

Top Down Bullet Hell

Conceito:

Título Provisório: Top Down Bullet Hell

Conceito Inicial: Este jogo é um bullethell espacial 3D, que ocorre em um plano 2D. Nesse jogo, você deve derrotar todos os inimigos em uma *wave* (ou esperar uma certa quantidade de tempo), coletando dinheiro e *powerups*, para seguir à próxima *wave*. Após certa quantidade de *waves*, o mapa muda e é iniciada uma nova fase. O jogador deve sobreviver todas as fases uma seguida da outra, e ao morrer ele adiciona seu nome a uma lista de todos os recordes, em um típico estilo *arcade*. (Jogo similar ao minigame de *hacking* do jogo Nier Automata, ou Geometry Wars.)

Gêneros: Topdown, Bullet hell, Shooter, Space

Detalhes Interessantes: Jogo feito porque eu queria jogar algo similar ao minigame de *hacking* em Nier Automata, mas mais complexo e bem bolado. O jogo será no estilo bullet hell (vários tiros na tela para desviar). Jogos no estilo antigo do gênero costumam ter um fundo que rola vertical ou horizontalmente enquanto inimigos aparecem no fim da tela e se movem na direção do jogador, atirando no processo (*shmups* como Ikaruga, Ketsui, Dodonpachi, a série Touhou, e muitos outros). Uma interpretação mais moderna para esse gênero envolve mapas variados, com controle e câmera estilo topdown, e como navegar a fase e interagir com os inimigos fica a critério do jogador (jogos como *The Binding of Isaac*, *Enter the Gungeon*, entre outros). Esse jogo pretende seguir o estilo mais moderno, mas com a alta dificuldade e certos aspectos *arcade* mais similares ao estilo antigo.

Público Alvo: Este é um jogo direcionado a fãs do gênero bullet hell e shooters espaciais. É um jogo de alta dificuldade e que requer que o jogador o jogue várias vezes para conseguir avançar.

Detalhes Técnicos

Plataforma: Computadores (Windows, Linux, Mac).

Tecnologias: Engine Godot 4 (versão mais atual) – linguagem GDScript

Interação: Teclado ou controle.

Monetização: O jogo terá uma demo grátis para download, mas a versão final será paga.

Ferramentas Extras: (A preencher.)

Detalhes Conceituais:

Cenário: O jogo se passa em um universo onde um experimento feito por físicos resultou em uma catástrofe que reuniu várias dimensões alternativas em uma, mudando completamente as leis da física. Após centenas de anos, parte da humanidade se isola acima de uma muralha de nuvens que separa o planeta em dois. Sem saber nada sobre o que passava na terra abaixo das nuvens, vários dos habitantes dos céus passam a fazer trocas com seres de outras dimensões, que os permitem evoluir em tecnologia e explorar as estrelas. Muitos anos se passam, e a humanidade no espaço pouco sabe sobre o que se passa em seu planeta de origem.

Personagens:

- Elliot Shells: Protagonista da história, Bells é o quarto maior caçador de recompensas nos 7 espaços. Ele é contratado por uma misteriosa organização que conhece um pouco demais sobre seu passado para impedir os planos de um velho companheiro, Jullius Dreadith.

- Capitã Harley: Pirata do espaço, Harley tem o mesmo objetivo que Elliot, mas deseja recuperar o artefato para si mesma. Ela é muito famosa pelos grandes roubos que ela e sua equipe de piratas mulheres fez através da galáxia. A recompensa por sua cabeça é de T\$14.000.000.

- Jullius Dreadith: Grande lorde do crime, Jullius foi amigo de Elliot em tempos passados. Ele é obcecado por um sonho que teve em sua infância, e seu único objetivo em vida é chegar na terra que viu nos sonhos, a origem da humanidade, o planeta Terra. Para alcançar este objetivo, ele vai fazer qualquer coisa, mesmo que isso signifique afogar o universo em guerra.

Enredo: Elliot se junta a certa organização para impedir os planos de Dreadith, mas isso não será tão fácil. Por 5 áreas diferentes, Elliot avança e é abordado por diversos personagens com objetivos similares ou contrários aos dele. Após diversas derrotas e vitórias, Elliot finalmente alcança Dreadith e o impede, mas as coisas não são tão simples quanto parecem, e a história começa a se repetir. Qual será o segredo por trás desse *loop*?

Contexto: Irrelevante.

Temas: Perseverança e determinação, amizades amargas, exploração de diferentes perspectivas, ganância e ódio, ...

Formato de Narrativa: A história será contada através de diálogos em caixas de texto, personagens vão conversar antes e depois de lutas, dando contexto ao jogo.

Detalhes de Gameplay

Mecânicas Primárias: Atirar, mover-se (esquivar) e mirar, powerups diferentes (deixar o tempo mais lento, esquivas, entre outros) – falar de verbos

Mecânicas Secundárias: Troca de armas, leaderboards.

World/level design: Os mapas serão planos em um mundo 3D, em diferentes formatos, sem diferença no eixo Z.

Objetivos/Condição de Vitória: O objetivo do jogador é derrotar todos os inimigos em cada *wave*, ou sobreviver por certa quantidade de tempo. Ao final de cada *wave*, começa a próxima, ou termina-se a fase. Como objetivo maior, o jogador tem de sobreviver até o final de cada fase, e derrotar o *boss* final.

Condições de Derrota: Levar dano de tiros inimigos 3x causa que o jogador morra, e tenha que começar o jogo de novo desde a primeira fase.

Desafio: O desafio aumentará dependendo do layout dos mapas, dos tipos de inimigos e da quantidade e localização destes inimigos. Cada fase trará um desafio diferente, e o jogador deve memorizá-los ou improvisar para encontrar o melhor caminho de sobreviver cada *wave*.

Sistema de Recompensa: O jogador ganha pontos que servem para o *leaderboard*, e também ganhará dinheiro no jogo (Tals T\$). O jogador será capaz de utilizar esse dinheiro para comprar novas armas e diferentes upgrades para mudar o jeito que o jogo funciona.

Detalhes Áudiovisuais

Estilo Visual: Jogo 3D que se passa no espaço. Estilos de design para inimigos e naves é propositalmente surreal.

Estilo Musical: A música no jogo será principalmente inspirada pelo gênero *Electro Swing*.

Efeitos Sonoros: Efeitos fantásticos.

Estilo da Interface: Barras de energia apontam quantos usos de powerup restam, um contador de pontos e um cronômetro vão enfeitar a tela de jogo principal. Além disso, a energia restante do jogador será mostrada através de um escudo de energia em volta de sua nave.

Objetos e Assets de Jogo:

Entidades: Elliot, Harley, Jullius, (resto a preencher)

Objetos: Naves, naves de inimigos, chão das fases, (resto a preencher)

Texturas/Modelos/Sons/Etc.: (a preencher)

Planos:

Wishlist: (a preencher)