Super Asderek World vem com uma ideia antiga, porém inovadora nos tempos atuais.

Where does the game take place?

Super Asderek World se passa na Terra, num plano onde a entidade maligna Jinkoku corrompeu os 12 guardiões do zodíaco, e os 4 bestas divinas que os regem. Cabe à Asderek combater os seres corrompidos, e purificar suas almas.

Somente com a ajuda do zodíaco e dos guardiões, ele poderá enfrentar a Jinkoku e proteger a terra.

What do I control?

Super Asderek World é um jogo platformer 2D, com elementos de beat-em'-up. O jogador terá o controle do personagem principal Asderek e deverá vencer os desafios e as fases que lhe são impostos. O jogador também terá um leve controle da câmera para facilitar a

movimentação.

How many characters do I control?

Fiel às suas raízes de megaman, Super Asderek World possui apenas um personagem, podendo ocasionalmente pedir ajuda de outro para ações específicas.

What is the main focus?

O jogador deve derrotar todas os guardiões do zodíaco e as bestas divinas, purificando suas almas e recebendo novos poderes.

Utilizando-se desses poderes, o jogador poderá enfrentar o vilão final.

What's different?

O diferencial de Super Asderek World é, ironicamente, a volta às raízes de jogos no estilo megaman onde o personagem principal derrota inimigos e absorve seus poderes.

Combina-se à isso a metalinguagem (quebra de quarta parede), e a temática oriental que é pouco vista, tem-se um jogo único que promete agradar muitos gamers que sentem falta de jogos como os que eles jogavam quando criança.

}

FEATURE SET

{

General Features

O jogo será um jogo platformer dividido em fases onde o jogador deverá resolver os problemas impostos por cada uma.

Cada fase terá uma temática baseada no guardião do zodíaco correspondente à fase, e seu elemento.

A arte do jogo será 2d, com sprites desenhados ao estilo japonês de animação

Game play

O gameplay de Super Asderek World será baseado no cumprimento de objetivos (derrotar as bestas e guardiões) num mundo open world.

Após derrotar um guardião, o jogador ganhará uma arma nova, representante do signo do zodíaco que ele purificou. Cada arma e cada inimigo terá seu elemento. Logo existirá interações entre a arma utilizada e o inimigo atacado (mais dano, imunidade, etc). Isso gera uma necessidade de decisão do jogador sobre que arma utilizar em cada situação.

O jogador também terá acesso a diversas habilidades (ativas ou passivas) ao longo do jogo como pulo duplo, invencibilidade e etc. Gerenciar qual habilidade utilizar em que situação adiciona outro grau de planejamento por parte do jogador.

}

THE GAME WORLD

{

Overview

O jogo se passa na Terra. Devido à corrupção das bestas e guardiões que protegem a Terra, o cenário foi corrompido em correspondência. Florestas escuras, terrenos áridos e montanhas ameaçadoras permeiam a região.

World Feature #1

O mundo possui um clima sinistro, sombrio. Conforme o jogador purifica os guardiões, o cenário se modifica para um tom mais sereno.

World Feature #2

O mundo é populado por criaturas malignas (youkais da mitologia oriental), lacaios dos guardiões que dominam o lugar. Ao purificar suas almas, estes também desaparecem.

}

THE PHYSICAL WORLD

{

Overview

O jogo se passa em uma Terra corrompida, num mundo aberto. O jogador é livre para ir para qualquer lugar, porém alguns lugares estarão inacessíveis até que um objetivo seja cumprido.

Key Locations

O jogo será dividido em dezenove regiões. Uma para cada um dos 12 guardiões, 1 para cada uma das 4 bestas divinas, 1 nexus (localização central onde o jogador gerenciará seus recursos), 1 para o último boss e uma área para fim do jogo.

Travel

Em localizações específicas, existirão portões que farão o transporte entre os demais portões liberados. O mundo também poderá ser percorrido, em sua totalidade, a pé.

Objects

Itens de recuperação de MP e HP, Baús e Portais de locomoção.

Weather

O clima varia conforme a região e seu respectivo guardião onde o jogador se encontra. O clima não afeta diretamente o personagem, apenas compõe peças do cenário.

}

CAMERA

{

Overview

A câmera sempre estará focada no jogador, ou seja, um “camera lock”. Ela estará seguindo o personagem sempre, apenas tirando o foco dele em cutscenes ou quando ele movimentá-la.

Camera Detail #1

O jogador tem um pequeno controle da câmera, podendo movimentá-la em um eixo fixo ao personagem, permitindo assim um maior campo de visão.

Camera Detail #2

O único momento em que o foco se perde do jogador é quando entra em cena um elemento importante, focando nele brevemente, apenas para chamar a atenção do jogador na importância deste elemento.

}

GAME ENGINE

{

Overview

A game engine utilizada pelo jogo é a versão 5.0 do Unity, pela praticidade na hora de exportar os jogos para diferentes plataformas.

Game Engine Detail #1

O jogo é renderizado num aspecto de 2D. A movimentação do personagem pode percorrer em 4 eixos diferentes.

Water

A água presente no jogo terá apenas caráter estético e será gerada através de um sprite png desenhado previamente.

Collision Detection

A detecção de colisão nesse jogo funciona em hitboxes extremamente ajustados ao corpo dos personagens devido ao seu modelo.

}

THE WORLD LAYOUT

{

Overview

Super Asderek World possui 19 cenas, cada uma com 2 partes, 1 mini Boss e 1 Boss. O jogador deve escolher a melhor configuração de habilidades para passar dos desafios de cada fase.

