

Field Ghost Slayer

Game Design Document

Versão: 1.0

Autores:

João Pedro Biscaia Fernandes - 2110361

Rio de Janeiro,
Julho de 2024

História

Em uma ilha desconhecida, onde campos verdes e flores vibrantes dominam a paisagem, um herói solitário se vê diante da missão de proteger a terra de espíritos malignos. Armado apenas com uma espada mágica, ele deve enfrentar hordas de inimigos que perturbam a paz. Os fantasmas, movendo-se lentamente em direção ao herói, são os primeiros inimigos que ele encontra, exigindo movimentação cuidadosa para melhorar suas habilidades e sobreviver.

Conforme a dificuldade aumenta, novos tipos de inimigos surgem, tornando a tarefa do herói mais desafiadora. Ratos rápidos, magos que lançam feitiços de longe e morcegos que lançam ataques venenosos adicionam camadas de complexidade ao combate. Cada tipo de inimigo requer táticas específicas para ser derrotado, forçando o herói a adaptar suas estratégias constantemente.

Além do combate, o herói deve explorar a ilha em busca de itens especiais e power-ups que ajudam a fortalecer suas habilidades e melhorar sua resistência. Frascos de antídoto derrubados pelos morcegos, por exemplo, são essenciais para curar o envenenamento. A jornada é uma luta constante pela sobrevivência e pela restauração da paz na ilha, com a espada mágica e a coragem do herói sendo suas principais armas contra as forças das trevas.

Jogos Relacionados e Principais Referências

- Vampire Survivors:



A ideia central do jogo foi baseado no shoot 'em up roguelike de 2022 desenvolvido e publicado por Luca Galante, também conhecido como poncle. No jogo, o loop de gameplay consiste no jogador andando por um mapa top-down onde aparecem inimigos o perseguindo.

A estética do jogo foi de um jogo pixel-art padrão, com leves inspirações temáticas do jogo Forager:



O cenário do jogo utilizou um tilemap do site kenney.nl (Tiny battle e Tiny dungeon), para os sprites 2D de tamanhos 16x16.

O Jogo é para a plataforma de computador, onde o player precisa de um teclado e mouse, para andar e interagir com a UI, respectivamente.

Os requisitos gráficos são básicos, o jogo possui otimizações para não gastar muito hardware para executar.

Gameplay

- O jogador controla o guerreiro, que se move pelo mapa com as teclas WASD. A espada ataca automaticamente os inimigos próximos.

- Quanto mais tempo passa, mais inimigos irão spawnar. O jogador deve conseguir counterar isso eliminando os oponentes, e pegando drops eventuais de experiência, subindo de nível após um certo valor de xp(cada nível é aumentado), podendo melhorar suas habilidades

- A gameplay é atrelada com a história na medida que o player deve sobreviver nesse campo infestado de fantasmas, dentro de um certo limite de tempo imposto(5 minutos)

Ao conseguir sobreviver por 5 minutos, o jogador vence o jogo. Porém, como possui vida, se a mesma chegar a 0, ilustrada pela barra de vida em cima do player, o jogador perde.

A ideia do jogo é que tenham upgrades de habilidades, e habilidades novas como novas features. O asset pack utilizado para as armas e o player possui uma variedades de armas a serem usadas, como machados, martelos, cajados mágicos, que poderão ser utilizados para dar mais dano em inimigos, ou dar dano em uma quantidade maior de inimigos ao mesmo tempo

Personagens

Protagonista: Aric, o Errante

Idade: 35 anos

Origem: Vila de Glandor

Aric cresceu na vila tranquila de Glandor, onde aprendeu a lutar com espadas com seu pai. Quando fantasmas malignos invadiram a vila, Aric tentou defender seu lar com uma espada mágica que herdou de seu pai. Apesar de sua bravura, muitos de seus amigos e familiares foram perdidos.

Depois disso, Aric decidiu viajar pelo mundo, caçando fantasmas para evitar que o mesmo destino aconteça a outras vilas. Ele se tornou um guerreiro errante, com uma barba longa que cresceu durante suas viagens e batalhas. Sua espada mágica ataca automaticamente qualquer fantasma que se aproxime.

Aric é determinado e corajoso, sempre pronto para ajudar os outros. Ele carrega a tristeza das perdas que sofreu, mas isso o motiva a continuar lutando contra o mal.

Aric é alto e forte, com uma barba longa e cabelos desgrehados.

Ele possui uma espada mágica, que ataca automaticamente qualquer inimigo mais próximo de si mesmo. Além disso, possui alta resistência física, capaz de aguentar longas batalhas e resistir a ataques fortes.

Aric é movido pelo desejo de expurgar o mundo dos espíritos malignos e encontrar a paz interior. Ele acredita que, ao proteger os inocentes e derrotar os fantasmas que assombram a terra, poderá um dia honrar a memória de sua vila e encontrar redenção.

