

XP CRIATIVO – 2024

Game Design Document

Versão 1.0 - 24 de mar. de 2024

Time:

Caio Proença

Breno Bastos

Lucas Costa

João Vitor

Vitor Karam

Tema:

Entropia

e / ou

Fusão

Feeling Desejado:

Shooter focado em decisões rápidas

Roguelike com geração procedural de dungeon

1. História

[Placeholder]

- Um mágico que é interrompido durante sua apresentação acaba descobrindo que surgiu uma masmorra debaixo do teatro em que ele está se apresentando. Como todas as pessoas fugiram sem terminarem de ver seu show, ele irá percorrer a masmorra em busca de recuperar a fama que ele poderia ter ganho.
- O jogo se passará inicialmente em um teatro e em uma masmorra mágica dividida em 5 setores até seu núcleo (onde fica o mago que decidiu estragar o show de mágica)

2. Gameplay

- Movimentação 2D em Plataformas
- Shooter
- Roguelike procedural baseado no tema do jogo -> Entropia e ou Fusão
- O jogo será por fases curtas com inimigos e/ou desafios
- O jogador deve avançar derrotando esses inimigos e passando os desafios até chegar ao final da masmorra

[Ideia]

- Coletando fama (moeda do jogo) a cada fase passada / monstro derrotado, o jogador irá conseguir comprar / desbloquear novos power ups, empoderando ainda mais suas habilidades

[Ideia]

- O jogador vence se chegar no final da masmorra e derrotar o mago
- O jogador perde se chegar a 0 de vida (ele inicialmente possuirá 5 de vida)

3. Personagens

Jogador (Sem nome ainda)

Tema: **Mágico / Ilusionista**

Aparência:

* moodboard personagem*

Habilidades:

O jogador (mágico) terá a habilidade de combinar suas cartas elementais com o intuito de produzir truques diversos. Estes truques serão divididos por ofensivo, defensivo e utilitário

Ofensivo:

- As habilidades ofensivas serão todas aquelas que de alguma maneira causarão dano à outras entidades

Defensivo:

- As habilidades defensivas serão todas aquelas que defenderão o jogador ou alguma outra entidade de um dano / projétil

Utilitário:

- Habilidades Utilitárias serão as que irão empoderar o jogador de alguma maneira ou facilitar certos momentos

	FOGO	ÁGUA	AR
FOGO	FIREBALL	FIRE JET AQUA JET	AIRBALL FIREBOLT
ÁGUA	FIRE JET AQUA JET	CURE	WATERBOLT AIR JET
AR	AIRBALL FIREBOLT	AIR JET WATERBOLT	AIRJUMP

Como Funciona:

O primeiro elemento irá definir o tipo de dano causado, o segundo elemento será o elemento auxiliar, atribuindo as propriedades para o primeiro elemento

[Fogo] [Fogo]

[Fireball] [Cooldown: 5 segundos]

Baseado na filosofia dos elementos: fogo = muito dano em 1 alvo. Portanto, fogo com fogo será uma bola de fogo focada em dano

Lança uma bola de fogo na direção em que o jogador estiver mirando, uma bola lenta mas com muito dano, ao atingir o primeiro alvo ou parede destrutiva, ela causará **[Dano Base + Modificador * [Multiplicador baseado no elemento do alvo atingido]]**

[Dano Base = 7]

[Fogo] [Água]

[Fire Jet] [Fire rate: 0.5s (1 tick à cada 0.5s)] [Cooldown = 3 segundos]

Baseado na filosofia dos elementos: fogo = muito dano em 1 alvo, água = dano em área com baixo dano. Portanto, fogo com água será dano em um jato com elemento de fogo

Lança uma jato de fogo na direção em que o jogador estiver mirando, rápido que atravessa unidades (inimigos / aliados) e causa pouco dano [Dano Base de Fogo + Modificador * [Multiplicador baseado no elemento do alvo atingido]]. Enquanto utiliza, o jogador fica mais lento (50% slow).

Duração: 3 segundos / 6 ticks

Dano por tick: 1

[Água] [Fogo]

[Aqua Jet] [Fire rate: 0.5s (1 tick à cada 0.5s)] [Cooldown = 3 segundos]

Baseado na filosofia dos elementos: fogo = muito dano em 1 alvo, água = dano em área com baixo dano. Portanto, água com fogo será dano em um jato com elemento de água

Lança uma jato de água na direção em que o jogador estiver mirando, rápido que atravessa unidades (inimigos / aliados) e causa pouco dano [Dano Base + Modificador * [Multiplicador baseado no elemento do alvo atingido]]. Enquanto utiliza, o jogador fica mais lento (50% slow).

