

COLLEGE CLASH



Game Design Document

Versão: 2.0

Autores:

Jam

Ajna

Soares

Rio de Janeiro, junho de 2024

Índice

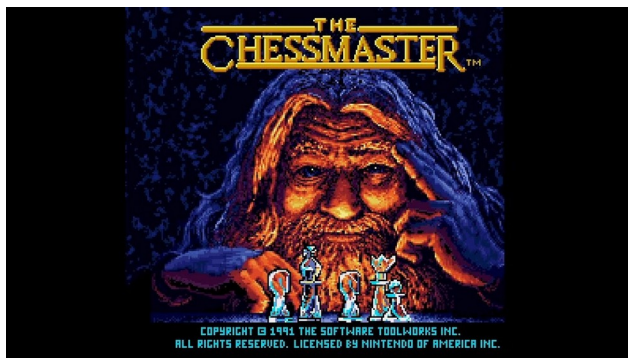
1. História.....	3
2. Gameplay.....	4
3. Personagens.....	5
4. Controles.....	6
5. Câmera.....	7
6. Universo do Jogo.....	8
7. Inimigos.....	9
8. Interface.....	10
9. Cutscenes.....	11
10. Cronograma.....	12

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. 🥊♟️

(Que em seu desenvolvimento caminhou mais para um Chess-Platform Fighting Game)

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 do Chessboxing propriamente dito.

[Também há espaço para modalidades alternativas da Xadrez, como o 960.](#)

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.

[\(^Próximos Passos^, by aula godot_RPG\)](#)

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 caso de e.g 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. E também pode ser contada através de frames de encontro de personagens.

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. (^Próximos-PróximosPassos^)

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. Alcance desde como em *Street Fighter* à como *Pokémon*.

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* e uma tela de Character Select, apesar de termos apenas 2 nesta versão.
(^PróximosPassos^)

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)

