

# DETETIVE BAFFA

Game Design Document

Versão: 1.5

## **Autores:**

Arthur Menezes - 2210465

Laura Luz - 2010709

Tomaz Neves - 2011034

Rio de Janeiro,  
6 de Maio de 2024

---

## Índice

<b>Índice</b>	<b>2</b>
<b>1. História/Universo do Jogo</b>	<b>4</b>
<b>2. Referências Utilizadas:</b>	<b>4</b>
<b>3. Gameplay</b>	<b>5</b>
3.1. Mecânica do Jogo:	5
3.2. Desafios do Jogador:	5
3.3. Gameplay e História:	5
3.5. Condição de Vitória:	5
3.6. Condição de Derrota:	5
<b>4. Personagens</b>	<b>6</b>
4.1. Auguste Baffa	6
Descrição:	6
História:	6
Personalidade:	6
Equipamento:	6
<b>5. Controles</b>	<b>7</b>
<b>6. Câmera</b>	<b>8</b>
<b>7. Inimigos</b>	<b>9</b>
7.1. Guarda	9
7.2. Drone	9
7.3. Torreta	10
<b>8. Interface</b>	<b>11</b>
<b>9. Capturas de Tela</b>	<b>12</b>
<b>10. Cronograma</b>	<b>14</b>
10.1. G1	14
Sprint 1:	14
Sprint 2:	14
10.2. G2	14
Sprint 3:	14
Sprint 4:	14
Sprint 5:	14

## 1. História/Universo do Jogo

O jogo se passa numa visão futurista de Paris, no ano de 2084. Auguste Baffa, um policial veterano, é chamado pelo departamento de polícia de Paris para resolver um problema: o sequestro da famosa atriz francesa Joélme Mendez durante a gravação de um comercial. Após muitas investigações e a descoberta de seu cativeiro, no alto de um prédio da cidade. O detetive deverá passar por diversos inimigos fortemente armados durante uma subida em níveis pela torre Eiffel a fim de resgatar Joélme e trazer conforto à população parisiense.

Auguste, então, deve chegar ao topo da torre desde o térreo, lutando contra guardas e armadilhas em cada andar enquanto toma cuidado para não cair ou ser defenestrado.

## 2. Referências Utilizadas:

Alguns jogos usados como referência foram:

- **Jump King:** ascensão de torre com parkour e risco de queda
- **Super Mario World:** estilo dos níveis e chefe sequestrando “princesa”
- **Celeste:** estilo de plataforma e de design de níveis
- **Cyberpunk 2077:** ambientação cyberpunk futurista
- **Katana Zero:** platformer 2D futurista/cyberpunk

### **3. Gameplay**

#### **3.1. Mecânica do Jogo:**

O jogador inicia o jogo na base da **torre**, que deve subir para chegar a Joelme e libertá-la. Para isso, enfrenta diversos inimigos e *parkour* desafiador, enquanto deve tomar cuidado com sua munição e pontos de vida (HP).

#### **3.2. Desafios do Jogador:**

O jogador tem dois principais desafios no jogo: enfrentar os inimigos que populam as fases e não cair da torre, evitando morrer. Caso perca toda a sua vida, o jogo reinicia do início.

#### **3.3. Gameplay e História:**

O gameplay se relaciona com a história pois os inimigos que o jogador enfrenta são capangas do chefe geral, Erick, que sequestrou a atriz Joélme. No topo da torre, Joélme está presa, mas ainda não há traços de Erick por aí...

#### **3.5. Condição de Vitória:**

A condição de vitória é conseguir libertar Joélme no topo da torre, que requer bastante tempo, sendo necessário enfrentar os inimigos antes.

#### **3.6. Condição de Derrota:**

Caso o jogador perca toda sua vida ou caia até o térreo, ele retomará do começo, ganhando mais uma tentativa para resgatar Joelma.