Câmera

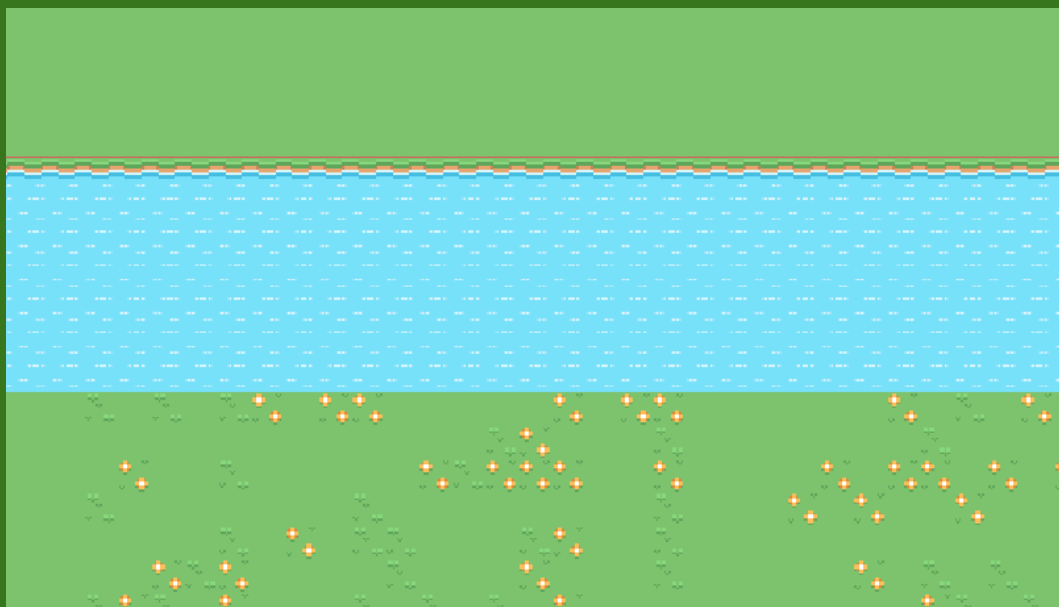
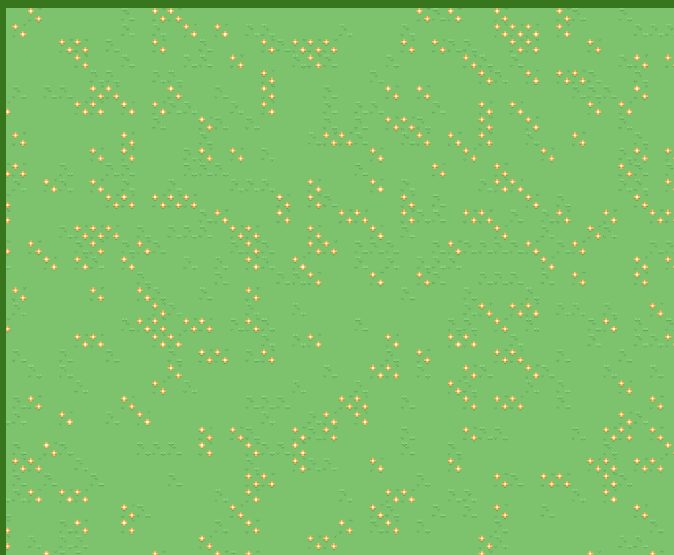
- A câmera do jogo é top-down, que segue o jogador (com um leve delay para suavizar a passagem).



Universo do Jogo

Campos Verdes

- **Descrição:** Extensas áreas cobertas de grama verde e flores coloridas. Um lago divide a área principal da área injogável.



Inimigos

Inicialmente, o jogador enfrentará fantasmas, que são inimigos básicos e relativamente fáceis de lidar. Os fantasmas têm uma aparência etérea e translúcida, movendo-se lentamente em direção ao jogador e causando dano ao contato. Eles não possuem habilidades especiais, servindo como uma introdução às mecânicas de combate do jogo.

Conforme o jogador progride e a dificuldade do jogo aumenta, novos tipos de inimigos começam a surgir. Os ratos são um desses inimigos adicionais. Embora tenham funções semelhantes aos fantasmas, aproximando-se rapidamente para atacar o jogador, os ratos são mais rápidos e geralmente atacam em grupo, aumentando o desafio para o jogador.

À medida que a dificuldade continua a aumentar, o jogador encontrará aranhas, magos e morcegos. As aranhas são inimigos de dificuldade média que podem se mover rapidamente e atacar o jogador com mordidas venenosas. Elas têm a capacidade de enredar o jogador temporariamente, reduzindo sua velocidade de movimento e tornando-o mais vulnerável a outros ataques.

