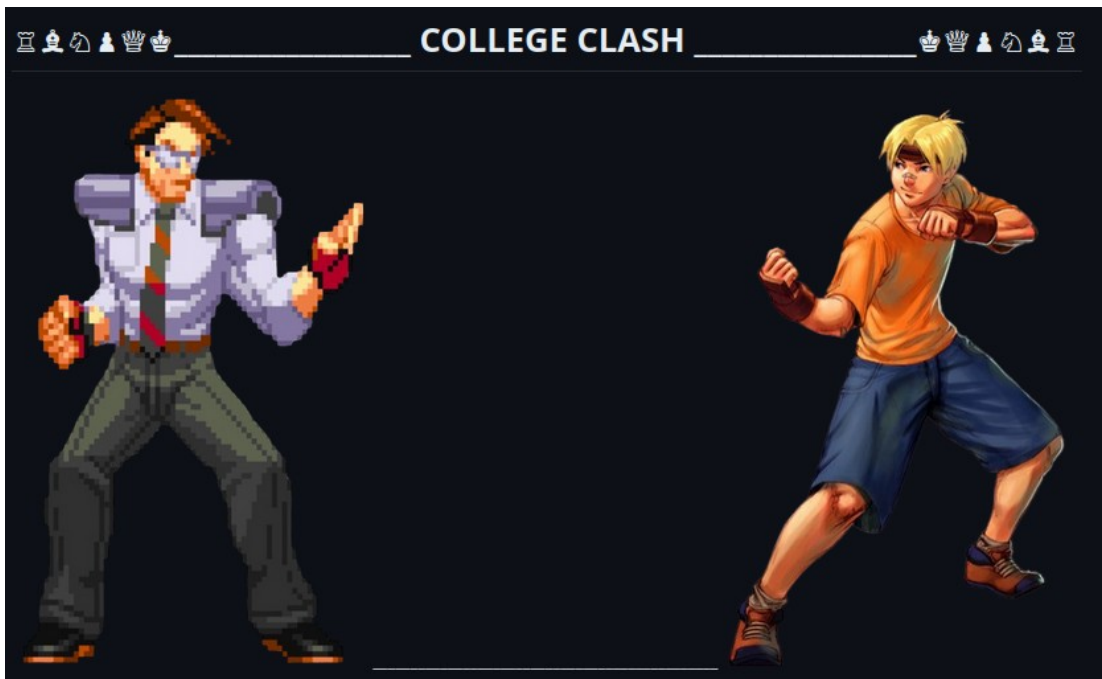


# COLLEGE CLASH



Game Design Document

Versão: 1.0

## **Autores:**

Jam

Ajna

Soares

*Rio de Janeiro, maio de 2024*

# Índice

<b>1. História.....</b>	<b>3</b>
<b>2. Gameplay.....</b>	<b>4</b>
<b>3. Personagens.....</b>	<b>5</b>
<b>4. Controles.....</b>	<b>6</b>
<b>5. Câmera.....</b>	<b>7</b>
<b>6. Universo do Jogo.....</b>	<b>8</b>
<b>7. Inimigos.....</b>	<b>9</b>
<b>8. Interface.....</b>	<b>10</b>
<b>9. Cutscenes.....</b>	<b>11</b>
<b>10. Cronograma.....</b>	<b>12</b>

# 1.História

COLLEGE CLASH nasce propondo atividades Player versus Player num contexto universitário. Este é um projeto mais focado na pura jogabilidade – como em origem muitos jogos de luta - do que num contexto de backstory em si – como seria e.g um RPG. A partir dos eventos e atividades implantadas no jogo, a história pode então ser concebida. Em sua essência, COLLEGE CLASH nasce como um CHESSBOXING. 🥊♟️

## 2. Jogos Relacionados e Principais Referências



[Punch Out!](#)

[Jump Ultimate Stars](#)

[The Chessmaster](#)

[Tiny Toon Adventures: Wacky Sports Challenge](#)

### 3. Gameplay

O jogo começa no modo Boxing, e neste modo segue todas as mecânicas padrão de um jogo de luta. Como também bebe de um Crossover Platform Fighting Game terá também as devidas features do estilo, porém com Health Bars ao invés de %'s como métrica de Vida dos personagens.

Atráves de um Timer será setado o tempo padrão da alternância entre round no modo luta, para o modo Chess.

Vence quem conseguir primeiro um Nocaute ou Xeque-Mate no adversário.

Porém como o modo Boxing nesta versão será mais afim a um Crossover Platform Fighting Game, contará quem possuir MAIS Nocautes no modo Luta VS Xeque-Mate no modo Chess.

