

Torcida Top Team

DESIGN DOCUMENT

por Leo Lomardo and Pedro Piquet

Introdução	2
Resumo do Jogo	2
Inspirações	2
Experiência do Jogador	2
Plataforma	3
Software de Desenvolvimento	3
Gênero	3
Público Alvo	3
Conceito	3
Visão Geral	3
Theme Interpretation (Sacrifice Is Strength)	4
Mecânicas Primárias	4
Mecânicas Secundárias	5
Arte	6
Design	6
Audio	7
Musica	7
Efeitos Sonoros	7
Game Experience	7
UI	7
Controles	7
Linha do Tempo de Desenvolvimento	8



Introdução

Resumo do Jogo

"Torcida Top Team" é um jogo de plataforma 2D que explora o tema Torcidas Organizadas, controlando o membro de uma torcida que briga com membros de outras torcidas rivais.

Inspirações

Teenage Mutant Ninja Turtles: Shredder's Revenge

Esse jogo trouxe a ideia do estilo do estilo de jogo, como será o ponto de vista do jogador, a jogabilidade básica e ideias de itens complementares como power ups.



Double Dragon

Esse jogo trouxe uma noção melhor do combate, e dos movimentos de briga com humanos.



Experiência do Jogador

Em um cenário de 4-5 telas, com câmera de visão isométrica, a transição da tela se dá quando se chega no final dela. O jogador terá que chegar ao final da fase, desviando de inimigos, e brigando com eles, para no fim queimar a bandeira da torcida rival, exigindo do jogador estratégias de jogabilidade. O jogador deve buscar por itens de suporte para que sua jornada seja mais fácil e divertida, porém esses itens não são essenciais

Plataforma

O jogo está sendo desenvolvido para rodar no Linux, Mac and Windows.

Software de Desenvolvimento

- Godot 4.2.1
- Krita 5.2.2 for graphics and UI
- Reaper 7.14
- Insert (áudio)
- <https://chasersgaming.itch.io/brawler-asset-character> for free assets.
- <https://chasersgaming.itch.io/brawler-asset-tile-set-market-street-n>

Gênero

Singleplayer, plataforma, beat'em up, 2.5D

Público Alvo

Com gráficos e jogabilidades mais simples, esse jogo tem como foco pessoas que gostam do ambiente de torcidas, relacionado ao futebol e jogadores casuais, que gostam de jogos de plataforma.

Conceito

Visão Geral

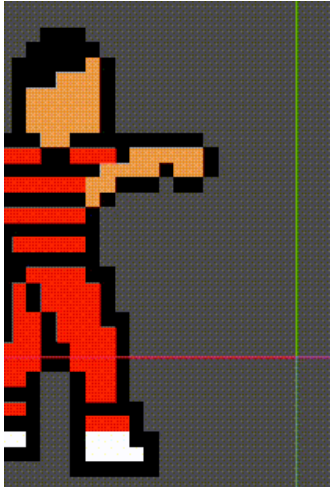
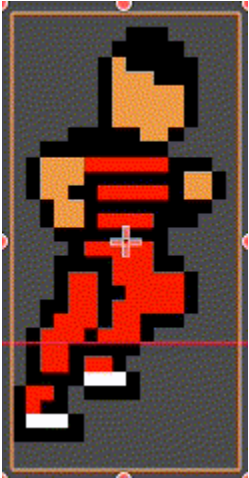
O jogador controla um boneco que começa sem armas, e tem que **enfrentar hordas de inimigos**. As **armas** (facas, taco de beisebol) ficam no chão por alguns segundos piscando até sumir. A faca não aumenta o **alcance** dos ataques, apenas o **dano**. O taco aumenta o alcance.

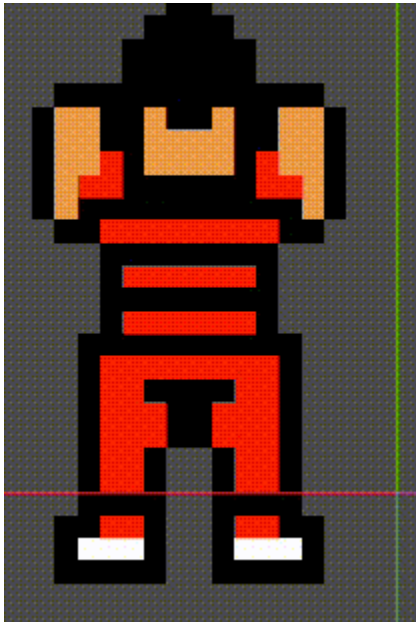
Alguns inimigos **deixam cair bombinhas**, que podem ser armazenadas em um **inventário de tamanho x**. Lixeiras e caixas podem ser quebradas para encontrar itens dentro delas.

A **dificuldade** das hordas aumentam **gradativamente**, com cada vez mais inimigos com armas melhores.

O objetivo é chegar ao fim para queimar a bandeira da torcida rival.

Mecânicas Primárias

Mecânica	Animated Mockup (Arte final pode mudar)
<p><u>Soco</u></p> <p>Habilidade de ataque</p>	 A pixel art character with black hair, wearing a red and black striped shirt and red pants with black shoes. The character is in a boxing stance, with the right arm extended forward and the left arm bent. The background is dark gray with a green vertical line and a red horizontal line.
<p><u>Correr</u></p> <p>Habilidade de movimentação</p>	 A pixel art character in a running pose, wearing a red and black striped shirt and red pants. The character is enclosed in a black rectangular frame with red corner handles. The background is dark gray with a red horizontal line.

