

# Burger Brawl

*Mini GDD*

*Fabício Flávio Martins Damasceno*

*Matheus Patriarca Santana*

**Marcos Silvano Almeida**

Departamento de Computação  
UTFPR Campo Mourão



# Burger Brawl (nome provisório)

- É um jogo top-down em que o jogador passa por níveis, cada um contendo um chefe (um estilo de “boss rush”).
- Existe um medidor de vitalidade (health). O jogador tem o seu desempenho medido de acordo com uma das formas apresentadas abaixo:
  - Ideia 1: Conforme o player vai progredindo e morrendo, ele obtém pontos que são usados no menu para desbloquear novas armas Ex: Um jogo onde armas são desbloqueadas com o tempo (em cinza armas não desbloqueadas)
  - Ideia 2: Dentro do jogo (Na run) ele obtém moedas e consegue comprar equipamentos
- O personagem do jogador pode ser controlado por teclado e mouse (mira), gamepad (mira no stick direito) ou dois sticks virtuais (mobile).



# Características Gerais

- Gênero: Twin-stick shooter
  - Perspectiva: top-down
- Estilo de arte: pixel art retro
- Steam Tags: shooter, top-down, bullet hell
- Formato: jogo finito
- Levels: 5, estilo dividido em salas
- Objetivo principal:
  - Enfrentar todos os desafios para o Chef montar um sanduíche
- Objetivos secundários:
  - Sistema de pontuação (quão rápido consegue matar um chefão, dano tomado, tempo de run)

Steam Tags

<https://steamdb.info/tags/>

health  
Diminui quando atacado

Porta  
Necessita derrotar o Inimigo

Tela 16x9

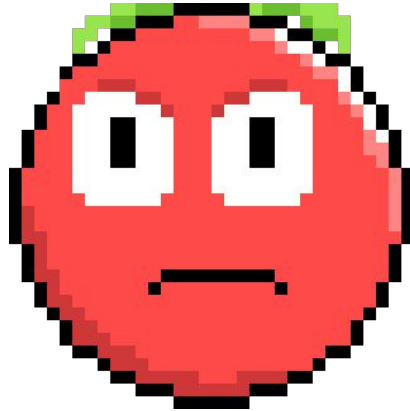


12



Moedas  
Aumenta derrotando chefões

Inimigo



Direção



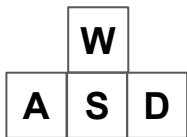
Arma acompanha direcional do  
Player



Player

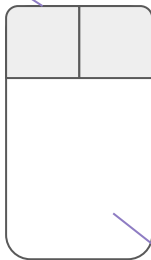
# Controles

## Teclado+Mouse



Movimentos

Disparos



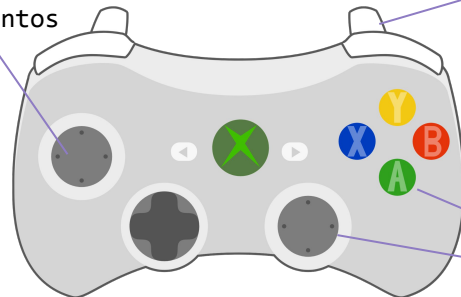
Mira

**SPACE**

Dash

## Gamepad

Movimentos



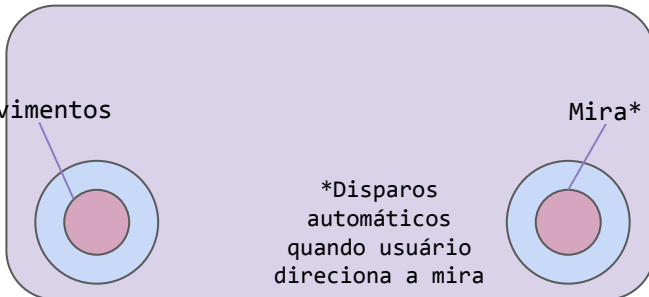
Disparos

Mira

Dash

## Mobile

Movimentos



\*Disparos  
automáticos  
quando usuário  
direciona a mira

# Resumo de elementos: 15

- Elementos do jogador (4)
  - Movimentação
  - Mira
  - Ataque corpo a corpo
  - Dash
- Itens (3)
  - Item para recuperar vida
  - Equipamentos
  - Moedas
- Item power-up (3)
  - Dobro de dano
  - Maior velocidade
  - Menor dano recebido
- Elementos do level (2)
  - Porta
  - Abismos
- Inimigos + Obstáculos (3)
  - Inimigo Perseguidor
  - Área de Baixa Velocidade
  - Área de Dano