Cada fase possui pelo menos 2 segredos que necessitam de uma configuração diferente para serem descobertos, logo será necessário completá-las ao menos 2 vezes, para uma run completionist.

Cada fase também possuirá 1 item secreto que só pode ser acessado de posse da arma de algum outro boss.

O jogo estará dividido em 6 atos. Cada besta divina é responsável por 3 guardiões, logo, é necessário derrotar os 3 guardiões correspondentes para alcançar a besta. Cada grupo de 3 guardiões e 1 besta compreende um ato, o último ato corresponde ao último boss do jogo, e o ato inicial prepara o ambiente.

World Layout Detail #1

Em checkpoints específicos de cada fase, existirá um portal que permite o transporte entre locais distantes do jogo. Ao acessar o menu de transporte, os portais disponíveis estarão discriminados e identificados.

}

USER INTERFACE

{

OVERVIEW

A UI mostrará a vida e magia do jogador, assim como suas habilidades equipadas, suas modificações de status e sua quantidade de habilidade especial (uma imagem que é preenchida entre 0 e 100%).

A UI também mostra (quando a opção no controle é apertada) uma seleção das armas que o jogador possui na forma de menu radial.

}

GAME CHARACTERS

{

Overview

O jogo possui apenas 1 personagem jogável. Asderek, a encarnação do Deus Kinryu, o Dragão Dourado. Asderek tem a capacidade de purificar as almas dos seres corrompidos, e adicionar a força deles à sua própria. Ao longo do jogo, Asderek encontrará outros NPCs que o ajudarão na sua jornada.

- Script Guy - O único ser do mundo que entende das linhas que compõe a realidade. Ele tem a capacidade de decodificar o código(scripts) do mundo. Ele é responsável pelos colecionáveis do jogo.
- Gyatso - O monge Gyatso cuida das habilidades do jogo, sendo o responsável pela troca e gerenciamento de habilidades.

Creating a Character

Não existirá modo de criação de personagem.

Enemies and Monsters

Os inimigos de Super Asderek World são divididos em 4 categorias.

- Jinkoku - A entidade que corrompeu o mundo e criou o estado atual
- As bestas Divinas
 - Seiryuu - O Dragão Índigo, Deus e Protetor do Leste
 - Suzaku - A Fênix Escarlate, Deus e Protetor do Sul
 - Byakko - O Tigre Alvo, Deus e Protetor do Oeste
 - Genbu - A Tartaruga Negra, Deus e Protetor do Norte
- Os Guardiões do Zodíaco

Rato	Cavalo
Boi	Ovelha
Tigre	Macaco
Coelho	Galo
Dragao	Cachorro
Serpente	Porco

- Os Yokais, lacaios que servem aos guardiões e às bestas divinas, protegendo seu território.

}

WEAPONS

{

Overview

Cada Guardiã derrotado confere ao personagem principal uma arma. Cada arma possui seu próprio moveset, seus ataques especiais, suas habilidades ativadas, fraquezas e seu próprio elemento.

Weapons Details #1

Todas armas são completamente diferentes, algumas com propósitos específicos, além de derrotar inimigos.

Weapons Details #2

Algumas armas são mais eficazes para derrotar determinados inimigos enquanto outras são ideais para realizar certos objetivos.

}

MUSICAL SCORES AND SOUND EFFECTS

{

OVERVIEW

A trilha sonora de Super Asderek World possuirá uma faixa para cada região de cada boss, e 1 para o hub central.

O jogo não possuirá voice over.

Cada boss possuirá uma trilha sonora própria.

SOUND STORING SYSTEM

Todos os áudios do jogo serão armazenados no projeto do Unity e comprimidos junto com o jogo durante a build final, logo, ficarão todos armazenados na pasta Resources do produto final.

3D SOUND

A engine possui um renderer próprio para o áudio, logo esse será o usado em Super Asderek World. O áudio estéreo irá emular os efeitos dos sons que ocorrem ao redor do seu personagem. Como Super Asderek World é um jogo 2D, será economizado processamento, e utiliza-se apenas cálculos para efeitos 2D de som.

SOUND DESIGN

Serão utilizados diversos SFX de combate, e outras miscelâneas. Também serão utilizados sons de confirmação de menus, seleção, troca de cena etc...

}

SINGLE PLAYER GAME

{

OVERVIEW

Super Asderek World possui somente o modo Single Play. O jogador controla o personagem principal durante todas as fases do gameplay.

HOURS OF GAME-PLAY

O jogo normal dura cerca de 12 horas. Depois de finalizado, ainda é possível continuar jogando, ainda é possível conseguir todos os achievements, colecionáveis e descobrir as áreas extras.

VICTORY CONDITIONS

A vitória do jogo é conquistada ao derrotar o último boss, que somente é acessível ao passar pelas 4 bestas divinas.

}

CHARACTER RENDERING

{

OVERVIEW

Por ser um jogo 2D, a renderização dos personagens seria completamente feita por meio de sprites, não complicando o processo e nem causando problema no mesmo.

}

WORLD EDITING

{

OVERVIEW

Não existirá funcionalidade de editar o mundo, nem criar fases customizadas.

}

EXTRA MISCELLANEOUS STUFF

{

OVERVIEW

Super Asderek World está em produção a mais de 2 anos por um grupo de 2 pessoas. É um projeto de final de semana que é trabalhado esporadicamente logo seu tempo de produção é muito elevado.

}

APPENDIX

{

[GDD BIBLE BY SOME DUDE](#)

[MAIS INFORMAÇÕES SOBRE OS CRIADORES](#)

}

IN-DEPTH APPENDIX

{

STORY

INSPIRATION

CONTROLLER SCHEME



}