

# THROUGH THE ROOMS

Game Design Document

Versão: 1.0

## **Autores:**

Felipe Meiga

Gustavo Molina

Rio de Janeiro,  
Janeiro de 2024

Índice

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

# 1. História

Após ser o reino ter sido completamente destruído pelas criaturas do mal, nosso herói, um nobre e leal guerreiro do rei, é o último de pé tentando vingar seus companheiros, para isso ele precisa atravessar as forças inimigas e derrotar o imperador que atacou o reino.

## 2. Jogos Relacionados e Principais Referências

- Hades
- Hellcard

## 3. Gameplay

- O jogador utiliza o teclado e mouse para mandar os inputs para o jogo, o personagem detém um arsenal de opções para derrotar seus oponentes, desde ataques melee até feitiços e itens. Ele precisa limpar as salas contendo um número N de adversários, e assim que isso for feito, ele poderá usar pontos de experiência para subir de nível e/ou aprender novas habilidades.

**- Quais são os desafios encontrados pelo jogador e quais os métodos usados para superá-los?**

Os desafios são as salas cheias de monstros, e os chefes de sala, assim como lidar com os debuffs obrigatórios ao subir de nível.

**- Como o jogador avança no jogo e como os desafios ficam mais difíceis?**

O jogador avança matando os inimigos e melhorando gradativamente a sua build, e os desafios, por sua vez, ficam mais difíceis ao passo que a vida e o dano causado dos inimigos aumenta, assim como os debuffs do seu personagem vão se acumulando.

**- Como o gameplay está relacionado com a história? O jogador deve resolver quebra-cabeças para avançar na história? Ou deve vencer chefões para progredir?**

A relação entre a gameplay e a história, está justamente na maneira que o personagem derrota seus inimigos, usando feitiços e ataques melee. O jogador não terá que resolver quebra-cabeças, somente terá que quebrar cabeças. O jogador deverá derrotar chefes para progredir.

**- Como funciona o sistema de recompensas? Pontos, dinheiro, experiência, itens colecionáveis, armas, poderes? Quais os benefícios que o jogador tem com cada um desses itens?**

O sistema de recompensa funciona com experiência, itens e poderes. A experiência serve para melhorar os atributos do personagem em prol de aumentar o seu dano, vida, mana, etc. Os itens servem para adicionar uma camada extra de complexidade na build, fazendo com que inimigos sangrem, levem mais dano, etc (em geral efeitos passivos). Já os poderes (feitiços), servem para aumentar a chance do personagem conseguir desferir golpes, usando diferentes métodos.

**- Qual é a condição de vitória? Salvar o universo? Matar todos os inimigos? Coletar 100 estrelas? Todas as alternativas acima?**

A condição de vitória é matar o chefe final.

**- Qual é a condição de derrota? Perder 3 vidas? Ficar sem energia?**

A condição de derrota é o personagem morrer.

## 4. Personagens

- **Descrição das características dos personagens principais (nome, idade, tipo...);**

Lucca, 23 anos, humano.

- **História do passado dos personagens;**

O nosso protagonista era um fiel e leal guerreiro do reino destruído, e por conta dessa destruição, ele busca vingança contra os mandantes.

- **Personalidade dos personagens;**

Nosso protagonista é sempre muito agressivo e demonstra estar sempre irritado.

- **Habilidades características de cada personagem (poderes especiais, golpes especiais, armas...);**

Ele possui uma espada base e feitiços que podem ser coletados/comprados ao longo da jornada, assim como itens.

- **Ilustração visual dos personagens;**

- **Ações que os personagens podem executar (andar, correr, pular, pulo duplo, escalar, voar, nadar...);**

Correr, Usar feitiço, Usar golpe melee.

## 5. Controles

### - Como o jogador controla o personagem principal?

Será usado o teclado e o mouse, sendo assim, “wasd” e “m1” principalmente, além de existirem teclas auxiliares que lançam os feitiços (como a tecla “e” até o momento)

## 6. Câmera

- Como é a câmera do jogo? Como o jogador visualiza o jogo?

O jogo é do tipo top-down, ou seja, visto de cima com uma leve inclinação para trás (45 graus).



## 7. Universo do Jogo

- Descrição e ilustração dos cenários do jogo;

Os cenários são compostos de salas de vários tipos, salas mais abertas e verdes como a da imagem, porém também podem existir salas mais fechadas, como por exemplo um castelo, uma dungeon, etc.

- Como as fases do jogo estão conectadas?

As fases do jogo estão conectadas como uma lista encadeada, para passar para a próxima, você precisa vencer todos os inimigos presentes na sala atual que você se encontra.

- Qual a estrutura do mundo?

O mundo é estruturado exatamente pelas salas as quais o jogador deve atravessar para chegar no chefe final.

- Qual a emoção presente em cada ambiente?

A emoção presente nas salas é de que quando cada vez mais próximo do chefe final, mais parecidas com uma arena de batalha as salas ficam (e cada vez mais ameaçadoras).

- Que tipo de música deve ser usada em cada fase?

Ainda não temos um tipo de música definido para cada fase, mas será usada uma trilha de ação para melhor representar o jogo



- Inclua ilustrações de todos os mapas e fases do jogo;

Até o momento só temos essa fase no jogo, sem inimigos.



## 8. Inimigos

- Descrição e ilustração dos inimigos que existem no universo do jogo;

Ainda não temos ilustrações dos inimigos.

- Em qual ambiente/fase cada inimigo vai aparecer?

Na fase inicial, planejamos colocar inimigos que apenas atacam corpo a corpo, em alguma das fases seguintes, irão começar a aparecer inimigos que atacam de longe, e mais a frente, existirão inimigos mágicos (com o uso de feitiços e itens).

- Como o jogador supera cada inimigo?

O jogador dispõe de uma gama de opções para derrotar seus oponentes, seja por ataques melee, itens, feitiços etc.

- O que o jogador ganha ao derrotar cada inimigo?

O jogador ganhará experiência (xp) e possivelmente itens.

- Qual o comportamento e habilidades de cada inimigo?

Os inimigos poderão atacar de 2 formas diferentes, de perto (melee) ou de longe (long range), com a opção de ser um ataque normal, ou um ataque mágico.

## 9. Interface

- Design e ilustração do HUD (head-up display);

Ainda não temos uma ilustração do HUD porém vamos descrever como seria o posicionamento dos elementos no item abaixo.

- Posicionamento dos elementos do HUD;

Barra de vida e mana do seu personagem ficarão na parte superior esquerda uma em cima da outra respectivamente. Os itens ficarão na parte inferior esquerda e os debuffs/buffs ficarão na parte inferior direita.

- Design e ilustração das interfaces do jogo: tela inicial, menu de opções, tela de pause, menu de itens, tela de loading, etc...

Ainda não temos o design da interface do jogo.

## 10. Cutscenes

- Descrição dos filmes que serão incluídos no jogo;

Não planejamos incluir nenhum filme no jogo (até o momento)

- Descrição dos roteiros;

Não existe um roteiro muito claro, apenas que o personagem deve atravessar as salas (talvez no ultimo boss exista um diálogo, já que na história foi ele que ordenou a destruição do reino).

- Qual método será usado para a criação dos filmes?

Ainda não sabemos.

- Em quais momentos eles serão exibidos?

Caso nós coloquemos alguma cutscene no jogo, iremos colocar apenas na luta final contra o boss.

## 11. Cronograma

Implementar as animações de ataque.

Implementar os inimigos (animações).

Implementar as interações com os inimigos.

Implementar o sistema de vida, mana etc.

Criar mais fases para o jogo.

Criar a fase final para o jogo.