# Elementos

## Elementos do jogador

- **Movimento:** em 8 direções (digital) ou 360 (analógico)
- **Mira:** controlada por mouse ou stick direito (gamepad ou virtual)
- **Ataque:** ativado com clique esquerdo, LT ou stick direito (virtual)

## HUD

- **Moedas:** Ganha-se score ao derrotar chefões.

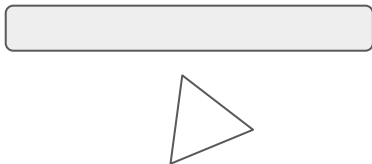
## Itens (obtidos em baús)

- **Moedas:** concede *score*
- **Power-up:** concede melhoria temporária ao personagem
  - Tipos: Dobro de dano (Ketchup), Maior velocidade (Mostarda), Menor dano recebido (Maionese)
- **Pickup de Vida:** concede vida ao jogador

# Elementos do Level

**Porta:** Bloqueia progresso no level

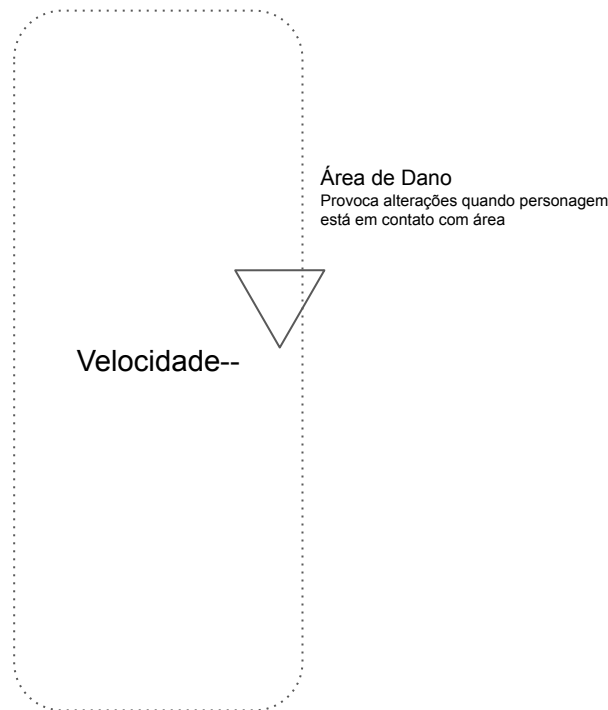
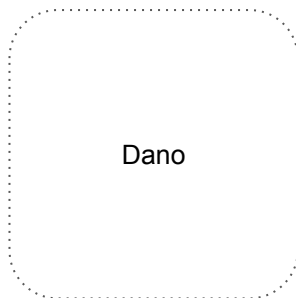
- É aberta após derrotar o inimigo
  - A porta se abrirá após o inimigo ser derrotado





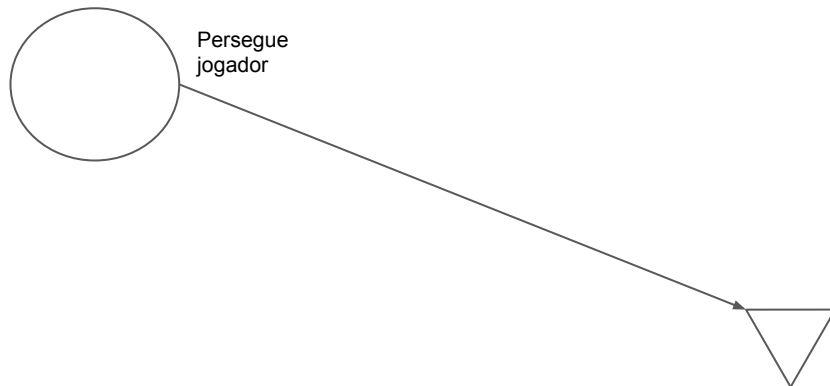
# Obstáculos: Áreas de Dano e de Baixa Velocidade

