

Documentação GDD

Jogo: Astron

Turma: 04J

Integrantes do Grupo:

Disciplina: Jogos Digitais

Gabriel Lira Aita - TIA: 42119723

Victor de Oliveira Semedo - TIA: 42103533

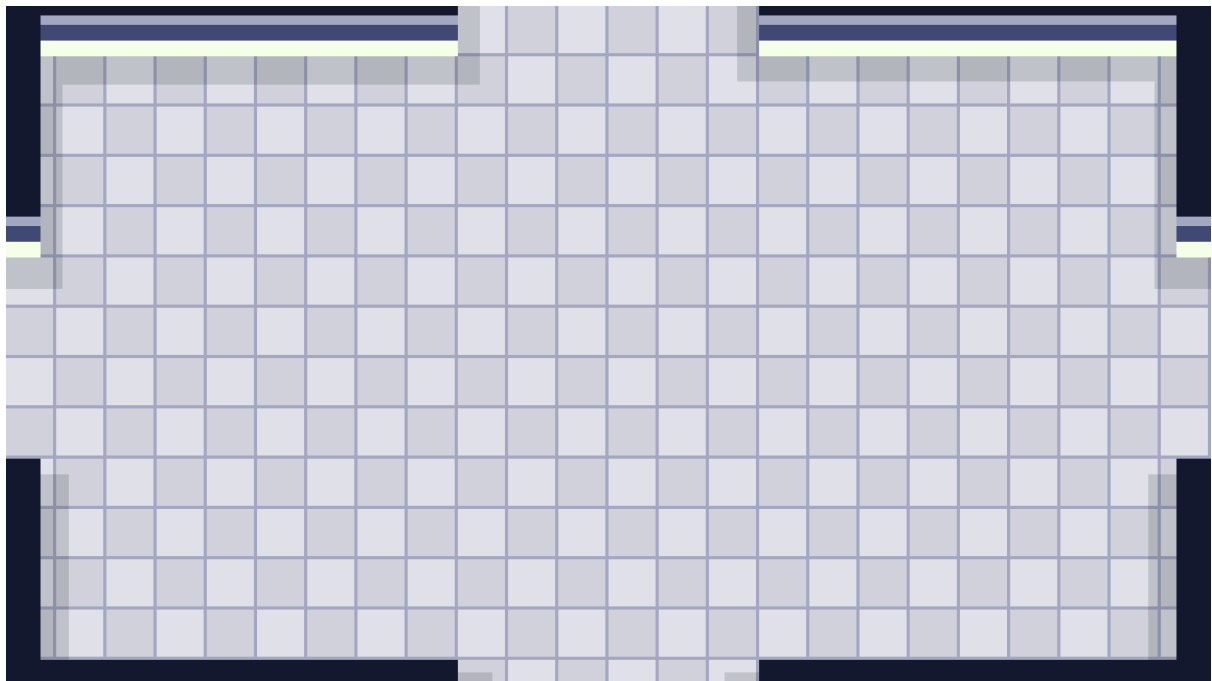
Vinicius Brancatti - TIA: 32180691

LEVEL DESIGN

Paleta de cores do jogo:



Level 1: Laboratório



Tema: O tema do nível deve ser um laboratório abandonado e destruído após um evento apocalíptico. O ambiente deve ser frio, sombrio e claustrofóbico, com equipamentos destruídos, vidros quebrados e substâncias químicas vazando.

O laboratório deve ser dividido em várias salas e corredores, cada um com seu próprio propósito e características. Deve haver áreas de pesquisa, salas de teste, escritórios e áreas de armazenamento. O layout deve ser labiríntico, com portas trancadas e passagens secretas que requerem habilidades especiais do sapo para acessar.

Inimigos: Os krablers devem ser os principais inimigos do sapo Eon. Eles são mutantes agressivos que atacam em grupo, usando garras e mordidas para tentar matar Eon. Eles devem ser difíceis de matar e devem se movimentar rapidamente por todo o nível.

Objetivos: O objetivo principal do jogador é sobreviver ao nível, eliminando todos os krablers e liberando o acesso ao próximo nível. Para melhorar sua pontuação, o jogador também poderá coletar moscas mutantes que aparecerão aleatoriamente no mapa.