## 4. Personagens

### 4.1. Auguste Baffa

#### Descrição:

Auguste Baffa é um detetive veterano parisiense de 59 anos especialista em lidar com sequestros de grandes nomes da mídia, buscando se aposentar, Auguste é designado com um último caso, solucionar o sequestro da famosa atriz parisiense Joélme Mendez.



#### História:

Auguste Baffa começou sua carreira no departamento de polícia de Paris aos 18 anos seguindo o exemplo de seu irmão mais velho, Antoine Baffa. O jovem policial mostrava grande habilidade em lidar com pessoas, principalmente presos, pois sua habilidade empática o permitia conversar e entender um pouco da vida dos criminosos, sendo rapidamente designado para a área de sequestros do departamento de Paris. Após uma carreira formidável como detetive e mais de 100 casos resolvidos, Baffa já se encontra cansado e buscando sua aposentadoria, seu chefe lhe propõe apenas mais um caso: O sequestro da atriz Joélme Mendez.

#### Personalidade:

Auguste é um homem cansado, após anos lidando com criminosos, ele sente que chegou sua hora de se aposentar da polícia francesa. Não está tão paciente assim com criminosos e apenas deseja repouso. Pode ser grosso e às vezes ter um pavio curto, mas sempre se dispõe a ajudar quando necessário.

#### Equipamento:

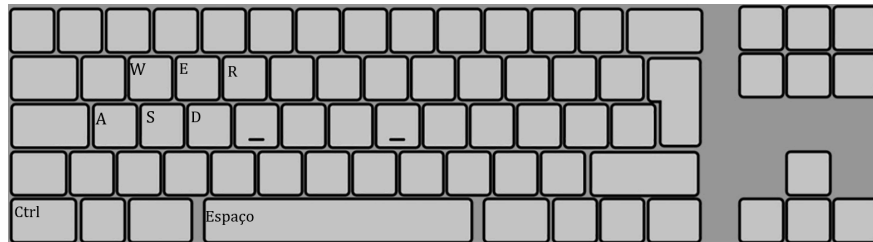
- Pistola P300 (padrão)
- Botas antigravitacionais, que evitam seu dano de queda.

#### História do passado dos personagens;

Joélme Mendez é a atriz mais famosa do mundo no ano de 2084, se você nunca ouviu seu nome por aí, não sei em que mundo você vive. A bem sucedida atriz francesa nasceu em Marselha e desde muito jovem protagoniza milhares de filmes e séries. Sua beleza invejável a colocou em um patamar acima de todos os outros atores e atrizes, sendo convidada para milhares de propagandas e publicidades.

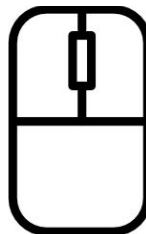
## 5. Controles

O jogador controla o personagem principal através do teclado e mouse: A D para andar; W ou espaço para pular; R para recarregar as armas; E para interagir; Botão esquerdo do mouse para atirar.