- Provoca alterações de atributos do jogador ao passar sobre
  - Velocidade de movimentação (poça de tomate) ou Causa dano (gás da cebola)



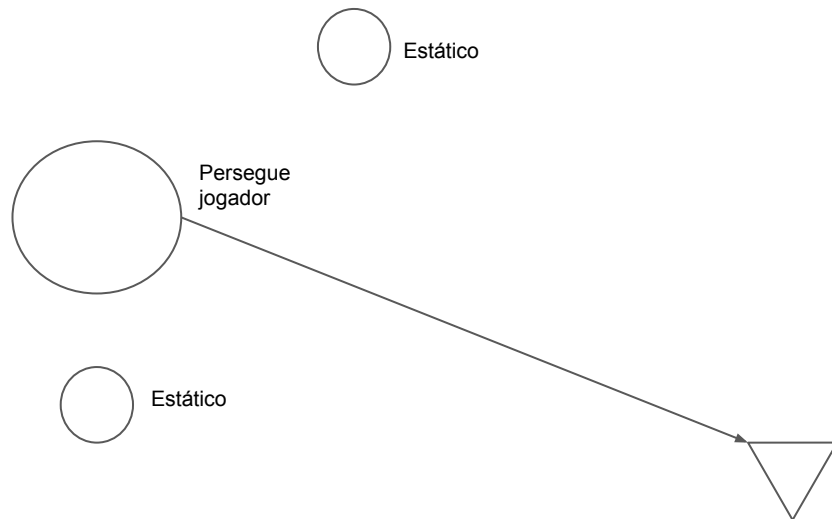
# Inimigo: Tomate

- Rola em torno do nível
- Deixa cair poças de lentidão ao levar dano
- Provoca dano por contato
- Velocidade: baixo (1), Vitalidade: baixa (100)



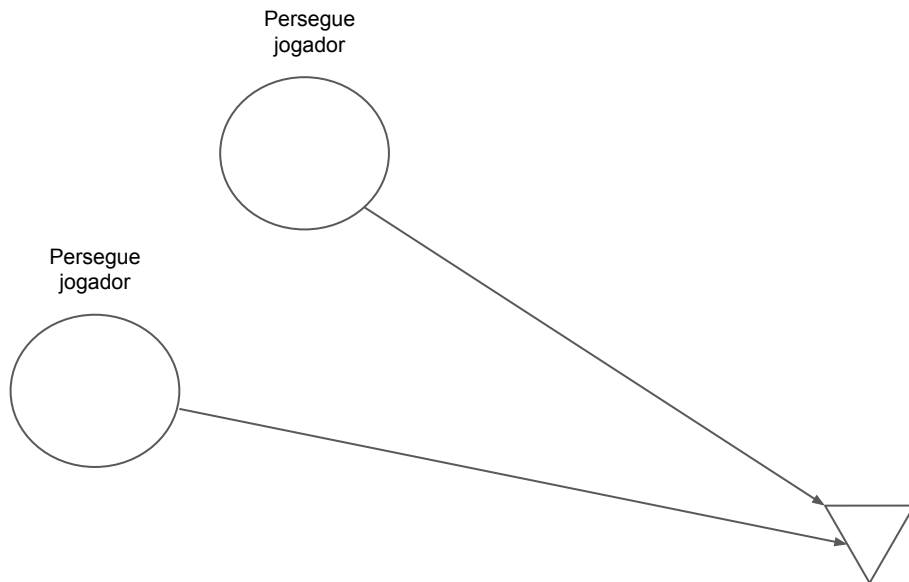
# Inimigo: Alface

- Persegue Jogador
- Provoca dano por contato
- Cria inimigos estáticos e temporários em pontos aleatórios periodicamente. Eles atacam quando o jogador se aproxima.
- Velocidade: baixo (2), Vitalidade: média (200)