O Jogo seguirá as mesmas regras oficiais do Xadrez, podendo ser adaptado para mais próximo possível das d Chessboxing propriamente dito.

O desafio do jogador é instância pós instância superar seu adversário na modalidade física e/ou mental que está disputando, dentro do contexto de uma universidade - nesta versão, o ChessBoxing.

Num possível modo história o Player avança rumo a diferentes tipos de oponentes e atividades físicas/mentais, possivelmente se locomovendo em busca de oponentes na universidade da mesma forma que o Player busca líderes de Ginásio em *Pokémon*, com a mesma visão top-down.

Em princípio o foco do projeto – como todo jogo de luta - é a jogabilidade em si, sem a necessidade total de um backstory – como é o cas de e. um RPG – em todo caso conforme o projeto avança suas próprias implantações podem escrever essa história, ou isso é algo que pode ser feito em poucos frames – vide *Tiny Toons Wacky Challenge*

É possível implantar power-ups como recompensa ao fim de certas batalhas de forma com que o Player seja capaz de enfrentar oponentes com um handicap mais equilibrado. Novamente eles podem estar disponíveis para o desafio pelo mapa da universidade - tal qual líderes de ginásio *Pokémon* - mas podem ser fortes demais para o Player naquele momento.

Com cada vitória o Player pode ganhar mais reputação dentro da universidade, de forma a ser capaz de – inclusive em equipe – desafiar oponentes e equipes de outras universidade.

Se perde numa disputa, pode perder reputação também.

Se perde por vezes consecutivas demais, pode haver um game over.

### 3. Personagens

Neste MVP temos *Mel* como um calouro na universidade, e *Hideo* como um professor. Tal qual no primeiro *Street Fighter*, os personagens disponíveis para o Player eram apenas Ryu e Ken.

É possível implementar Short Bio's dos personagens, no estilo *Mortal Kombat II*

Cada personagem tem seus golpes e especiais próprios, neste MVP apenas socos e chutes.



Naturalmente os personagens *andam* pelo cenário, uma *dash* pode ser incluída, e tal com o *pulo*, um *pulo duplo* (característica de jogos de Luta em Plataforma)

Métricas de gameplay do personagem principal(?TBU)