Os magos representam um desafio ainda maior. Eles são inimigos que atacam à distância, lançando feitiços que causam dano em área. Isso força o jogador a se mover constantemente e a se aproximar dos magos para derrotá-los, evitando os feitiços ao mesmo tempo. Além disso, os magos têm uma pequena chance de se teletransportar para escapar de ataques, aumentando a dificuldade do combate.

Os morcegos são outro tipo de inimigo que o jogador enfrentará. Eles patrulham o céu e lançam ataques venenosos que causam dano ao longo do tempo, também conhecido como DoT (Damage over Time). Esses ataques venenosos obrigam o jogador a procurar frascos de antídoto, que podem ser derrubados pelos morcegos com certa probabilidade ao serem derrotados.

O jogo possui um sistema de spawn que faz com que novos tipos de inimigos apareçam à medida que a dificuldade aumenta. No início, apenas fantasmas e ratos surgem, mas com o tempo, magos, aranhas e morcegos começam a aparecer em maior quantidade e frequência, tornando o jogo mais desafiador.

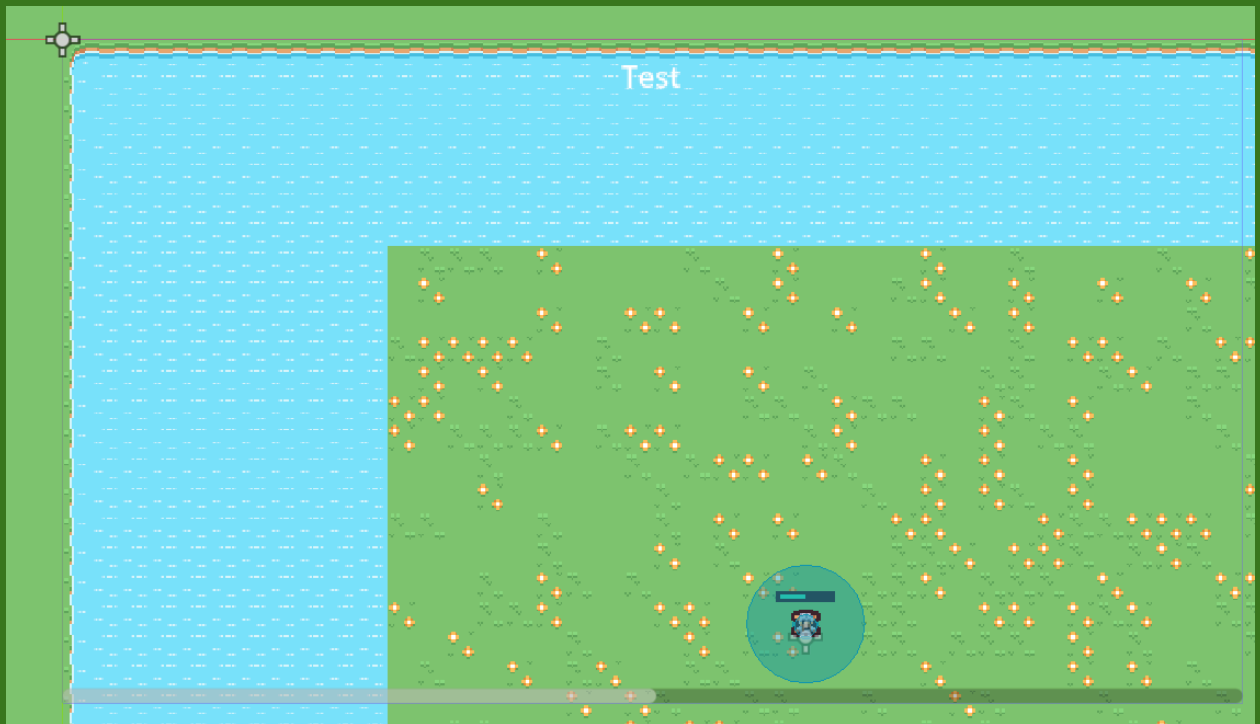
Além de combater inimigos, o jogador deve coletar recursos deixados pelos inimigos derrotados, como os frascos de antídoto mencionados anteriormente. Esses recursos são essenciais para a sobrevivência do jogador, especialmente quando enfrenta inimigos que causam efeitos negativos, como veneno.

Para ter sucesso no jogo, o jogador precisa adaptar sua estratégia de combate de acordo com o tipo de inimigo que enfrenta. Por exemplo, pode ser necessário priorizar a eliminação de magos que atacam à distância antes de lidar com fantasmas e ratos que se aproximam rapidamente. Isso adiciona uma camada de estratégia ao combate, desafiando o jogador a pensar rapidamente e tomar decisões táticas durante as batalhas.