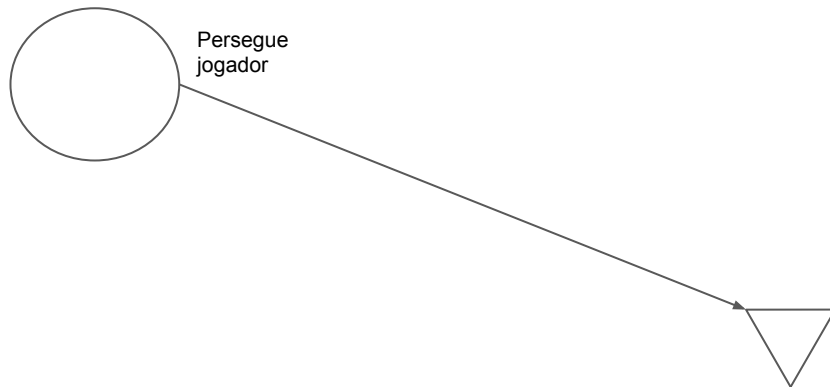
# Inimigo: Cebola

- Atiram anéis de cebola boomerang que vão e voltam
- Provoca dano por contato
- Velocidade: média (2), Vitalidade: baixa (150/150)



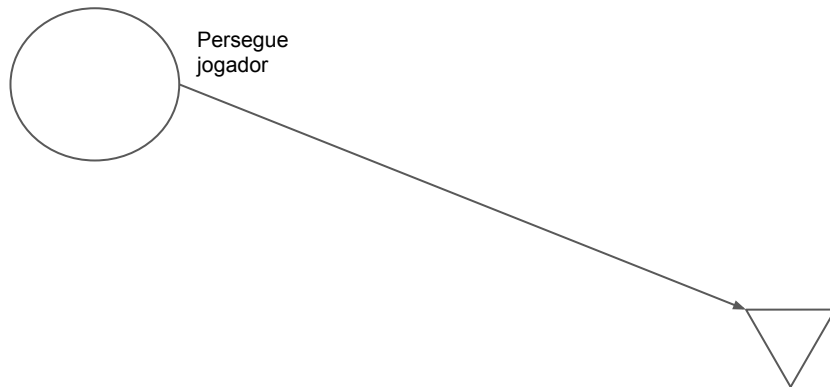
# Inimigo: Pão com Gergelim

- Atira gergelim
- Se move pelo nível evitando o player
- Provoca dano por contato
- Velocidade: média (2), Vitalidade: média (400)



# Inimigo: Hamburger

- Persegue Jogador
- Provoca dano por contato
- Velocidade: Alta (5), Vitalidade: Alta (500)



# Tabela de Progressão

| Elemento/<br>Carcterística    | Level 1 | Level 2 | Level 3 | Level 4 | Level 5 |
|-------------------------------|---------|---------|---------|---------|---------|
| Tamanho Level                 | 1       | 1       | 1       | 1       | 1       |
| PowerUp (Dobro de Dano)       | x       | x       | x       | x       | x       |
| PowerUp (Maior Velocidade)    |         | x       | x       | x       | x       |
| PowerUp (Menor Dano recebido) |         |         |         | x       | x       |
| Vida Chefão                   | 100     | 200     | 150/150 | 400     | 500     |
| Velocidade Chefão             | 1       | 2       | 3       | 2       | 5       |
| Quant. Moedas                 | x1      | x2      | x3      | x4      | x5      |

# Datas Importantes

ENTREGA MINI GDD [15 dias]

06 de outubro

ENTREGA PROTOTIPO [30 dias]

04 de novembro

ENTREGA FINAL [30 dias]

04 de dezembro

ENTREGA RECUP [14 dias]

18 de dezembro