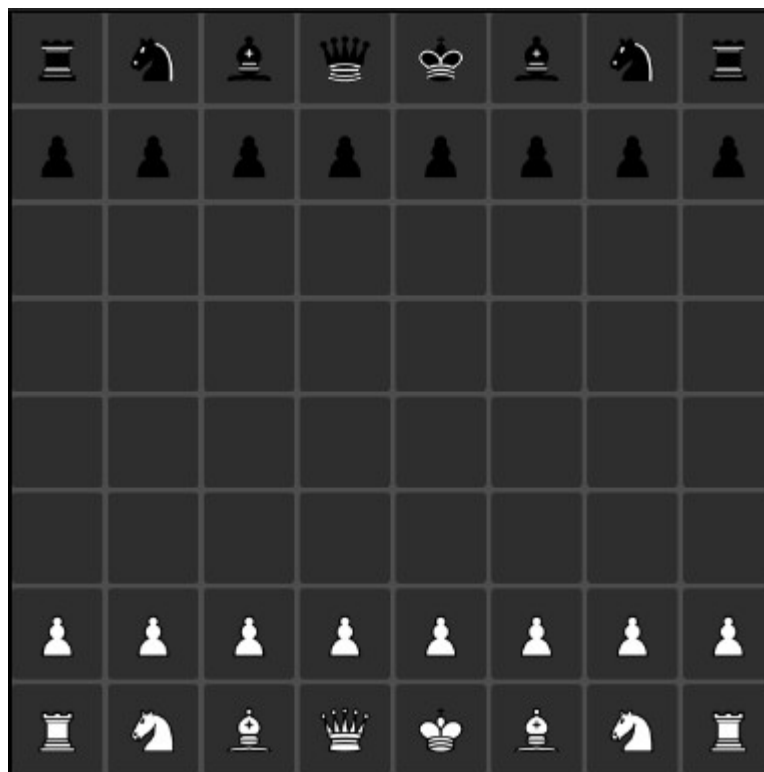
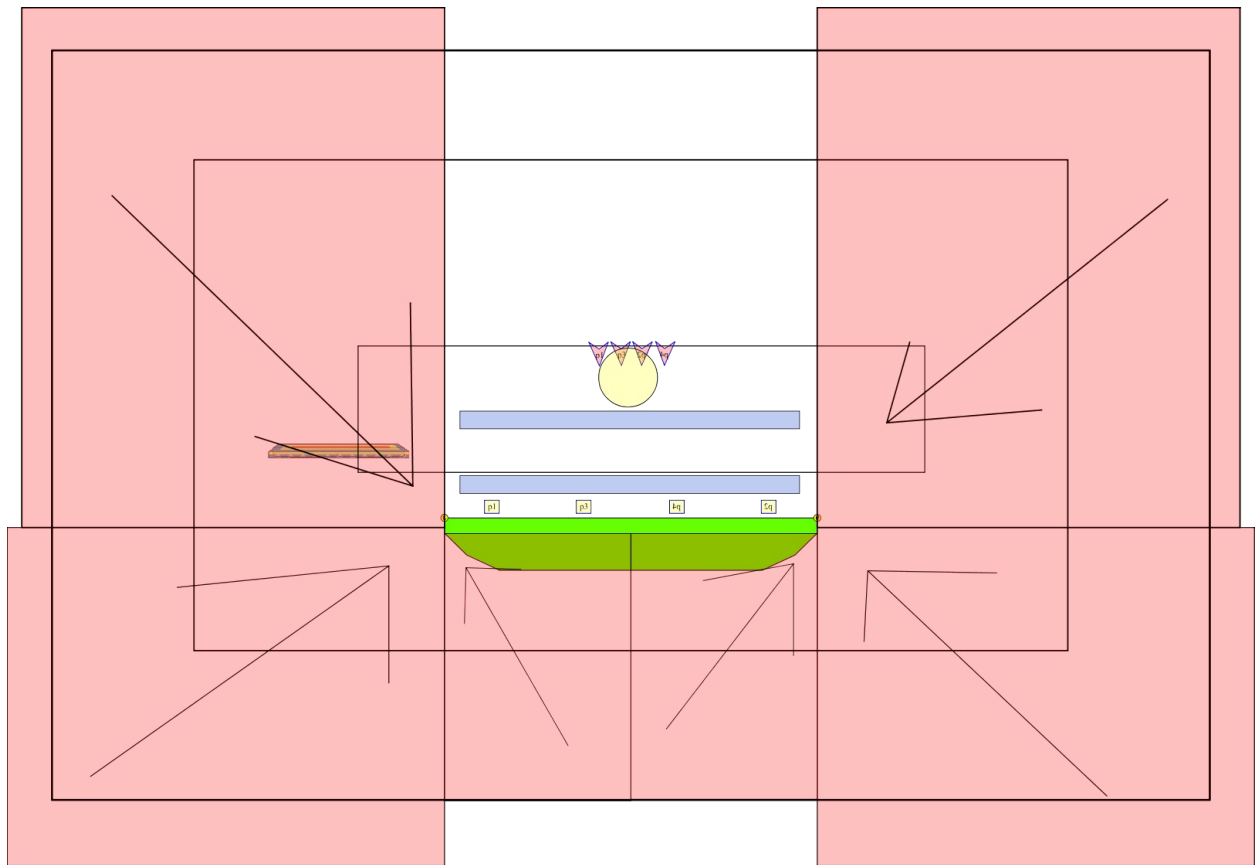


## 4.Controls





## 5. Câmera



## 6. Universo do Jogo

- Descrição e ilustração dos cenários do jogo;

Teremos variados cenários de plataforma onde ocorrerão as lutas no modo *Boxing*, e para o modo *Chess* tabuleiros, peças, texturas, layouts e possivelmente backgrounds diferentes relacionados aos oponentes enfrentados, no modo história. Cada fase oponente com suas peculiares que podem ser refletidas no cenário – bem como um líder e ginásio em *Pokémon*.

Isso se aplicará aos *arredores* de onde o oponente estiver presentes no mapa top down da Universidade, tal qual ambiência através de *música* e *cores*.

## 7.Inimigos

- Descrição e ilustração dos inimigos que existem no universo do jogo;

Oponentes a serem enfrentados pelo Jogador nas modalidades presente (neste MVP, o *ChessBoxing*), espalhados pela Universidade.

Para vencê-los, o jogador deve vencer na modalidade disputada com uso de power-ups – recompensa de duelos passados - para nivelar sua capacidade de enfrentá-los ou não.

Cada modalidade competitiva definirá as capacidades do inimigo, naturalmente espelhadas às do próprio jogador. É sempre um *versus*.

## 8.Interface

// TO DO

**Splash Screen → Title/Start Game → BackStory Frames (optional) →  
Fight**

## 9. Cutsscenes

Neste momento apenas mapeadas os possíveis e poucos Backstory Frames no início do jogo para contexto no modo história, no modelo:



## 10. Cronograma

// TO DO