Duração: 4 segundos / 8 ticks

Dano por tick: 0.5

[Ar] [Fogo]

[AirBall] [Cooldown = 2 segundos]

Baseado na filosofia dos elementos: fogo = muito dano em 1 alvo, ar = versatilidade. Portanto, a mistura de fogo com ar será uma bola de ar massiva

Lança uma bola de ar massiva com capacidade de empurrar o primeiro alvo atingido (inimigo ou parede destrutível), causando pouco dano [Dano Base + Modificador * [Multiplicador baseado no elemento do alvo atingido]] mas empurrando o alvo baseado no dano causado [Força vetor = 1/2 do dano causado]

[Dano Base: 2

[Ideia]

Causar ainda mais dano ao colidir com parede

[Fogo] [Ar]

[Fire bolt] [Cooldown = 1 segundo]

A junção de fogo com ar resulta em uma singularidade rápida com dano que empurra um pouco a entidade atingida

Lança uma pequena bola de fogo veloz que ao atingir o primeiro alvo causará dano de fogo [**Dano Base de Fogo + Modificador** * [Multiplicador baseado no elemento do alvo atingido]] e irá empurrar um pouco o alvo atingido [**Dano/3**]

[Dano base = 4

[Água] [Água]

[Cure] [Cooldown = 3 segundos]

Apesar da água ser versátil e dar dano, ao unir água com água o jogador irá conseguir se curar

O jogador se cura [**Cura Base** * tempo de uso/2], quanto mais tempo o jogador utilizar a cura, mais vida ele irá recuperar. Enquanto se cura, o jogador fica lento (80% slow).

Duração = 3 segundos

Cura Realizada por tick [0.5s] = 1

[Água] [Ar]

[Water bolt] [Cooldown = 2 segundos]

Ao utilizar água que é o elemento de pouco dano com ar, que é versátil, produzirá uma bola rápida de água empurrando um pouco o alvo também (assim como o firebolt)

Lança uma pequena bola de água veloz que ao atingir o primeiro alvo causará dano de água [**Dano Base de Fogo + Modificador** * [Multiplicador baseado no elemento do alvo atingido]] e irá empurrar um pouco o alvo atingido [**Dano/3**]

Dano base = 2

[Ar] [Água]

[Air Jet] [Cooldown = 3 segundos]

A junção de Ar com Água, ar sendo versátil e principalmente empurrando as entidades com água que é caracterizada por atingir diversas unidades ao mesmo tempo, air jet irá empurrar muitas unidades ao mesmo tempo mas com baixa potência

Lança uma rajada de ar na direção que o personagem está mirando, essa rajada de ar atravessa as unidades e as empurra (aceleração). Enquanto utiliza, o jogador fica mais lento (50% slow).

Duração = 2 segundos

Força do vetor = 1 por tick

[Ar][Ar]

[Air Blast] (rocket jump) [Cooldown = 0.5 segundos]

Utilizando o elemento do ar, essa habilidade causará um empurrão em entidades e paredes, sendo possível também empurrar o jogador para longe no sentido contrário da mira (sendo possível arremessar-se no ar)

Carrega uma explosão de ar na direção em que o personagem esteja mirando, quanto mais carregar essa habilidade, maior será o impacto da explosão de ar. Tudo que estiver perto da explosão será empurrado no sentido contrário da explosão, incluindo o personagem.

Ao utilizar o Air Blast enquanto está no ar, o jogador irá diminuir sua velocidade de queda (ou ascensão) enquanto carrega.

Tempo máximo de carregamento = 2,5 segundos

[Força da explosão = Impulso, 2 por tick, força máxima = 10f]

Ações:

- Andar
- Pular
- Correr
- Interagir com objetos
- Atacar com mágicas / habilidades

[Ideia]

Métrica / Feeling:

- Fluidez
- Artista/Ilusionista

- Personagem que gradativamente irá ficar mais forte dependendo das escolhas feitas pelo jogador

Inimigos

Inimigos Elementais

[Ideia]

A criatura em si será gerada aleatoriamente por partes já pré-estabelecidas.