Recursos: Eon deve encontrar recursos ao longo do nível, incluindo munição, kits de primeiros socorros e alimentos para recuperar a saúde. Esses recursos devem estar espalhados por todo o nível, mas também em áreas específicas.

Armamento: Eon terá como arma os seus cuspes super ácidos, que queimam os krablers, eliminando-os.

Atmosfera: A atmosfera do laboratório deve ser tensa e opressiva. A iluminação deve ser fraca, com áreas escuras e sombrias que criam uma sensação de perigo iminente. Os sons podem incluir ruídos de equipamentos quebrados, alarmes disparando ou sussurros sinistros que aumentam a sensação de estar em um ambiente perigoso e desolado.

Level 2: Cidade Abandonada

Tema: O tema do nível deve ser uma cidade abandonada há muito tempo após um apocalipse. As ruas e edifícios devem estar destruídos e cobertos por plantas mutantes e fungos, com o tempo e a natureza tomando conta do lugar. O nível deve ser escuro e assustador, com a presença constante de perigos e ameaças.

Layout: A cidade deve ser grande, com várias áreas e níveis para explorar. O nível deve ser construído em torno de uma praça central, com as ruas e edifícios localizados ao redor. A cidade deve ter áreas abertas e fechadas, incluindo prédios abandonados e ruínas.

Inimigos: Os inimigos de Eon neste nível continua sendo os Krablers, portanto, diferente do nível 1, o estacionamento abandonado, aqui eles se encontram em maior quantidade e se movimentam mais rápido, exigindo mais agilidade e precisão do jogador.

Atmosfera: A atmosfera do nível deve ser escura e assustadora, com efeitos sonoros assustadores e música tensa. A cidade abandonada deve ser detalhada e realista, com pequenos detalhes que mostram a história da cidade antes do apocalipse. A iluminação deve ser limitada, com áreas escuras e sombras para aumentar a tensão.

Objetivo: O objetivo do jogador neste nível é vencer os krablers para acessar a última fase do jogo e enfrentar o boss.

Level 3: Floresta Apocalíptica

Tema: O tema do nível deve ser uma floresta apocalíptica muito escura, iluminada apenas pela luz da lua, que torna visível um terrível ambiente permeado por árvores mortas, plantas mutantes e áreas tóxicas.

Layout: A floresta deve ser densa e complexa, com várias áreas e níveis para explorar. O nível deve ser construído em torno de um rio ou lago tóxico que atravessa a floresta, permeado por obstáculos que serão árvores e plantas mutantes cercando a área. A floresta deve ter áreas abertas e fechadas, incluindo áreas tóxicas e rios perigosos.

Inimigos: Neste nível, o sapo Eon enfrentará o boss do jogo, chamado Rubeulus, um terrível caranguejo mutante gigante, com habilidades especiais e grande resistência. Além do boss, Eon terá que lidar ao mesmo tempo com um exército de Krablers comandado por Rubeulus, que ressuscitam pouco tempo depois de morrerem.

Objetivo: O objetivo do jogador neste nível é derrotar o boss e vencer o jogo.

DESIGN DOS PERSONAGENS

Personagem Principal:

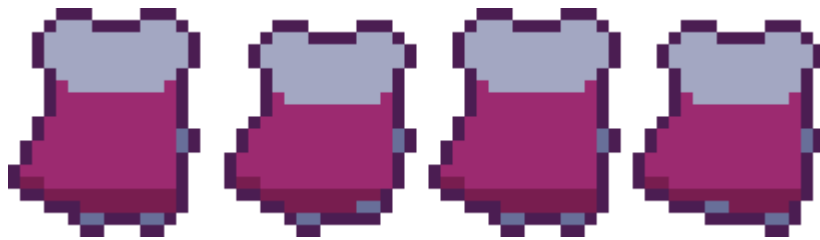
Idle



Andando para frente



Andando de costas



Nome: Eon

Raça: Ordem Anura

Pele: Lilás, altamente vascularizada com escamas extremamente duras e impenetráveis, se adaptando facilmente a temperaturas muito altas ou muito baixas.

Corpo: Arredondado, com membros extremamente flexíveis e fortes.

Acessórios: Uma lendária capa de guerra que foi dada a ele por um antigo ente querido que morreu no início da invasão. Eon guarda essa capa com muito carinho e a carrega como se fosse sua vida.

