

Soul Warrior

Game Design Document

Versão: 1.0

Autores:

Victor Jacques

Pedro Henrique Novais

Lucas Amaral

**Rio de Janeiro,
Junho de 2024**

Índice

- 1. História**
- 2. Gameplay**
- 3. Personagens**
- 4. Controles**
- 5. Câmera**
- 6. Universo do Jogo**
- 7. Interface**
- 8. Ideias adicionais e observações**

1. História

Prólogo

Em uma era esquecida pelo tempo, após o colapso da humanidade, devido ao cataclisma de Entidades malignas, o mundo está em ruínas. Cidades antes prósperas e cheias de vida, hoje, são apenas sombras do passado. Dominadas por seres inimagináveis, que emergiram da escuridão e apenas buscam caos e destruição.

Herói

Grim, um guerreiro do reino antigo, é acordado de um sono profundo, em seu túmulo esquecido. Sem saber quem o acordou ou por que, ele encontra apenas resquícios de sua memória, fragmentos de batalhas e de pessoas das quais já não se lembra, sendo assombrado por tais memórias. Sem um propósito claro, Grim se levanta e é guiado por uma necessidade inata de buscar sentido em seu despertar.

2. Gameplay

A gameplay de Soul Warrior foi inspirada em jogos Souls Like, um RPG eletrônico com alto nível de dificuldade e ênfase na narrativa ambiental.

O jogador encontrará diversos desafios no decorrer do jogo, desde o início, Soul Warrior irá possuir um nível de dificuldade elevado, sendo desafiador para o jogador o forçando a aprender a mecânica do jogo e ficar bom. Haverá um sistema de níveis do personagem principal, para poder aumentar sua quantidade de vida ou dano, também um sistema de “Pontos de Controle” onde o jogador poderá salvar seu progresso e sempre que morrer com o personagem mais adiante, retornará para esse ponto, ao invés de ir de volta pro início do jogo e nas lutas contra os chefes, após um certo tempo, irá aparecer “Vida” para o Jogador pegar e regenerar uma parte da vida do Personagem. O jogador só avançará de fase após derrotar o chefe principal da fase atual. Como recompensa os inimigos darão “Experiência” para o jogador subir de nível e ao eliminar os chefes, haverá um sistema de drop de diferentes armas e equipamentos para fortalecer o personagem.

A condição de vitória é derrotar os chefes até chegar no chefe final e também derrotando ele, já a de derrota, é do jogador morrer, assim, voltando para seu último “Ponto de Controle”.

3. Personagens

Chefe da primeira fase:
Reaper of Shadows



Heroi de Soul Warrior:
Grim



4. Controles

Mouse e Teclado:

W - Move o personagem para cima

S - Move o personagem para baixo

A - Move o personagem para a esquerda

D - Move o personagem para a direita

ESPAÇO - Pular

BOTÃO ESQUERDO DO MOUSE - Ataque do personagem

Controle:



5. Câmera

O ângulo de visão da câmera será de 2D, seguindo a principal inspiração para realizar esse jogo, “Hollow Knight”

HOLLOW KNIGHT



SOUL WARRIOR



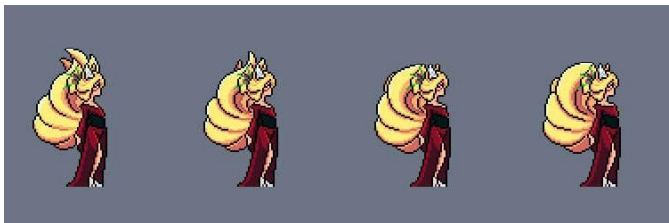
6. Universo do Jogo

O universo do jogo se ambienta em um mundo pós-apocalíptico, onde as cidades estão destruídas e dominadas por seres da escuridão.

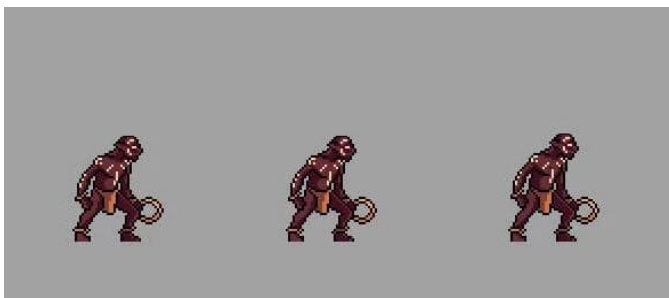
Cada fase terá um ambiente diferente, tematizada para o seu chefe, com foco no mundo totalmente destruído, então serão fases em cidades destruídas, igrejas em ruínas ou castelos sombrios, tudo será de acordo com o tema do chefe.

Será usado trilhas sonoras específicas para cada um dos chefes para aumentar a emoção do jogador e a imersão com o jogo.

Algumas ideias dos próximos chefes:



Algumas ideias de inimigos na fase antes de entrar na sala do chefe:



7. Interface

A interface, o principal meio de comunicação do jogo com o usuário, a imagem abaixo serve apenas para ilustrar como é o objetivo da interface final do jogo. Mostrando a barra de vida do heroi e a barra de vida do chefe.



8. Ideias e inspirações

Como já mencionado acima, Soul Warrior é um jogo Souls Like, inspirado em Hollow Knight.

O objetivo final do jogo é ter fases antes do boss, com inimigos e certas dificuldades do ambiente, e após passar por isso, entrar na Arena do Chefe e desafiá-lo.

Os chefes, cada um com sua temática e seu desafio, para o jogador se adaptar e vencê-lo, gostaríamos de ter criado elementos únicos, como o jogador, chefes. Dessa forma, seria possível e mais fácil implementar a ideia de armaduras para fortalecer o personagem e drop de armas ao matar inimigos ou chefes como recompensa.

Outra ideia para implementar mais a frente é a questão de classes, ao invés do jogador apenas jogar com um guerreiro, ele poderá escolher uma classe ou personagem, por exemplo:

Samurai



Mago



Kunoichi

