

# Amazing Robot Battle

---

Game Design Document

## Autores

Arthur Vieira, NUSP: 6482041

Carlos Molano: NUSP: 10950510

Guilherme Yambanis: NUSP: 8041265

Luiz Girotto, NUSP: 8941189

Mathias Menck, NUSP: 4343470

## Índice

---

1. Índice
2. Game Design
  - Resumo
  - Gameplay
  - Mindset
3. Técnico
  - Telas
  - Controles
  - Mecânicas
4. Design da Fase
  - Temas
    - Ambiência
    - Objetos
      - Ambiente
      - Interativos
    - Desafios
  - Game Flow
5. Desenvolvimento
  - Classes Abstratas
  - Classes Derivadas
6. Gráficos
  - Estilo
  - Gráficos necessários
7. Música e Sons
  - Estilo
  - Sons necessários
  - Música necessária
8. Cronograma

# Game Design

---

## Resumo

Batalha de Robos: Dois robos se enfrentam em uma arena, existindo duas condições de vitória: Empurrar o adversário para fora da arena ou deixar seu hp em 0.

## Gameplay

O jogo baseia-se nos famosos brawlers 2D mas com características únicas, notadamente, personagens customizáveis, permitindo muita variabilidade de habilidade e a mecânica de *sumô*, com a eliminação por sair da área de combate e a inexistência da capacidade de saltar.

## Mindset

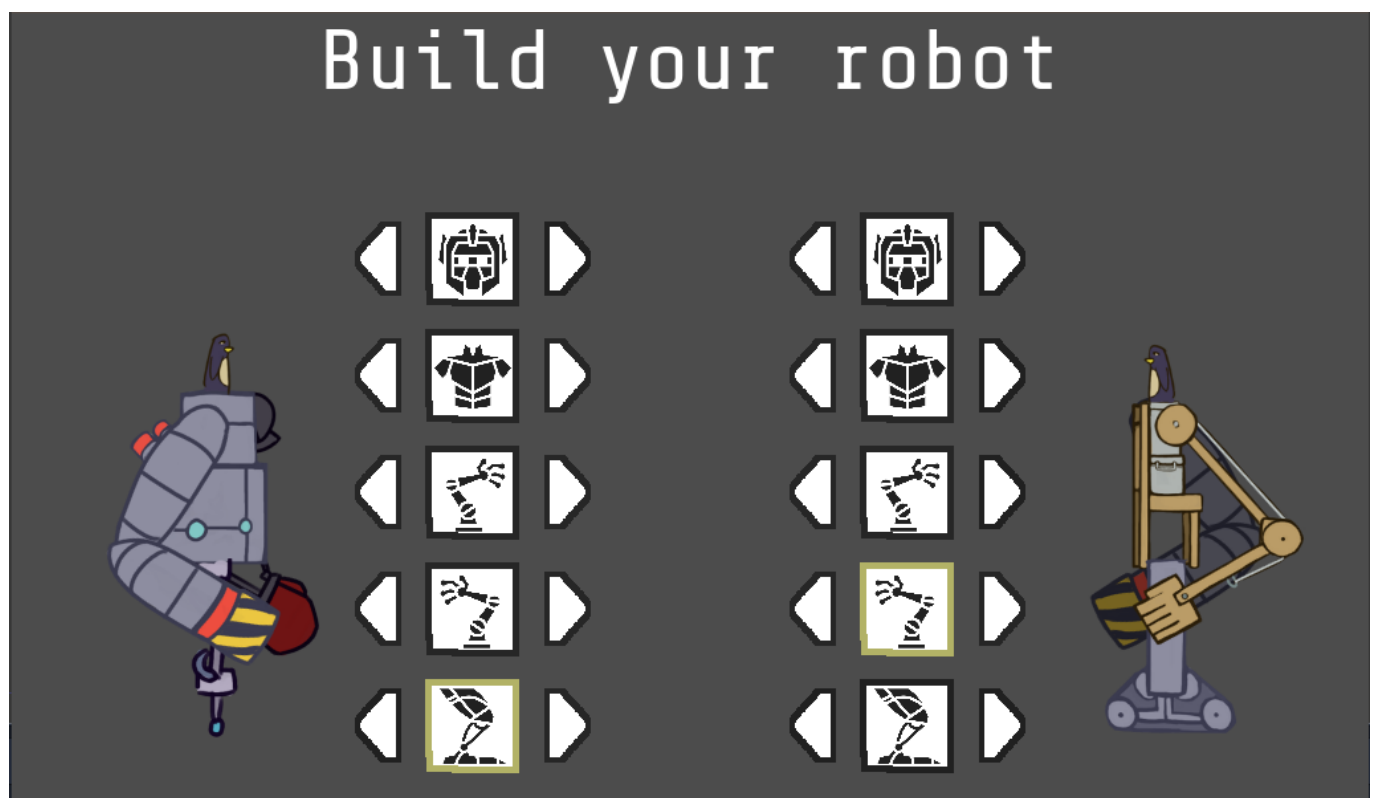
A intenção do jogo é ser frenético, com partidas muito rápidas. A penalidade por saída da área de combate exige enfrentamento entre os jogadores, fazendo com que o embate seja inevitável e exista pouco espaço para deliberações. Além disso, ênfase especial foi dada na montagem dos robos, permitindo que, aliada com tempo curto de partida, muitas batalhas em sequência ocorram, baseadas na variabilidade de poderes e na sensação de *revanche* criada entre os competidores.