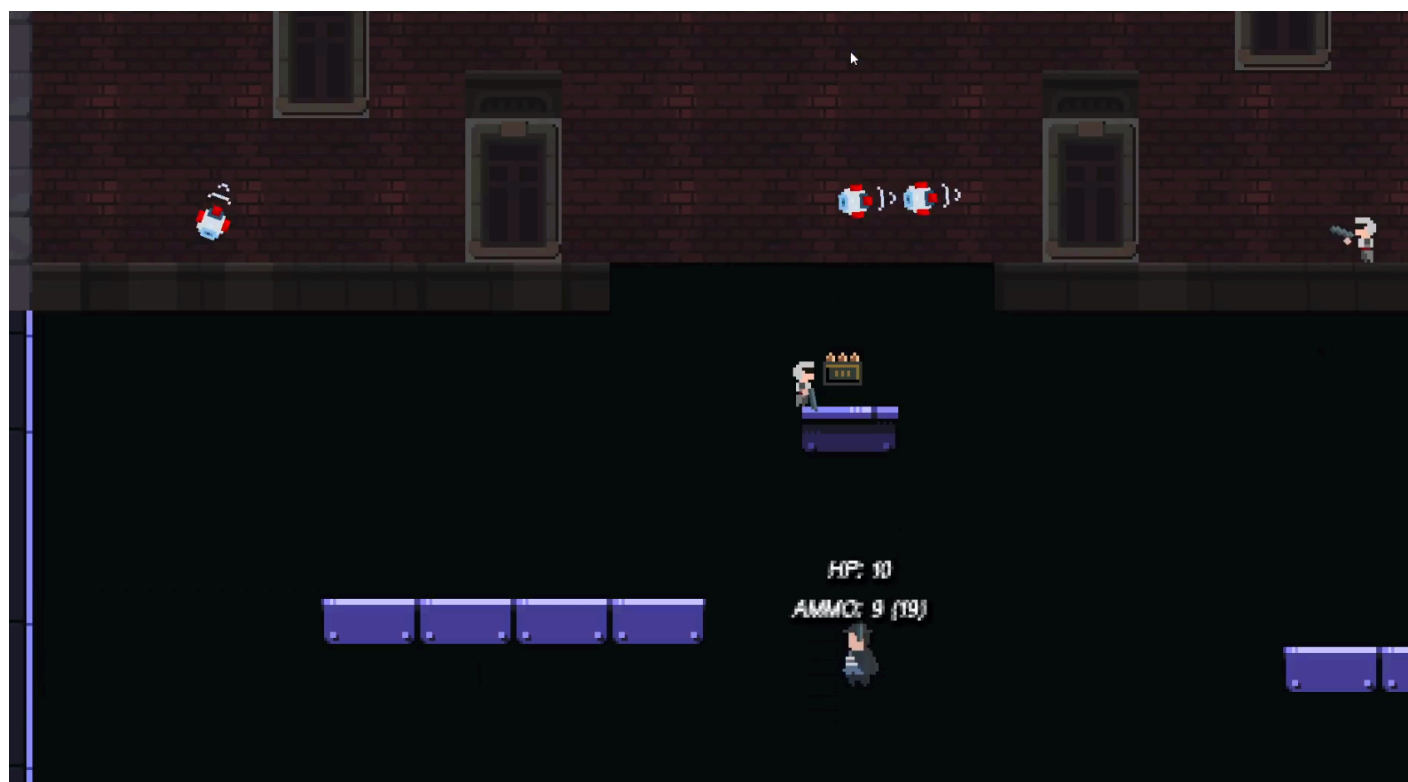
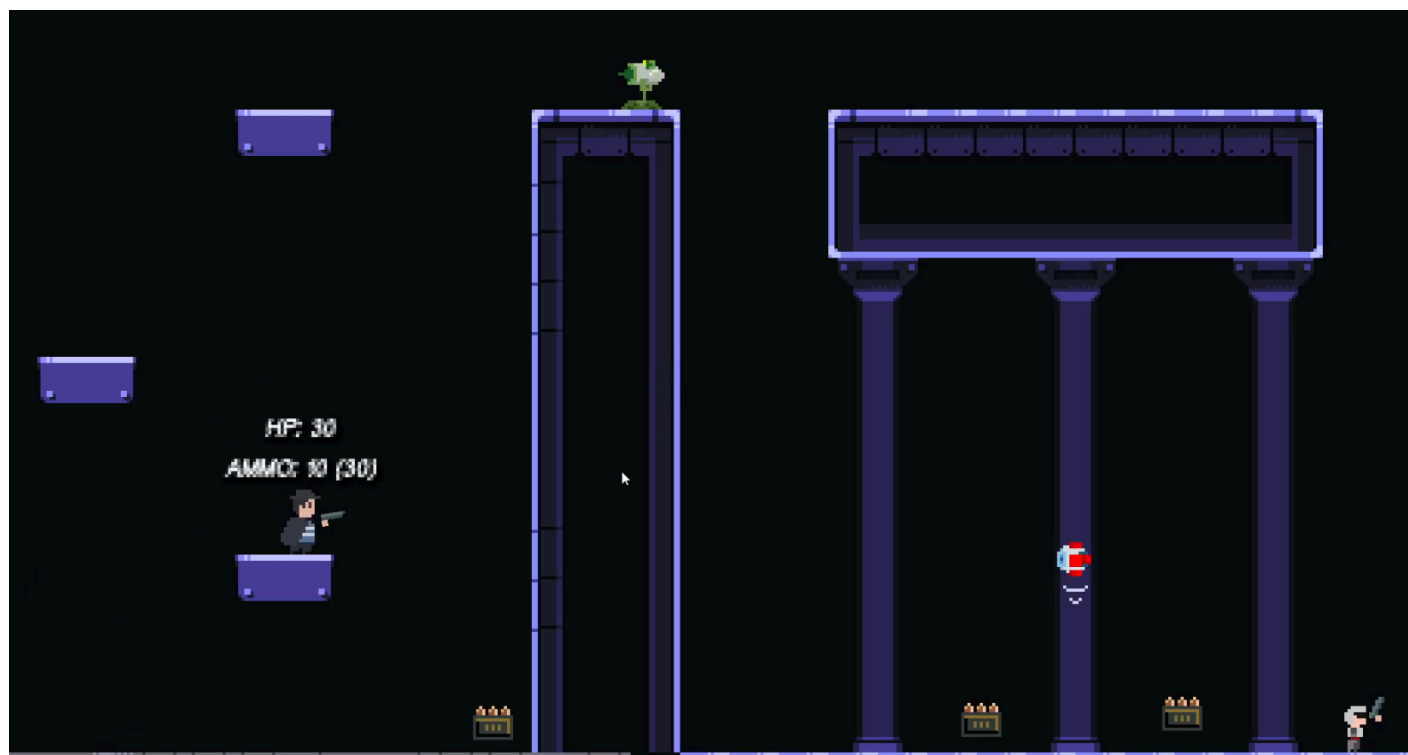
- Movimento: **A** **D**
- Pulo: **W** **Space**
- Reload: **R**
- Interagir: **E**
- Menu: **Esc**

