

Título do Jogo do OrangeFlagGames Beat'em Up

Game Design Document

Versão: Alfa 1.0

Rio de Janeiro,

Janeiro de 2020

Lista de Versionamento

[illegible]

Sumário

Conceito do Jogo	3
Introdução	3
Background	3
Gênero	3
Plataforma	3
Jogabilidade	4
Mecânica conceitual	4
Mecânica de combate	4
Básica	4
Aliados	4
Inimigos	4
Personagens	5
Itens	5
Pontuação	6
Controles	7
Interface	7
HUD	7
Menu	7
Cenários	7
Níveis	7
Câmera	8
Arte	8
Música e Som	8
Créditos	8
Produção	8
Referências	8

Conceito do Jogo

Introdução

Alguns animais foram afetados por um parasita, tornando-os opressores e cruéis. Agora você deve ajudar bravos guerreiros a tornar a vida pacífica novamente. Recrute seu grupo de heróis antes que o inimigo os domine neste beat'em up 2D.

Background

O jogo se passa em um cenário medieval, em que animais de diferentes classes – muitas controvérsias ao seu comum – precisam se juntar para derrotar um inimigo maior, na esperança de recuperar a paz no reino.

Gênero

Beat'em Up é um gênero de jogo de combate “mano-a-mano”, ou seja, os jogadores enfrentam hordas de inimigos, os quais são controlados pelo computador, que surgem em sua direção, liberando o caminho à frente. A luta ocorre em uma série de etapas em que a tela “rola para o lado” e alguns dos estágios possuem um inimigo poderoso no fim.

Plataforma

O jogo será desenvolvido para Desktop, utilizando o teclado como controle principal.

Jogabilidade

Mecânica conceitual

Seguindo a base de jogos beat'em up, a tela irá mover-se para o lado direito conforme o jogador avança o personagem. A fase é dividida em etapas, podendo conter um inimigo-chefe no final da mesma.

Conforme avança-se nas fases, serão recrutados novos personagens para o time aliado, porém se o jogador demorar a cumprir o estágio no tempo de jogo, o personagem será capturado pelo adversário, tornando assim mais difícil cumprir o objetivo final de derrotar o tirano.

Tendo como personagem inicial um mago, o cenário seguinte é recrutar um ladino, para então o guerreiro se juntar ao time e por fim um paladino, assim sendo uma forte equipe contra um oponente de grande poder.

Mecânica de combate

Básica

- Andar
- Ataque Básico: Todos teriam um combo de 3 ataques, exceto o mago, que iria atirar magia de distância média.
- Ataque Especial
- Defesa
- Pular
- Pular + Ataque

Aliados

- Dash: Esquiva rápida para os personagens corpo-a-corpo, salto duplo para o ladino e teleporte para o mago.

Inimigos

- Ataque Básico: Apenas alguns terão combos
- Ataque a distância: Jogar pedra, cuspir, etc
- Ataque especial: Ativa ao perder % de vida

Personagens

Ilustração	Nome	Classe	Habilidades	História
Burro		Mago		
Elefante		Ladino		
Preguiça		Guerreiro		
Babuíno		Paladino		

Itens

- Colecionáveis / Consumíveis

Pontuação

- Como funciona o sistema de recompensas? Pontos, dinheiro, experiência

...

- Qual é a condição de vitória? Salvar o universo? Matar todos os inimigos?
Coletar 100 estrelas? Todas as alternativas acima?

- Qual é a condição de derrota? Perder 3 vidas? Ficar sem energia?

Controles

Teclado

- Como vai funcionar os combos?
- Quais os intervalos de ataques?
- Quais as combinação de botões?

Interface

HUD

- A barra de vida do personagem (quantidade de vida total diferenciada por classe) sempre ficará visível na tela, alinhada no topo à esquerda. Quando o personagem atacar um inimigo, a barra de vida do inimigo irá aparecer sobre ele por alguns segundos.
- Barra de energia (para ativar o Ataque Especial).
- Todos os personagens/inimigos terão atributos fixos, no caso, a quantidade de vida e o dano de ataque.

Menu

- tela inicial
- tela de menu principal
- tela de diálogo dos personagens: Caixa de Diálogo com fotos do personagem
- tela de seleção de fase
- tela de menu de itens
- tela de pause: No menu de pause, teria a opção de ativar/desativar sons
- tela de loading
- tela de vitória
- tela de game over
- tela de créditos

Cenários

Níveis

- Vão ser lineares? O jogador vai poder escolher aleatoriamente em algum momento? Será dada mais de uma opção de caminho.

Câmera

- Qual estilo de câmera será usado?

Arte

A arte será feita no estilo Pixel Art, que consiste na edição de imagens a nível de pixel, atribuindo uma cor ao menor elemento de um dispositivo de exibição, como o monitor.

Utilizar Pixel Art tem algumas vantagens como: a facilidade em aprender a projetar, já que é exigida menor definição de detalhes; maior possibilidade de jogabilidade e jogos mais leves.

Música e Som

Créditos

Produção

- game design
- programadores
- diretor
- etc etc etc

Referências

- nomes dos jogos que serviram de inspiração
- fontes das imagens