

DETETIVE BAFFA

Game Design Document

Versão: 1.0

Autores:

Arthur Menezes - 2210465

Laura Luz - 2010709

Tomaz Neves - 2011034

Rio de Janeiro,
6 de Maio de 2024

Índice

Índice	2
1. História/Universo do Jogo	4
2. Referências Utilizadas:	4
3. Gameplay	5
3.1. Mecânica do Jogo:	5
3.2. Desafios do Jogador:	5
3.3. Progresso do Jogador/Sistema de Recompensas:	5
3.4. Gameplay e História:	5
3.5. Condição de Vitória:	6
3.6. Condição de Derrota:	6
4. Personagens	7
4.1. Auguste Baffa	7
Descrição:	7
História:	7
Personalidade:	7
Equipamento:	7
4.2. Erick	8
Descrição:	8
História:	8
Personalidade:	8
Habilidades:	8
5. Controles	9
6. Câmera	10
7. Inimigos	11
7.1. Capanga	11
7.2. Guarda	11
7.3. Drone	11
7.4. Torreta	11
7.5. Chefão	11
8. Interface	12
9. Cutscenes	13
9.1. Início de Fase:	13
9.2. Morte:	13
9.3. Vitória:	13
9.4. Derrota:	13
10. Cronograma	14
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 da torre Eiffel, que foi convertida em um grande arranha-céu. 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
- **Hades:** sistema roguelite com fases proceduralmente geradas
-
- **Katana Zero:** platformer 2D futurista/cyberpunk

3. Gameplay

3.1. Mecânica do Jogo:

O jogo será no estilo **roguelike**, ocorrendo em duas partes: a **base**, onde pode comprar equipamento e checar seu progresso, e a **torre**, que deve invadir para resgatar Joélme.

A **torre** é seccionada em fases, cada uma com múltiplos andares. Durante todo o percurso, o jogador deve tomar cuidado para não cair, podendo acidentalmente voltar para níveis anteriores, que deverá enfrentar novamente. Durante a ascensão, enfrenta diversos inimigos e encontra *chips* de dados sigilosos, que são convertidos em crédito para comprar equipamento na base.

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. Caso perca toda a sua vida, ele será arremessado para fora da torre, sendo resgatado por um carro voador e retornado à **base**. A qualquer momento, o jogador pode pedir seu resgate antecipadamente pelo menu.

A dificuldade do jogo aumenta em cada fase, com os primeiros andares da torre bastante fáceis e os últimos bastante difíceis. Esse aumento de dificuldade se apresenta de diversas formas: no design das fases, na quantidade de inimigos e no tipo de inimigo presente.

3.3. Progresso do Jogador/Sistema de Recompensas:

Durante a ascensão da **torre**, o jogador pode encontrar *chips* de dados sigilosos, que serão convertidos em crédito para comprar equipamento na **base**. Esses *chips* podem ser encontrados escondidos na fase ou derrotando inimigos.

Na **base**, o jogador pode gastar seu crédito para adquirir equipamento, que poderá acessar de duas formas: levando consigo no início da fase ou agendando entregas em andares específicos.

3.4. 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, ele deve batalhar com Erick, possivelmente derrotando-o e resgatando a atriz.

3.5. Condição de Vitória:

A condição de vitória é derrotar Erick no topo da torre.

3.6. Condição de Derrota:

Caso o jogador perca toda sua vida ou caia até o térreo, ele é expulso do prédio e é resgatado pelo seu time, devendo recomeçar a missão.

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)
- Submetralhadora MP9-Plasma (adquirida com 500 XP)
- Escopeta blaster-démon (adquirida com 1500 XP)
- Rifle M4A1-Plasma (adquirido com 2500 XP)
- Metralhadora Explosif de Cerveaux (adquirido com 3500 XP)
- Lança-granadas (adquirido com 5000 XP)
- Colete kevlar (adquirido com 500 XP)
- Escudo corporal plasmático (adquirido com 1000XP)
- Escudo completo de chumbo (adquirido com 1500 XP)
- Escudo plasmático completo (adquirido com 2000 XP)

4.2. Erick

Descrição:

Erick Jacquin é o vilão responsável por sequestrar Joélme Mendez, é um homem de 23 anos desesperançoso com a vida, gordo, careca e com uma cicatriz imensa em seu rosto, Erick sequestrou a atriz Joélme durante a gravação de uma propaganda na torre Eiffel.