## Técnico

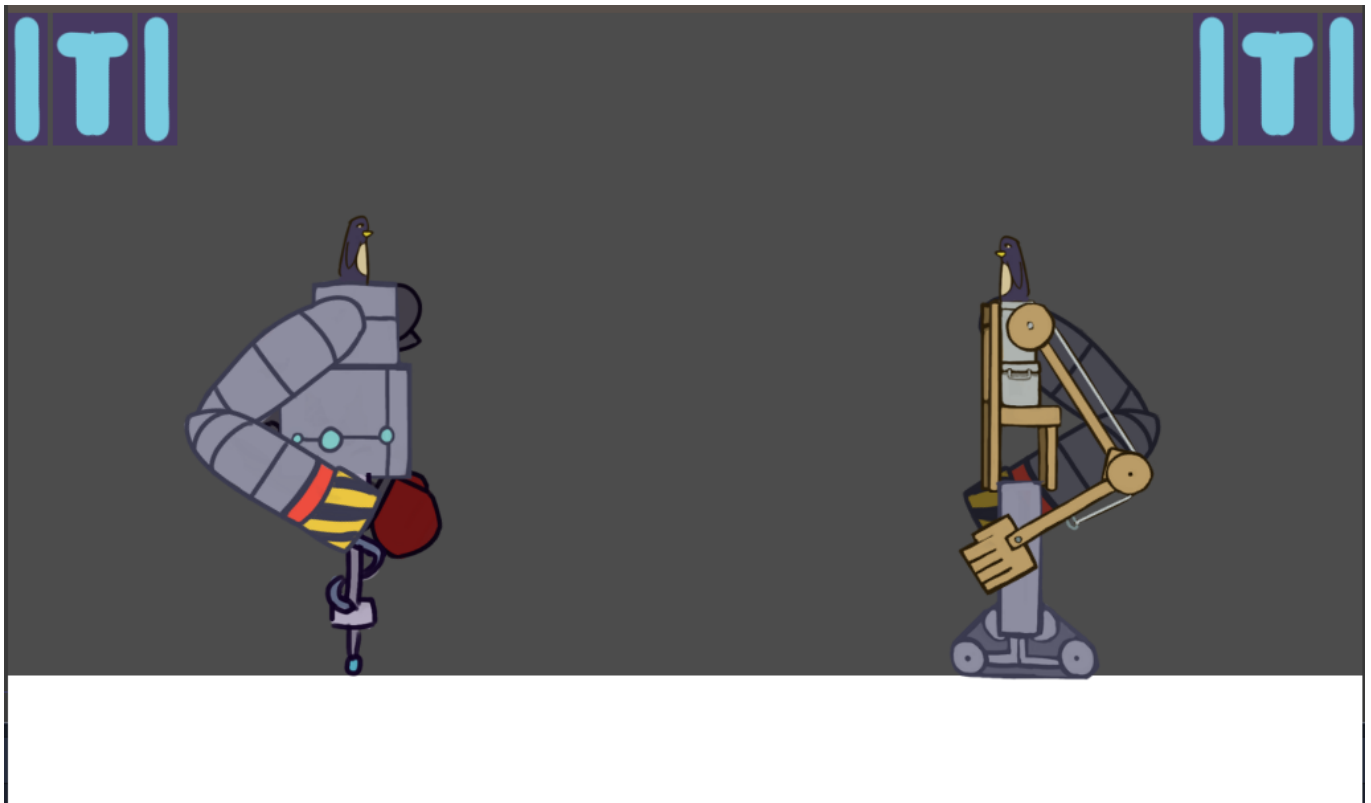
---

### Telas

#### 1. Menu de seleção de peças



## 2. Combate



## Controles

Os controles possíveis para os jogadores são:

