**Projeto "Para Luminus"**

**Escopo do projeto:**

**Gênero de jogo:**

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

**Prazo:**

6 meses a partir de 23/06/2025

**Ferramentas::**

Github Desktop

Godot C#

Editores de imagem, código e textos diversos

**Sistemas**

! Progressão a partir de XP e moeda (Valor), que é usada para comprar ítens e/ou armaduras.

Jogadores recebem experiência a partir de:

• Cumprimento de objetivos (missões, fases, calabouços).

• Derrota de inimigos

Jogadores recebem ouro a partir de:

• Cumprimento de missões

• Drops de inimigos

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

! Itens

• Restauração de PV

• Ouro

• Equipáveis

! HUD

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

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

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

• Troca de ítem(?)

! Controles

• cima baixo esquerda direita

• confirma

• cancela

• ataque combo

• ataque forte (derrubar/arremessar)

• salto (distância e direção fixa)

• especial/magia

! Golpes

• Combo normal

• Combo saltando

• Combo correndo

• Forte normal

• Forte saltando

• Forte correndo

• Arremesso horizontal

• Segurar e bater

• Defesa

- “Zero Counter” usando PM

! Stats dos Golpes

• Dano bônus

• Derrubar/Lançar/Arremessar/Tontear/Outros efeitos

• Custo PM

• 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 PM são muito mais fortes e variados.

• Potencial para um quarto personagem de suporte.

! Stats do Personagem

• PV - Pontos de Vida

• PM - Pontos de Mana

Cada personagem tem “barras” de especial que fazem parte de uma barra maior. Cada especial gasta uma quantidade de barras específica. Por exemplo, um personagem poderia ter 300PM e serem divididas em 3 barras de 100. Todas as barras valem o mesmo para cada personagem, O que muda é a quantidade de barras por personagem.

? Gastar PV quando não tem mais barra. Fazer ficar visualmente claro que o personagem vai gastar PV para golpes especiais

• Velocidade caminhada/disparada

• Altura de salto

• Comprimento do salto (depende da velocidade de caminhada/disparada)

• Quantidade de saltos

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

• Dano base

**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:

• combo

• 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, mas podem ter mecânicas de inimigos regulares.

**Fases:**

Desenvolver no mínimo 4 fases e no máximo 8.