História:

Erick Jacquin é um fotógrafo de 23 anos vindo do interior da França que tinha o sonho de ser ator, porém, em uma briga de bar foi agredido com uma garrafa, o que gerou uma grande cicatriz em seu rosto. O sonho de ser ator foi embora com essa cicatriz, recusado em diversos papéis e apenas chamado para figurar vilões e capangas, Erick foi se revoltando cada vez mais com o mundo do show business, criando grupos e fóruns on-line com o intuito de difamar e se vingar do mundo da fama. Em uma publicidade em que foi contratado para ser fotógrafo, Erick resolveu reunir sua quadrilha de ódio virtual e sequestrar a famosa atriz Joélme Mendez.

Personalidade:

Erick é um jovem revoltado com a vida, aos 23 anos apenas já reúne milhões de seguidores em seus grupos de ódio, frustrado com tudo que lhe acontece, Erick já não vê mais esperança de sucesso em sua vida, apenas esperando seu grande “plot”.

Habilidades:

Os capangas e vilões (Erick incluso) atiram e realizam ataques a Auguste, também podem recuar e avançar.

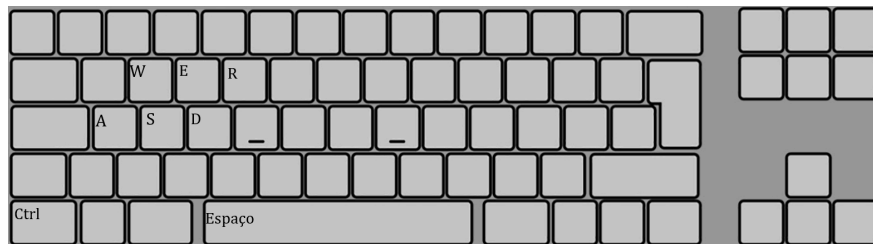
- Horda de haters - invoca 3 capangas com metralhadoras para atirarem contra o protagonista
- Bomba eletromagnética - incapacita Auguste de se mover por 1.5 segundos
- Molotov - dano de fogo por região, dura 5 segundos.

História do passado dos personagens;

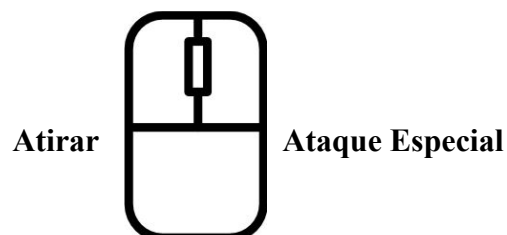
Joélme Mendez é a atriz mais famosa do mundo no ano de 2084, se você nunca ouviu seu nome por aí, não sei em que mundo você vive. A bem sucedida atriz francesa nasceu em Marselha e desde muito jovem protagoniza milhares de filmes e séries. Sua beleza invejável a colocou em um patamar acima de todos os 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; S ou Ctrl para abaixar; R para recarregar as armas; E para interagir; Botão esquerdo do mouse para atirar; Botão direito do mouse para o ataque especial.