Mecânica	Animated Mockup (Arte final pode mudar)
<u>Descer Escada</u> Habilidade de Movimentação	
<u>*por preencher*</u>	

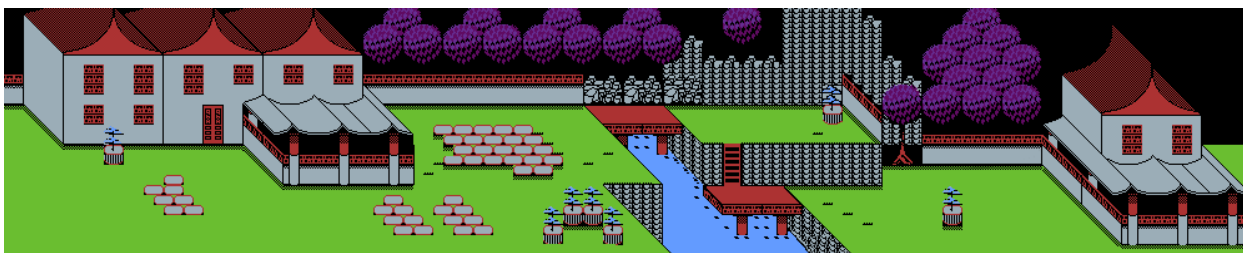
Mecânicas Secundárias

Mechanic	Animated Mockup (Arte final pode mudar)
<u>Ataque Madeira</u> *POR FAZER*	
<u>Ataque *decidir*</u> *POR FAZER*	

Art

Design

Design utilizando pixel art, com assets baixados e alterados, tentando trazer uma ambientação urbana para os cenários.



Audio

Música

Inicialmente não decidimos isso, mas a ideia é utilizar músicas de torcida e músicas famosas de bailes de corredor.

Efeitos Sonoros

POR FAZER, AINDA NÃO DECIDIDO

Game Experience

Interface do Usuário

POR FAZER

Controles

Keyboard

WASD-> Com opção de mudança, a critério do usuário

*Por fazer, comandos relacionados às ações de combate

Linha do Tempo de Desenvolvimento

MVP

#	Assignment	Type	Status	Finish By	Notes
1	Design Document	Other ▾	In progress ▾	Apr 14...	
2	Create player and wall assets	Art ▾	Finished ▾	Apr 14...	Design 2 fases e sprites feitas
3	Main menu theme	Audio ▾	Finished ▾	Apr 7, ...	
4	UI / Main menu	Coding ▾	Finished ▾	Apr 7, ...	
5	Settings Screen	Art ▾	Finished ▾	12 de ...	"Configurações feito"
6	Trilha Sonora Cidade Lago	Audio ▾	Not started ▾	Apr 14...	Pensar em música
7	Player basic mov	Coding ▾	Finished ▾	Apr 14...	Correr, idle
8	Complex player movement	Coding ▾	Not started ▾	Jul 24,...	Descer escada, ataque com madeira e chute aéreo/cabeçada

#	Assignment	Type	Status	Finish By	Notes
9	Iterações com escada	Coding ▾	Not started ▾	Apr 21...	Implementar animação de descer escada
10	Iteração Cerveja	Coding ▾	Not started ▾	Apr 21...	Se beber, recupera vida. Arte realizada
11	Special effects	Art ▾	Not started ▾	Apr 28...	Morrer->animação, talvez adicionar poeira ao correr e sangue em brigaq
12	Sound effects	Audio ▾	Not started ▾	Apr 28...	Som andar, pular e socar, som explosão rojão
13	Pause menu	Coding ▾	Not started ▾	Apr 14...	
14	Level select menu	Coding ▾	Finished ▾	May 5,...	Arrumar questão de cidade e player
15	Level design (1)	Other ▾	Not started ▾	Apr 30...	Criar Cidade Lago funcional para os 2 times
16	Level design (2)	Other ▾	Not started ▾	Apr 30...	Criar Urbano funcional para os 2 times
17	Adicionar barra de vida	Coding ▾	Not started ▾	May 5,...	Adicionar interface e tornar funcional no código
18	Adicionar Inimigos	Coding ▾	Not started ▾	Apr 21...	Adicionar spawn de inimigos
19	Adicionar colisões e geral relacionado a inimigos	Coding ▾	Not started ▾	21 de ...	Adicionar IA para inimigo te bater, verificar colisões.
20	Calcular valor de dado para ataques, cerveja e vida inimigos e jogador	Coding ▾	Not started ▾	28 de ...	Definir valores fixos, para tornar o jogo funcional, etapa final

Extras (Cronograma inicial feito && tempo sobrando) G2

Arrumar arte main menu	Art ▾	Not sta... ▾	
Novas Fases e times	Art ▾	Not sta... ▾	Criar arte outros times
Adicionar Novos Itens	Coding ▾	Not sta... ▾	Adicionar rojão e cacetete policial
Adicionar Policial	Coding ▾	Not sta... ▾	Adicionar policial, que bate no jogador e nos inimigos, mt mais forte porém dropa armas melhores
Adicionar mecânica de ambiente	Coding ▾	Not sta... ▾	Quebrar lixeira dropa itens.

Lista informal de tarefas

- Criar arte pedaço de madeira
- Criar arte ataque + pedaço de madeira
- Criar arte idle + pedaço de madeira
- Definir dimensões finais fase + itens + player
- Editar mapa "Urbano" com características brasileiras