Essas partes serão:

- Cabeça
- Torso
- Meio de deslocamento

Atributos principais e diferenças para cada tipo de parte

Cabeça:

- Tipo do ataque
- Comportamento do inimigo

Torso:

- Elemento

Parte Interna:

- Velocidade
- Tipo de Movimento



4. Controles

[Ideia]

Teclado: O jogador irá ter duas escolhas iniciais para os controles:

1 Opção

- WASD para movimentação
- Espaço para Pular
- Click Esquerdo para Usar Habilidade
- Click Direito para Mirar (usando os direcionais de movimentação)

2 Opção

- Setas para movimentação
- S para Pular
- D para Usar Habilidade
- A para Mirar

5. Fases

O jogo será dividido por setores e cada setor haverá um número X de fases, cada fase será dividida por um número Y de Blocos

[Ideia]

1. Setor: Ópera
2. Setor: Esgoto
3. Mecanismos
4. Setor Biblioteca
5. Calabouço do Mago

As fases serão geradas proceduralmente com a seguinte forma:

[Ideia]

- 1 à 6 divisões
- Cada divisão deverá ser conectada com a anterior
- Em uma das conexões, deverá ter uma porta/portal para a próxima fase
- As fases poderão haver inimigos espalhados, tesouros, armadilhas e objetos (props)

Interlúdio entre as fases:

[Ideia]

É possível o jogador escolher entre X power ups - 1 para cada elemento, esses power ups podem melhorar o elemento escolhido (ou diretamente uma skill específica (combinação de skill))

6. Câmera

[Ideia]

A Câmera se movimenta de maneira fixa relativo à cada bloco da sala (assim como os jogos antigos de plataforma tipo castlevania)

Inicialmente ao entrar na fase, a câmera pode vir de um zoom-out para que o jogador tenha conhecimento do mapa inteiro

7. Universo do Jogo

Elementos

O jogo possuirá 3 elementos como base:

Fogo:

Fogo é a arte da intensidade, da fúria, da paixão. Portanto, o fogo é o elemento onde as habilidades ofensivas deverão ser as maiores causadoras de dano em um único alvo. Com baixa versatilidade

Água:

Água é mais versátil do que o fogo e possui característica de ser expansiva. Ataques ofensivos com água, apesar de infligir menor dano, atingirão mais entidades. Água é o único elemento capaz de curar.

Ar:

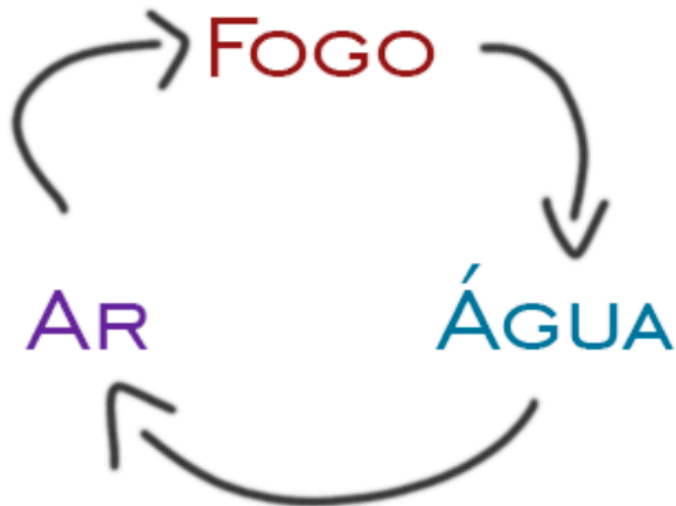
O ar é o elemento mais versátil e focado em utilidade, ele raramente irá infligir dano e servirá para habilitar o jogador ou debilitar inimigos. O ar também será responsável por questões de mobilidade.

Interações

Os elementos funcionarão como um ciclo, um sendo mais efetivo que o próximo do ciclo e sendo fraco contra o anterior:

Linha -> Coluna

Elemento	Fogo	Ar	Água
Fogo	1x	0.5x	2x
Ar	2x	1x	0.5x
Água	0.5x	2x	1x



Inimigos

Tipos de Ataque

[Dano]

[Elemento]

- Projétil
 - [Quantidade de projéteis]
 - [Velocidade do Projétil]
 - [Comportamento (Normal, Ricochete, Pulos)]
- Laser
 - [Duração]
 - [Distância]

Comportamentos

- Se manter longe do jogador atirando de maneira segura
- Tentar chegar próximo do jogador para perseguir ele e entrar no [range] da arma
- Atacar corpo-a-corpo e perseguir o jogador

Tipo de Movimento

- Pernas -> andar e pular normal
- “Fantasma” -> flutuar
- “Esteira” -> deslizar, escalar paredes e andar de ponta cabeça

8. Tags

[Ideia] - Apenas idealizado e não discutido / testado

[Placeholder] - Apenas uso temporário, será descartado o mais cedo possível