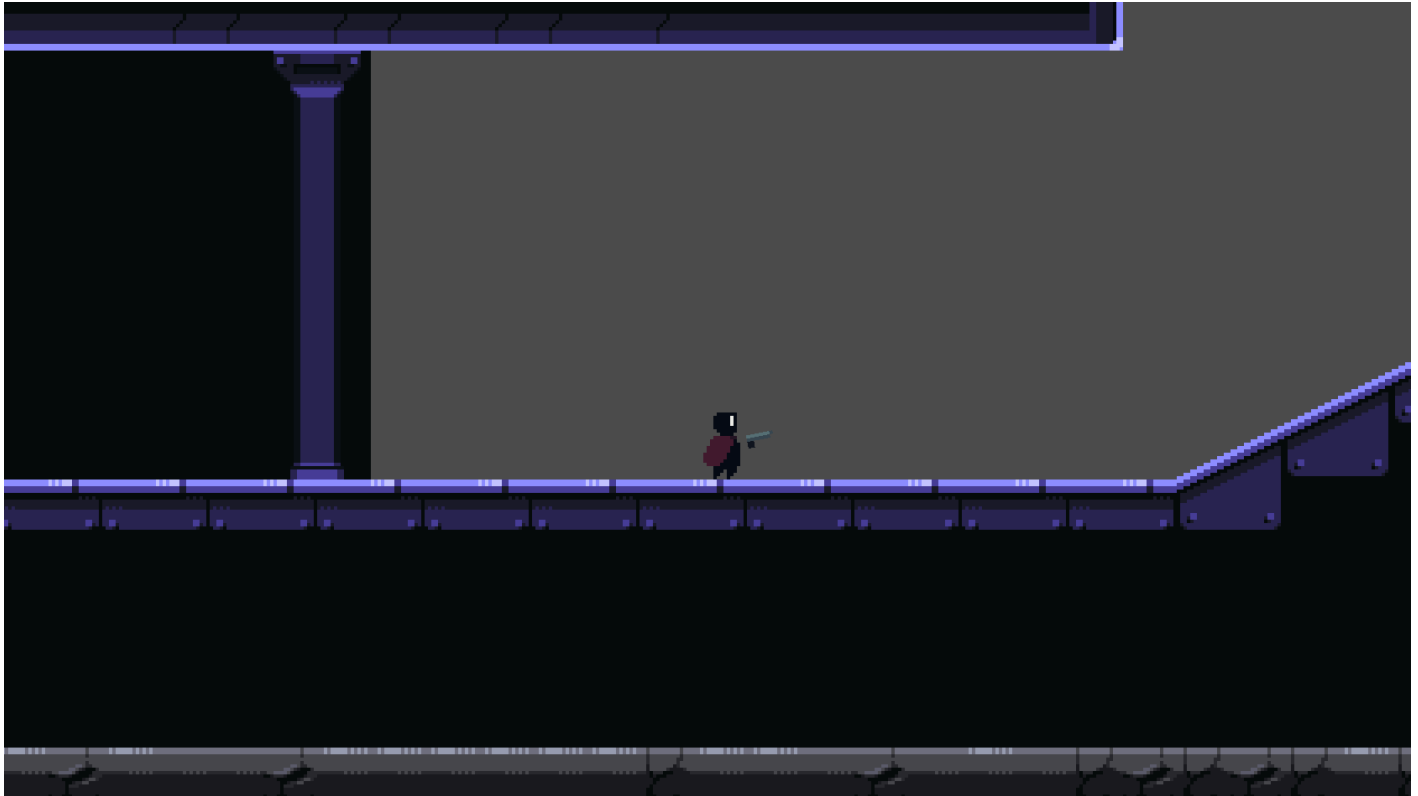


- Movimento: **A** **D**
- Pulo: **W** **Space**
- Abaixar: **S** **Ctrl**
- Reload: **R**
- Interagir: **E**
- Menu: **Esc**



6. Câmera

A câmera segue o personagem principal, mudando de foco apenas na introdução de chefões ou em cutscenes. A transição dessas é “suave”, não havendo cortes aparentes entre cutscene e jogo.



7. Inimigos

7.1. Capanga

Pistola

Aparece à partir do primeiro nível

Vida base 30

7.2. Guarda

Bombas / explode ao ser abatido

Aparece à partir do primeiro nível

Vida base 40

7.3. Drone

Ataque kamikaze / explode ao ser abatido

Aparece à partir do segundo nível

Pode ser abatido com armas de longo alcance.