Descrição: Em um futuro distópico onde o mundo foi destruído por uma raça de monstros vindos do fundo dos oceanos devido a um terremoto, os humanos foram obrigados a se refugiarem na Lua, sendo que aqueles deixados foram dizimados.

Em meio a esse caos, a última esperança é chamar Eon, um sapo de combate altamente treinado criado em um laboratório para salvar a humanidade em situações apocalípticas. Após ter recebido um último chamado de socorro pelos seres humanos que restaram para tentar salvar o que restou do planeta, ao despertar, Eon se depara com um mundo totalmente destruído, ele deve sobreviver com suas habilidades lutando contra monstros que surgiram das profundezas após o terremoto para se tornar o último salvador da humanidade.

Personalidade: Eon é um sapo corajoso, determinado e altamente treinado em diferentes tipos de combate e situações de sobrevivência extrema. Seu hobby favorito é caçar diferentes tipos de moscas mutantes para se alimentar. Eon segue sua jornada sozinho e de forma destemida, sem medo de enfrentar desafios difíceis, mesmo que coloque sua vida em risco. No entanto, apesar de não ter medo ele é muito astuto e perspicaz, sabendo exatamente a melhor hora para atacar ou se esconder esperando por um momento melhor.

Inimigos comuns:



Nome: Krabler

Raça: Crambers

Pele: Casca de caranguejo esverdeada brilhante altamente resistente.

Corpo: Redondo, com membros longos e garras afiadas.

Descrição e Personalidade: São escravos que obedecem ao seu líder Rubeulus, eles não possuem grande inteligência, são extremamente instintivos e só correm atrás de suas presas para matar e se alimentar. Tiveram seu raciocínio afetado pela radioatividade das bombas nucleares lançadas pelos seres humanos em uma tentativa de extermínio de sua raça, porém, os Krablers sobreviventes desenvolveram uma grande adaptação a radioatividade, evoluindo seus corpos se tornando fortes e com garras extremamente afiadas mas ao contrário de sua evolução física, o cérebro se definhou, fazendo com que se tornassem monstros instintivos, selvagens e destrutivos.

BOSS

Nome: Rubeulus

Raça: Decapoda

Pele: Pele de lagosta vermelha extremamente resistente e blindada, permeada por espinhos afiados e com um veneno altamente tóxico e mortal.

Corpo: Triangular e afiado, o que remete a sua personalidade maléfica.

Descrição: O Rubeolo foi uma variação dos Krablers que conseguiu resistir a radiação mortal sem danos ao cérebro, portanto, é um monstro extremamente evoluído fisicamente, inteligente e com poderes psíquicos que permite o total controle dos Krablers, seus escravos.

Personalidade: Rubeolo é cruel, ganancioso, manipulador e extremamente vaidoso com a sua aparência, e principalmente o seu bigode.

SISTEMA DE PONTUAÇÃO

Inimigos Mortos = 10 pontos por inimigo

Tempo Decorrido = 100 pontos por minuto

Moscas Mutantes Engolidas = 50 pontos por mosca

Passar de Nível (tela) = 500 pontos

DEFINIÇÃO DA IA DO JOGO

IA dos Krablers: é uma inteligência artificial mais simples, pois o personagem é um inimigo instintivo que não possui raciocínio e apenas corre atrás do personagem principal, Eon.

IA do Rubeolo: é uma inteligência artificial mais complexa, pois o inimigo que é um BOSS vai conseguir desviar de alguns ataques de Eon, correr, se defender e atirar, além de ativar um modo “hard” quando estiver perto de morrer, aumentando sua velocidade de movimento, ataque, dano causado e veneno on hit.

- Jogo deve ter cálculo de colisão (identificar colisão de objetos em tela)

A colisão do jogo ocorrerá com:

1. As balas do personagem principal com o inimigo.
2. O ataque dos inimigos ao personagem principal.

SOM E EFEITOS ESPECIAIS

Música do Menu: The End

Música do Jogo: Hopeful Feeling

TELA DE APRESENTAÇÃO



TELA DE RANKING DE JOGADORES E PONTUAÇÃO MÁXIMA



TELA DE GAME OVER