wave/air/falling dash, shield

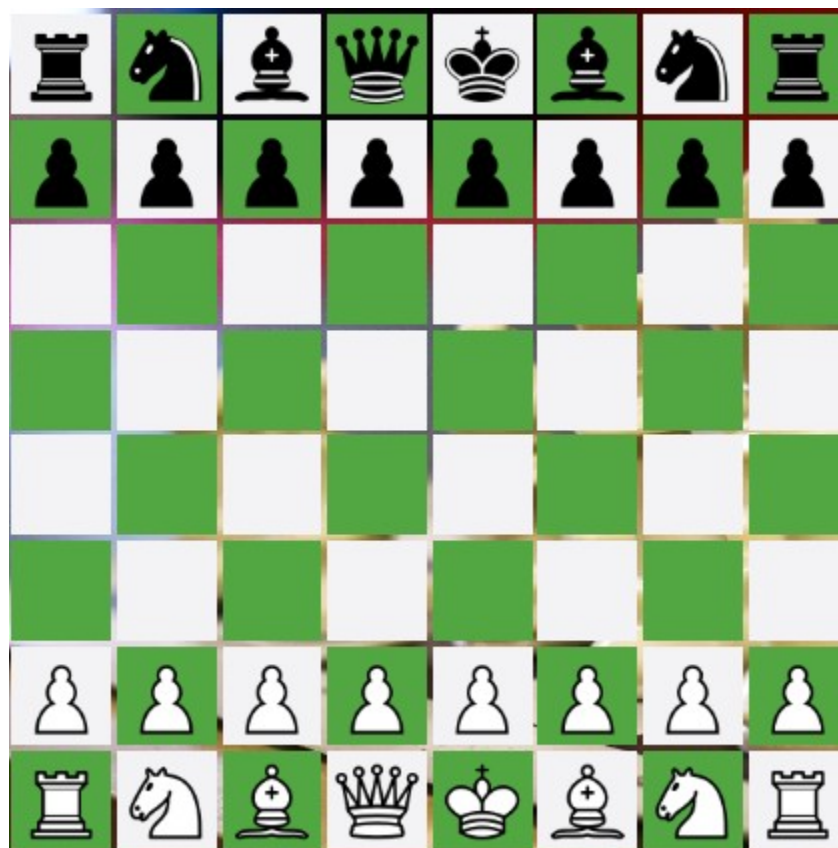
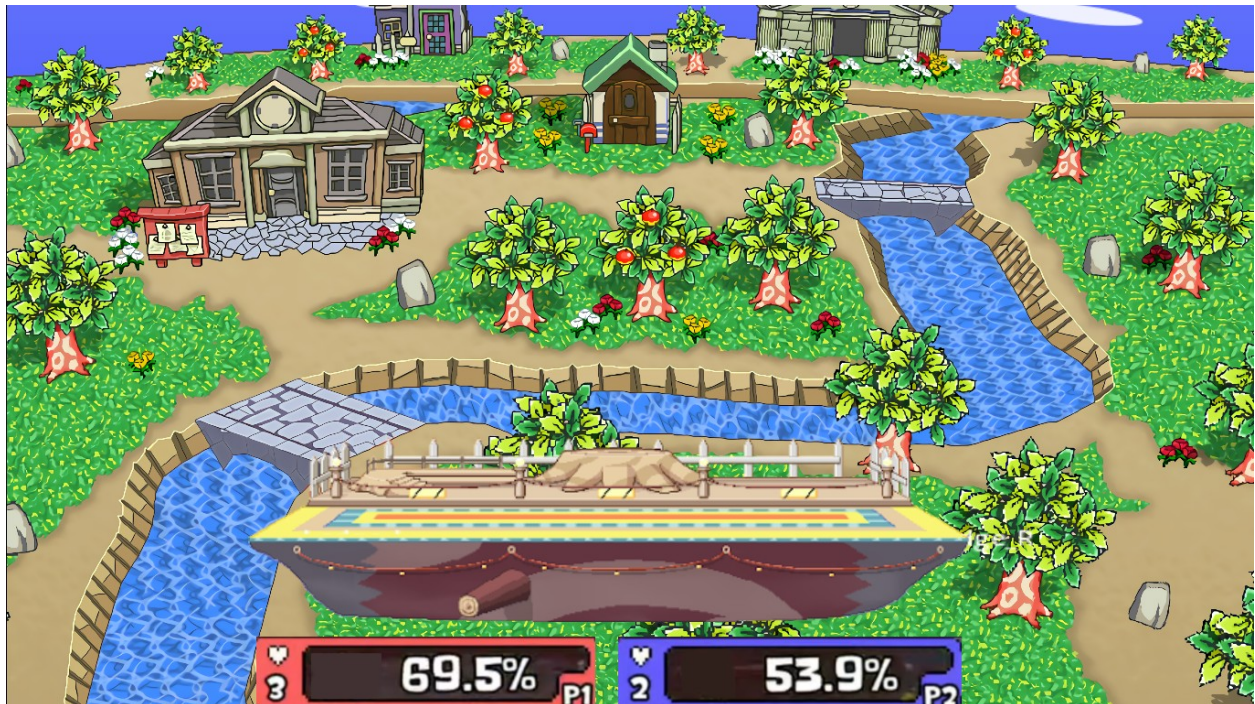
Métricas de gameplay do personagem principal(?TBU)



4.Controls



5. Câmera

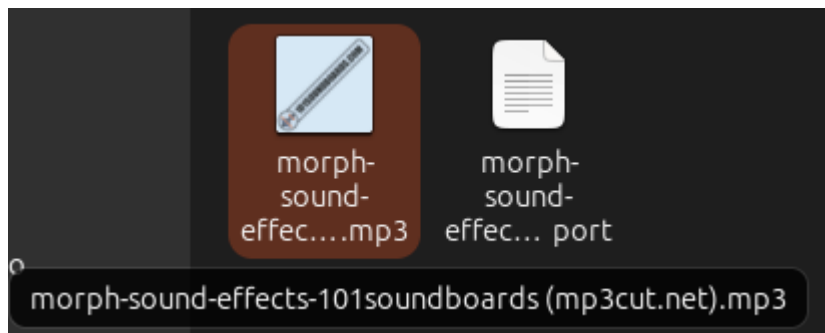
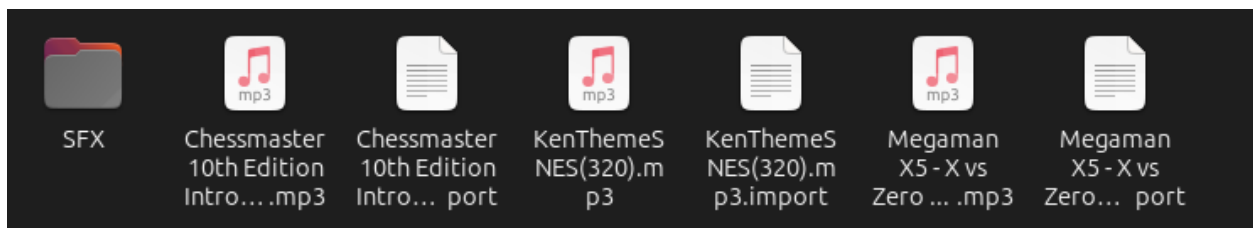