Vida base 10

7.4. Torreta

Tiros rápidos / explode ao ser abatido

Aparece à partir do segundo nível

Vida base 40

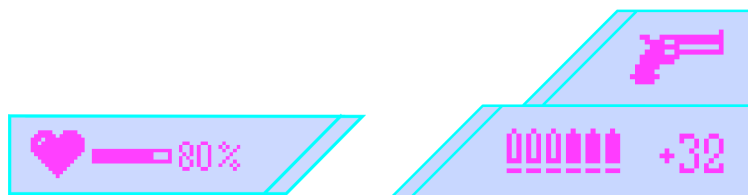
7.5. Chefão

Ataques variados. Utiliza pistola e bombas.

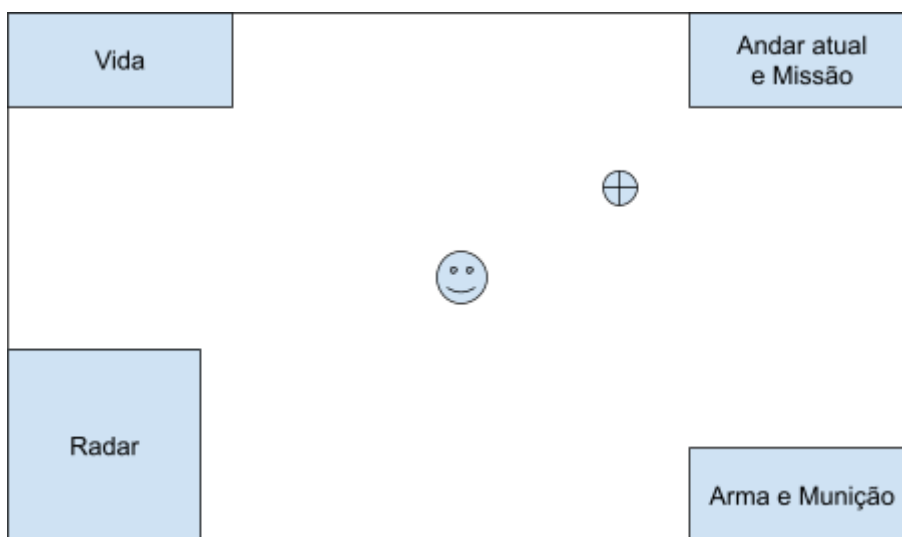
Aparece no último nível

Vida 500

8. Interface



Exemplos de elementos do HUD.



Disposição de elementos do HUD.



Algumas telas.

9. Cutscenes

Todas as cutscenes serão renderizadas pela engine dentro do jogo, mesclando suavemente com a gameplay. As cutscenes serão sinalizadas com barras pretas nas partes superior e inferior da tela.

9.1. Início de Fase:

Um carro vem da parte esquerda da tela, desacelerando até parar. Então, Baffa sai do carro e corre até a entrada da torre, cujo interior está oculto. Assim que a porta se abre, o interior é revelado, guardas são chamados, ele saca a arma, e a fase se inicia.

9.2. Morte:

O inimigo que derrotou Baffa o arrasta até a janela mais próxima e o defenestra. Ele, então, é mostrado caindo por alguns segundos, até que aterriza em um carro voador de sua equipe, e sai de cena.

9.3. Vitória:

O detetive se dirige à Joélme e a solta. O chefe que aparentava estar derrotado dá um tiro final na direção do detetive, que é derrubado. O chefe então vai em direção à Joélme e a puxa para seu carro voador. Ele foge.

Após isso, o detetive acorda desorientado e chama reforços.

9.4. Derrota:

O detetive está caído no chão. O chefe se aproxima dele, o levanta e o arremessa da torre. Ele se aproxima de Joélme, dá uma risada e sai de cena. Cortamos para a cena de morte.

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 dos níveis 2, 3 e 4
- 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