**Demon***'***s Secrets**

Game Design Document

**Autor:**

Jayme Augusto Avelino de Paiva

Rio de Janeiro,

Janeiro de 2024

Índice

[**1.**](#_gjdgxs) **História** 3

**2**[**.**](#_30j0zll) **Jogos relacionados** 4

**3**[**.**](#_30j0zll) **Gameplay** 5

**4**[**.**](#_1fob9te) **Personagens** 5

**5**[**.**](#_3znysh7) **Controles** 6

**6**[**.**](#_2et92p0) **Câmera** 7

**7**[**.**](#_tyjcwt) **Público alvo** 7

**8**[**.**](#_3dy6vkm) **Próximos passos** 8

1. **História**

**1.1. Universo**: O universo que se passará o jogo será inspirado no anime Dororo que se passa em uma interpretação do japão feudal, mas com akumas (demônios) espalhados pelo mundo, porém diferente do anime, no universo do jogo a maioria dos akumas serão monstros irracionais, que agem somente por instinto e haverá bem mais desses akumas espalhados pelo mundo do que no anime.

**1.2. Protagonista**: O protagonista será um líder de um pequeno bando independente que vive do próprio sustento e de recursos que conseguem em batalhas com outros bandos ou quando eram contratados por senhores feudais para lutarem contra outros senhores.

**1.3. Começo da história**: O protagonista, ao retornar de uma batalha, encontrará seu bando e terras destruídas por um ataque e conversando com os sobreviventes irá descobrir que os agressores estavam sob comando de um certo senhor feudal e que eles conseguiam controlar os akumas de alguma forma (algo que era considerado impossível, já que eram criaturas irracionais que atacavam qualquer um que se aproximasse). Os sobreviventes irão revelar que alguns dos guerreiros inimigos conseguiam usar poderes estranhos que se assemelham aos dos akumas e que no ataque, além dos guerreiros de seu bando, muitas crianças e trabalhadores foram mortos, inclusive a sua amada, isso vai despertar um desejo profundo de vingança no protagonista. A partir daí o jogo começará com o protagonista indo atrás do exército inimigo sozinho numa missão suicida de vingança, ao encontrar alguns guerreiros inimigos e os derrotar um akuma irá aparecer (primeira boss fight) e irá derrotar o protagonista, porém a beira da morte outro akuma irá aparecer dentro da cabeça do protagonista, mas com a diferença que esse akuma é um racional que fala com o protagonista (é a primeira vez que o prota saberá que existem akumas racionais) e oferecerá um acordo com o prota, ele dará poderes que deixarão o protagonista mais forte e capacitado de derrotar os akumas e em troca o protagonista deverá matar alguns alvos que o akuma irá revelar, porém o akuma dirá que nenhum desses alvos serão inocentes e também dirá que o senhor feudal que atacou o bando do prota fez um pacto semelhante com outro akuma. O protagonista, cego pelo desejo de vingança, irá aceitar o acordo e ganhar habilidades especiais que permitirão ele derrotar o akuma que estava o atacando e ir atrás de sua vingança.

1. **Jogos Relacionados e Principais Referências**

Como já citado, uma referência para a história é o anime Dororo:



De referência para gameplay tem os jogos Sekiro, Sclash e Kingdom Come Deliverance (apenas uma mecânica que irei citar na parte da gameplay).

Sekiro: ele é a referência principal, com diferença que Demon's Secrets (nome temporário) será em 2d enquanto Sekiro é em 3d. O que pretendo fazer é um jogo que o combate gire em torno da mecânica de timed-blocks que o jogo sekiro possui.



1. **Gameplay**

**3.1. Jogabilidade:** O personagem controlado terá as opções de se mover direita/esquerda, pular, desviar (dash), defender, atacar e usar poderes especiais que ele irá desbloquear durante o jogo (soltar uma bola de fogo, imbuir poder na espada, etc)

**3.2. Mecânicas:** Por enquanto apenas as seguintes mecânicas estão implementadas no jogo.

**3.2.1. Movimento:** O jogador pode movimentar seu personagem para os lados e dar pulos.

**3.2.2. Poder (Bola de fogo):** O jogador pode lançar bolas de fogo.

1. **Personagens**

**4.1. Protagonista:**

**Nome:** A ser decidido.

**Idade:** Jovem (entre 20 e 27 anos).

**Personalidade:** Um jovem guerreiro ambicioso que tenta proteger seu bando a todo custo e dar uma vida melhor a todos, ele dedica sua vida a isso. Ao ver as pessoas que ele se importa tanto mortas ele fica consumido pelo desejo de vingança.

**Background:** Já foi contado na parte da história.

**5. Controles**

O jogo será feito pensado no uso de joystick, o personagem poderá se mover (direita/esquerda), pular, atacar, defender, desviar e selecionar/usar poderes especiais.

O mapa dos controles será:

Mover: Analógico esquerdo no joystick e “A” e “D” no teclado.

Pular: “Y” no joystick e “Space” no teclado.

Usar Poder: “RB” no joystick e “F” no teclado.

(Controles inspirados no jogo salt and sanctuary)

**6. Câmera**

A câmera será 2d normal, cada fase se passará numa tela onde não será possível se mover para fora dela, logo não será necessário controles de câmera ou algo do tipo.

Exemplo de câmera de um jogo semelhante (Sclash):



**7. Público alvo**

O público alvo do jogo (quando ele estiver pronto) será jogadores acima de 16 anos (o jogo irá conter violência, mortes e etc) e que gostem de jogos mais difíceis e desafiadores (a proposta seria do jogo ser bem difícil no estilo souls-like (gênero que foi criado se popularizou após lançamentos dos jogos da franquia souls pela empresa from software).

**8. Próximos passos**

Caso eu continue o desenvolvimento desse jogo algum dia os próximos passos seriam:

**8.1. Ataque:** Implementar ataques e combos.

**8.2. Defesa:** Implementar a defesa de ataques inclusive o timed block.

**8.3. Dash:** Implementar um dash para servir de esquiva para o jogador.

**8.4. Mais poderes:** Implementar mais poderes pro jogador como colocar um buff de fogo na arma, se transformar numa forma mais poderosa e monstruosa por um período curto de tempo, lançar um projétil em forma de um corte vertical através da espada e etc. Além disso, implementar as mecânicas necessárias para usar esses poderes como cooldowns.

**8.5. Inimigos:** Implementar inimigos comuns e bosses.

**8.6. Fases:** Implementar mais fases.

**8.7. Som:** Implementar som.

**8.8. Equilíbrio:** Implementar uma mecânica de equilíbrio onde ao tomar golpes (sejam eles defendidos ou não) o personagem perderia equilíbrio, e ao realizar timed blocks o personagem tiraria equilíbrio do atacante, até que quando o equilíbrio chegasse a 0 o personagem ficaria vulnerável a um golpe crítico.

**8.9. Armadura:** Implementar uma mecânica de armadura onde cada personagem teria uma pontuação de armadura que iria diminuir os danos levados, mas que também iria diminuir ao tomar ataques.

**8.10. HUD:** Implementar o hud que mostrará a vida e equilíbrio dos personagens.