### 1. Movimentação do robo

- esquerda
- direita

### 2. Atacar

- braço esquerdo
- braço direito

### 3. Defender

## Mecânicas

Uma das partes mais interessantes do jogo se dá antes mesmo da batalha: a seleção das peças. Como cada peça possui atributos diferentes, a montagem do robô pode ser visto como um jogo em si, já que é possível definir estratégias diferentes baseadas nas peças que são escolhidas e até mesmo existir um *meta game* entre os jogadores, para tentar contra balancear as escolhas do adversário.

## Desenvolvimento

### Classes Abstratas

BasePhysics

BasePlayer

BaseEnemy

BaseObject

BaseObstacle

BaseInteractable

(example)

## Classes Derivadas

BasePlayer

PlayerMain

PlayerUnlockable

BaseEnemy

EnemyWolf

EnemyGoblin

EnemyGuard (may drop key)

EnemyGiantRat

EnemyPrisoner

BaseObject

ObjectRock (pick-up-able, throwable)

ObjectChest (pick-up-able, throwable, spits gold coins with key)

ObjectGoldCoin (cha-ching!)

ObjectKey (pick-up-able, throwable)

BaseObstacle

ObstacleWindow (destroyed with rock)

ObstacleWall

ObstacleGate (watches to see if certain buttons are pressed)

BaseInteractable

InteractableButton

(example)

# Gráficos

---

## Estilo

O estilo escolhido foi cartoonizado. Isso permitiu a criação de *sprites* mais facilmente e também foi útil para atenuar um possível desconforto do jogador com o combate.

## Gráficos Necessários

### 1. Cabeças

- Modelo 1



- Modelo 2

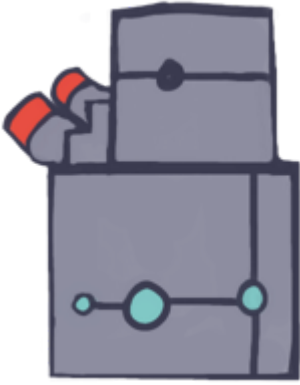


- Modelo 3



### 2. Torsos

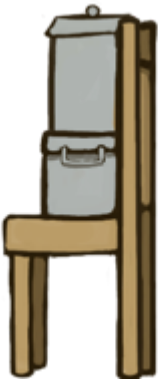
- Modelo 1



- Modelo 2

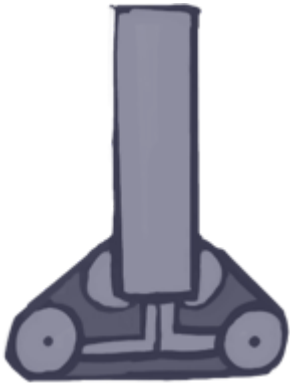


- Modelo 3



### 3. Pernas

- Modelo 1



- Modelo 2



- Modelo 3

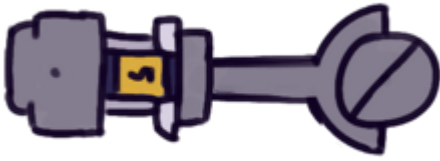


#### 4. Braços

- Modelo 1



- Modelo 2



- Modelo 3



## Música e Sons

---

### Estilo

Os sons implementados foram básicos, afim de criar um experiência mais sinestésica para o jogador. O som no menu de seleção e ao acertar o golpe são importantes, para passar uma maior idéia de ação ao jogador.

### Sons Necessários

*plop* => menu de seleção

*player ready* => voice over indicando status do jogador no menu de seleção

*clang* => efeito ao acertar ataque

*fight* => voice over para indicar início da partida

*winner* => efeito para indicar fim da partida



# Cronograma

---

(what is a schedule, i don't even. list is good enough, right? if not add some dates i guess)

develop base classes base entity base player base enemy base block base app state game world menu  
world develop player and basic block classes physics / collisions find some smooth controls/physics develop  
other derived classes blocks moving falling breaking cloud enemies soldier rat etc. design levels introduce  
motion/jumping introduce throwing mind the pacing, let the player play between lessons design sounds  
design music (example)