Projeto "Para Luminus"

Escopo do projeto:

Beat'em-up side scroller 2D, gráficos pixel art 16 bit

Prazos:

6 meses a partir de 23/06/2025

Sistemas

! Progressão a partir de pontos de experiência e moeda (Valor).

Jogadores recebem experiência a partir de:

• Cumprimento de objetivos (missões, calabouços)

• Derrota de inimigos

Jogadores recebem ouro a partir de:

• Cumprimento de objetivos

• Drops de inimigos

• Baús, caixas, containeres ou ítens no curso das fases.

! Itens

• Restauração de HP

• Ouro

• Equipáveis

! HUD

• HP, cura com ítens e com o cumprimento de missões ou descansos na fase.

• MP, (Preenche conforme luta e lentamente com o tempo)

• XP sobe o nível do personagem que confere progressão nos stats.

Troca de ítem(?)

! Stats do Personagem

• PV - Pontos de Vida

• PM - Pontos de Mana

• Velocidade caminhada/disparada

• Altura de salto

• Comprimento do salto (depende da velocidade de caminhada)

• Quantidade de saltos

• Tamanho da combo (chão, corrida ou aérea(?)).

• Dano base

! Controles

• cima baixo esquerda direita

• confirma

• cancela

• ataque combo

• ataque forte (derrubar/arremessar)

• salto

• especial/magia

! Golpes

• Combo normal

• Combo saltando

• Combo correndo

• Forte normal

• Forte saltando

• Forte correndo

• Arremesso horizontal

• Segurar e bater

! Stats dos Golpes

• Dano bônus

• Derrubar/Lançar/Arremessar/Tontear/Outros efeitos

• Custo MP

• Alcance

• Velocidade preparação/execução/pós-preparação

• Invencibilidade

! Golpes Desespero:

• Usam todo PM do personagem

• Precisam da barra cheia

• Cancelam frame “staggered” do jogador

Personagens Jogadores;

3 personagens jogadores com estilos de jogo levemente diferentes

• Personagem rápido de combo

Recebe mais dano, contudo é mais rápido para esquivar e tem potencial de combo maior. Seus golpes especiais compensam sua fragilidade com mais frames de invencibilidade.

• Personagem forte

É mais lento, contudo efetivamente causa mais dano que o personagem rápido, mesmo com sua combo comprida, matando inimigos mais rapidamente. Seus golpes especiais compensam sua lerdeza com alcance.

• Personagem “crowd control”

É lento e causa pouco dano com combos curtas, mas seus golpes especiais que usam MP são muito mais fortes e variados.

• Potencial para um quarto personagem de suporte.

Inimigos:

Inimigos tem mecânicas de ataque e defesa que interrompem ou impedem determinadas jogadas.

São visualmente reconhecíveis por elementos que permitem a identificação de quais ações eles podem tomar.

Podem ter de zero a 3 tipos de mecânica.

Exemplos de mecânica:

• bloqueio

• anti-aéreo

• anti-corrida

• contra-arremesso

• reflexão de magia

• pegar ítens

• tontear ou causar status a jogador

Determinados inimigos podem ser fortes ou fracos a determinados tipos de golpes ou ações mas não podem ser invulneráveis, a não ser que exista um recurso no cenário que permita que o jogador possa suplantar a invulnerabilidade.

Chefes tem mecânicas próprias