6. Universo do Jogo

- 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 ([godot_RPG](#)) da Universidade, tal qual ambiência através de *música* e *cores*.



7.Inimigos

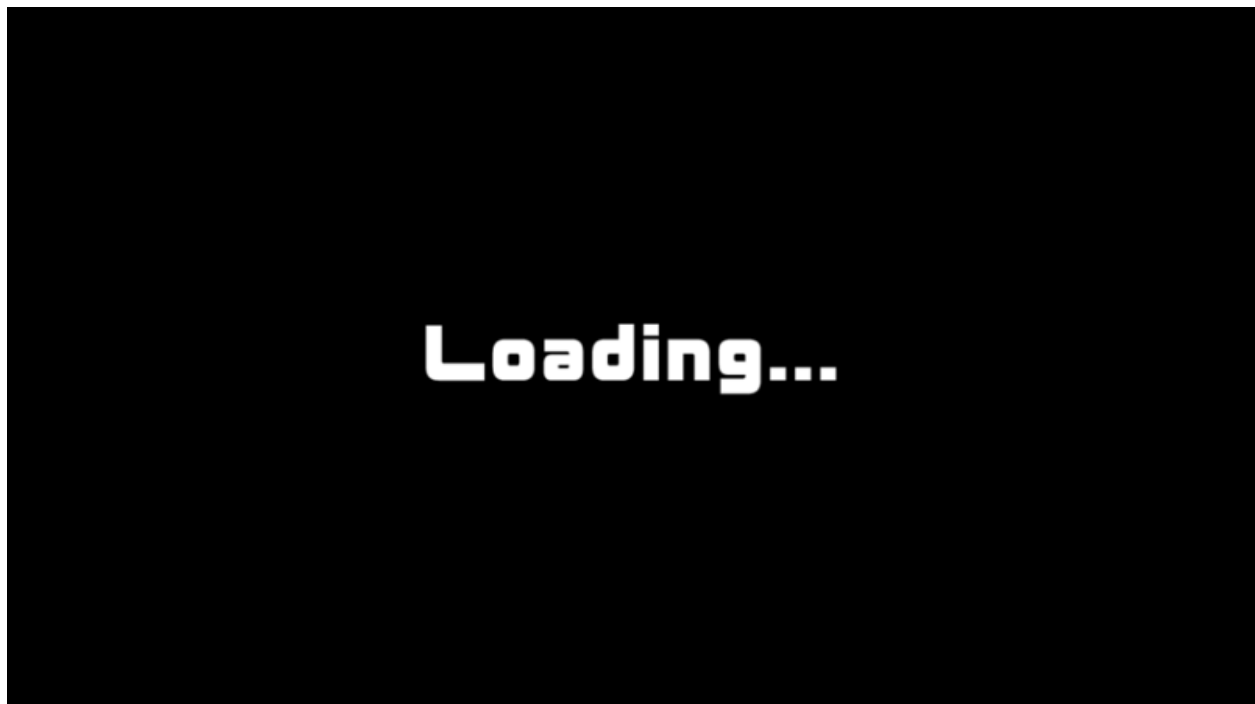
Oponentes a serem enfrentados pelo Jogador nas modalidades presente (neste MVP, o *ChessBoxing*), espalhados pela Universidade.

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



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:



+ possíveis no encontro de personagens importantes

10. Cronograma

// TO DO