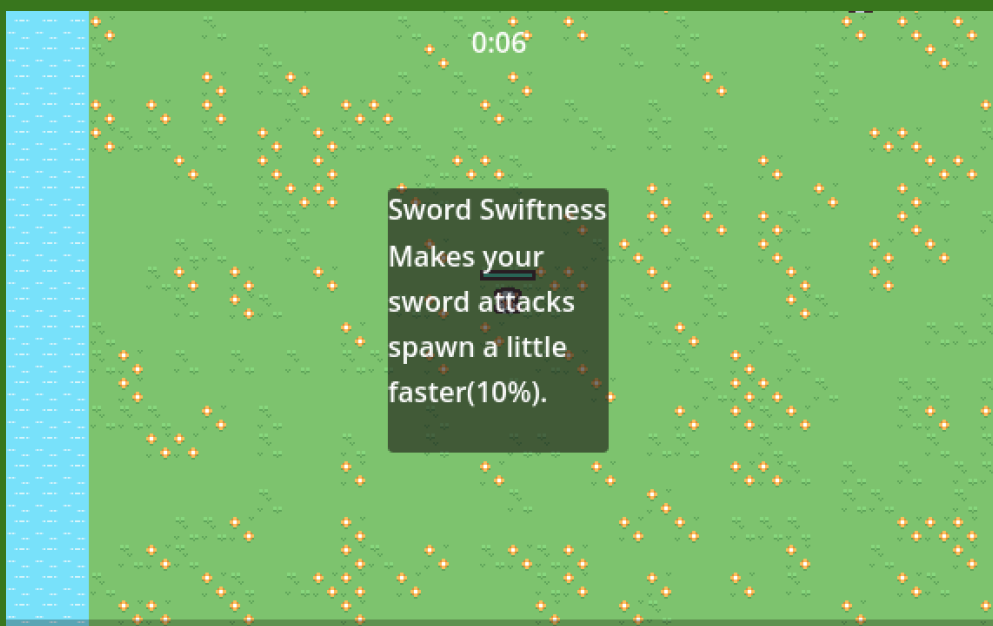
Além do combate, o jogo incentiva a exploração do cenário. O jogador pode encontrar itens especiais e power-ups que auxiliam na sobrevivência e na batalha contra inimigos mais poderosos. Essa exploração oferece recompensas adicionais e mantém o jogador engajado na busca por melhorias contínuas.

Em resumo, o jogo proporciona uma experiência desafiadora e dinâmica, onde o jogador deve estar constantemente atento ao tipo de inimigo que enfrenta e adaptar suas táticas de acordo. A progressão na dificuldade e a variedade de inimigos garantem que o jogador permaneça engajado e pressionado a melhorar suas habilidades e estratégias ao longo do jogo.

Interface



A interface possui o contador de tempo no topo da tela, que vai contando até o tempo final de 5 minutos. Além disso, na parte debaixo da tela existe uma barra de xp do player que irá subir até chegar ao próximo level, ponto onde o jogo irá pausar e mostrar a tela de upgrades ao jogador.



Após seleccionar o upgrade, o jogo volta a ser executado. Se o player levar 10 de dano(sua vida máxima), o jogo encerra mostrando a seguinte mensagem de erro:



Ao clicar na opção de Restart, o jogo irá reiniciar. Se o jogador apertar em quit, o jogo irá finalizar.

Ao passar o tempo de 5 minutos sobrevivendo, o jogador vence, aparecendo a seguinte tela:



As opções realizam as mesmas ações que Restart e Quit.

Cronograma

Status Atual do Projeto

- **Implementações Concluídas:**
 - **Player com ataque da espada básico automático.**
 - **Upgrade de velocidade de spawn do ataque.**
 - **Telas de vitória e derrota.**
 - **Barra de vida do player**
 - **Barra de experiência do player**
 - **Drops de experiência com chances diferentes**
 - **Dificuldade crescente no jogo**

Cronograma futuro de desenvolvimento

- Implementação de upgrades de velocidade de movimento do player
- Melhoria da animação de movimento do player
- Input
- **Desenvolvimento do Machado e Novos Inimigos**
- **Design e implementação de um auto attack de machado.**
- **Animações e efeitos visuais do machado.**
- **Implementação do inimigo Mago com dano em área e comportamento estacionário.**
- **Implementação do inimigo aranha com efeito de veneno.**
- **Ajustes nos efeitos visuais e de status do veneno.**
- **Implementação do inimigo Rato com comportamento básico.**
- **Criação de outros tipos de ataques(cajado- ataques mágicos: fogo, eletricidade, tornado)**
- **Criação e design do level de floresta.**
- **Criação e design do level da cidade**
- **Implementação de boss por cada level**