Atirar



## 6. Câmera

A câmera pula entre os “andares” da torre, desafiando o jogador a acertar seus pulos entre a transição de telas.



## 7. Inimigos

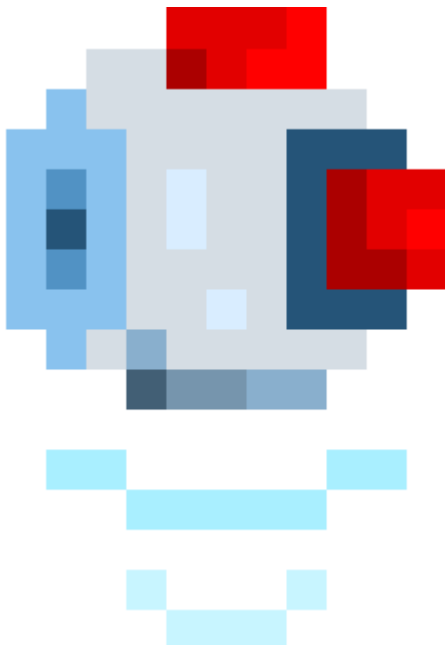
### 7.1. Guarda



Atira várias vezes na direção de Auguste, depois parando para recarregar sua pistola.

Vida base 40

### 7.2. Drone

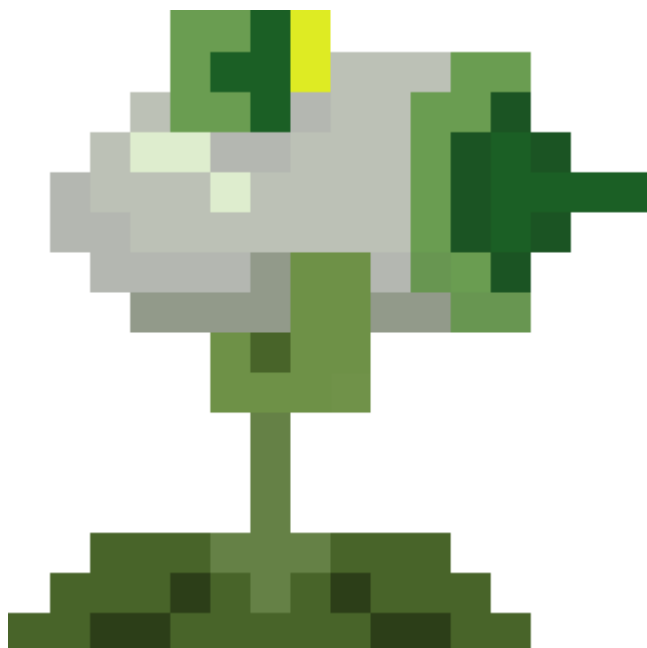


Ataque kamikaze / explode ao ser abatido  
Pode ser abatido com armas de longo alcance.

Vida base 10



### 7.3. Torreta



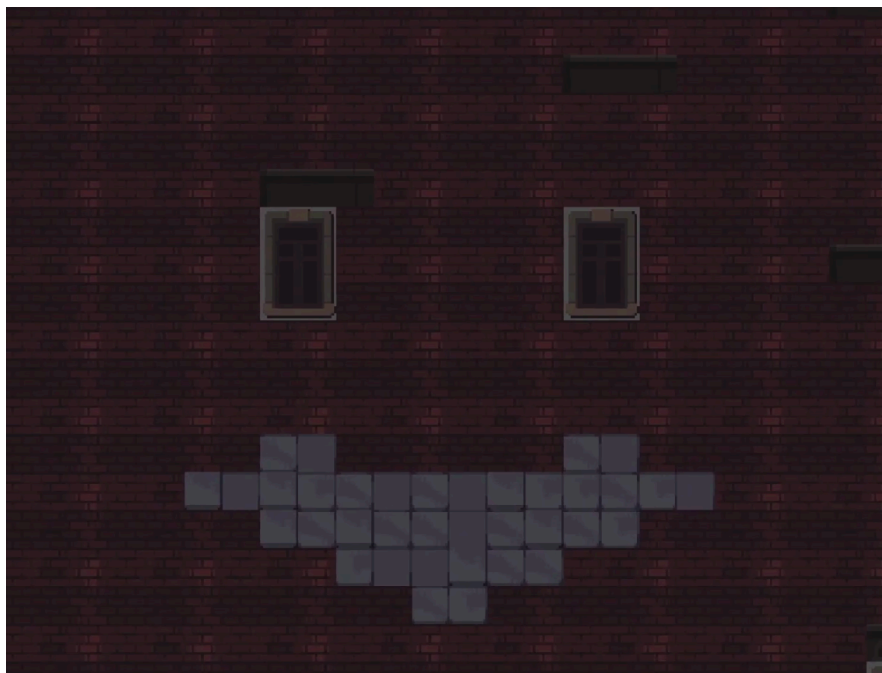
Tiros rápidos se estiver mirando na direção de  
Auguste / explode ao ser abatido  
Aparece à partir do segundo nível  
Vida base 10

## 8. Interface

A interface do jogo é minimalista, contendo apenas os dados de vida e munição do personagem acima dele.



## 9. Capturas de Tela





## **10. Cronograma**

### **10.1. G1**

#### **Sprint 1:**

- Início do GDD

#### **Sprint 2:**

- Implementação MVP (mecânicas básicas)

### **10.2. G2**

#### **Sprint 3:**

- Finalização do nível 1
- Implementação do nível 2
- Design final dos inimigos do jogo

#### **Sprint 4:**

- Implementação do nível final
- Design final das armas do jogo
- Desenho da arte e UI

#### **Sprint 5:**

- Toques finais
- Preparação da apresentação