## Projeto GDZero

*Game Design Document*

GDZero Studios, Out/2013

**Mecânica**

O jogo pode ser jogado com o mínimo de 3 e máximo de 4 jogadores. Seu modo de luta é dinâmico e permite com que todos os jogadores se movam para qualquer ponto da tela para matar os personagens dos outros jogadores e completar o objetivo.

O modo de jogo padrão será com o objetivo de conseguir ficar mais tempo com um determinado item (coroa) ao longo da partida. O jogador que conseguir ficar com essa coroa por mais tempo, dentro dos 3 minutos possíveis, vence o jogo.

Esse tempo é determinado em porcentagem, ou seja, se o jogador ficar por mais tempo com a coroa, sua porcentagem com ela será apresentada em uma barra no topo da tela, junto com a dos outros jogadores.

O controle padrão para ser usado no jogo é o de Xbox 360.

Botões básicos:

**A**: Pula

**X e B**: Ataque

**Y**: Especial

**Analógico Esquerdo/Direcional**: Movimentação do personagem

O jogador pode se mover em qualquer direção, podendo pular a uma altura máxima equivalente a do seu tamanho multiplicado por 1,5\* , podendo ir para qualquer direção. Se o jogador começar o pulo indo em uma determinada direção, voltar no meio do caminho causará em uma volta de apenas metade do trajeto de ida. Seu pulo, na altura máxima, alcançará 1/5 da altura total to mapa. Esse mesmo pulo, se for utilizado para movimentação horizontal, deverá atravessar 1/3 do mapa\*.

Ao toque no A, o personagem irá pular até a altura máxima do pulo de uma vez.

Para poder subir com mais rapidez, o jogador pode usar as paredes como apoio de seus pulos. Um pulo na parede faz com que ele vá para a direção oposta com a mesma força e altura de pulo.

A movimentação do personagem é relativamente rápida. Ele deve ser capaz de atravessar um mapa inteiro, a pé, em 3 segundos\*.

O ataque do jogador alcançará até 2x a sua própria largura\*, e assim que encontrar outro personagem, por padrão, aquele personagem morre instantaneamente. O delay entre um ataque e outro é de 0.3 segundos.

É possível atacar em todas as direções (direita, esquerda, cima, baixo), limitando a poder atacar para baixo apenas se o jogador estiver no meio de um pulo. Nesse pulo é permitido que o jogador ataque em qualquer direção.

A coroa começará no centro da fase, a uma distância igual em relação a todos os jogadores. Após passado um timer de 3 segundos, os jogadores podem ir atrás da coroa, para completarem seus objetivos.

O jogador que conseguir ficar com a coroa, terá sua movimentação de personagem e de ataque com velocidade levemente elevada. Enquanto o delay padrão de ataque é de 0.3 segundos, o do portador da coroa é de 0.15. Esse jogador também fica impossibilitado de pegar algum item enquanto estiver com a coroa. Se estiver com o poder de algum item no momento que pegar a coroa, perderá tais poderes.

Esse jogador pode, se quiser, jogar a coroa para longe de si utilizando o botão de especial (Y), dependendo de suas condições em relação aos itens que foram ativados pelos outros jogadores. Essa coroa começará a seguir o jogador que estava mais próximo, e não para enquanto não encontrar aquele ou outro jogador qualquer.

**Itens**

Os itens aparecem na tela em um intervalo aleatório entre 10 e 15 segundos. Esses itens surgem de qualquer um dos 4 lados da tela, indo em direção ao outro lado, voando em formato de um S constante. O jogador que encostar no item primeiro irá ativá-lo, mesmo não-intencionalmente.

Por padrão, o que esses itens causam dura 6 segundos\*.

Existem 3 tipos de efeitos que os itens podem causar. O efeito pode ser bom para o jogador que o pegou, ajudando-o individualmente. Pode afetar todos os jogadores, em alguns casos até a ele mesmo, e pode afetar apenas o jogador que possui a coroa. Se esse item for deste último caso e nenhum jogador estiver portando a coroa, não afetará ninguém.

Os itens são, por ordem:

1. **Efeito individual**
   1. Aumenta a velocidade de ataque, sendo de 0.1 segundos.
   2. Aumenta e velocidade de movimentação, sendo até mais rápida do que a movimentação do portador da coroa.
   3. Aumenta a distância que o personagem alcança em seu ataque.
   4. Gera um escudo, fazendo que o jogador precise ser atingido por 2 ataques ao invés de 1.
   5. Gera um escudo, fazendo que o jogador precise ser atingido por 3 ataques ao invés de 1.
   6. Faz com que o jogador tenha um poder especial (utilizando o botão Y), que é um ataque a distância. Esse ataque atravessa todo o mapa até acertar alguém, alguma plataforma, ou simplesmente atravessar o mapa completamente. Esse projétil deve atravessar a tela em 1.5 segundos.
2. **Efeito geral**
   1. Nenhum jogador pode atacar, exceto o que pegou o item, por 4 segundos.
   2. Todos os jogadores, exceto o que pegou o item, ficam completamente congelados por 3 segundos. Se o jogador estava no meio de um pulo, no ar, cairá para a plataforma mais próxima.
   3. Todos os jogadores, inclusive o que pegou o item, ficam bêbados por 5 segundos. Na metade desse tempo, as movimentações horizontais invertem. Na outra metade, o que era pra cima passa a ser para a direita, para a direita passa a ser para baixo, para baixo passa a ser para a esquerda, e pra esquerda passa a ser pra cima.
3. **Efeito ao portador da coroa**
   1. A coroa fica com um timer em cima dela de 5 segundos. Passado esse tempo ela explode e mata todos os jogadores que estavam em volta, dentro de um determinado raio\*. Depois de 2 segundos a coroa volta para sua posição original no mapa.
   2. O portador da coroa fica mais lento que todos os outros jogadores, por um tempo de 3 segundos.

**Fim de jogo**

Após passados os 3 minutos base da partida, o jogo irá para uma espécie de desempate.

A coroa criará asas e estará no meio do mapa. Passado um timer de 30 segundos, ela começa a voar por todo o mapa, e o jogador que conseguir acertar um ataque nela dentro de 30 segundos\* ganhará um adicional de 10% do tempo total determinado para a vitória. Só então irá para a tela que informará quem ficou em qual posição, e qual foi sua porcentagem em relação ao tempo total de jogo.