

RobotSpawn

Game Design Document

Versão: 1.0

Autores:

Rafael Cruz Arantes da Silva 1190103388

Rio de Janeiro,
Agosto de 2023

Índice

1.	História.....	3
2.	Gameplay.....	4
3.	Personagens	5
4.	Controles.....	7
5.	Câmera.....	8
6.	Universo do Jogo	9
7.	Inimigos	14
8.	Interface.....	15
9.	Cronograma	18

1. História

Em uma cidade futurística onde a tecnologia avançada e a inteligência artificial reinam supremas, um gênio da engenharia criou um robô chamado Nexus.

Esse gênio, querendo testar a verdadeira extensão das habilidades de Nexus, construiu uma arena de combate virtual onde, nesse campo de testes, seu robô tem que enfrentar ondas intermináveis de robôs cada vez mais desafiadores.

A narrativa começa quando Nexus é introduzido na arena, equipado apenas com uma arma inicial e sua incrível habilidade de adaptação. O objetivo do jogo é resistir às ondas de inimigos, aprimorar suas armas e descobrir novas armas e itens passivos que melhoram seus atributos.

2. Gameplay

O jogador controlará o personagem principal em uma arena 2D, movendo-se entre terrenos gerados aleatoriamente, dentro de padrões pré-estabelecidos, lutando contra ondas de inimigos cada vez mais fortes. No início, o jogador poderá escolher entre uma arma inicial e, de acordo com que derrota inimigos, recebe experiência e, ao subir de nível, poderá escolher entre melhorar uma arma ou item passivo, ou adicionar uma nova arma ou item passivo. Ao eliminar todas as ondas, chegar ao tempo limite ou ser eliminado, o jogo termina e o jogador recebe uma tela com o resultado mostrando o tempo que sobreviveu e o nível em que chegou, além do nome e imagem do personagem e armas e itens passivos que recebeu.

3. Personagens

Personagem Principal 1:

Nome: Nexus

Idade: 1

Tipo: Robô de combate

História: Atlas foi criado por um gênio da engenharia como uma expressão de sua paixão pela robótica. Ele é uma criação única, projetada para ser altamente versátil e adaptável. Dependendo de sua arma inicial, Nexus necessita atualizar sua armadura, aumentando ou diminuindo atributos.

Personalidade: Nexus não possui uma personalidade independente, mas sua programação é reflexo da mentalidade de seu criador.

Habilidades características:

- Capacidade de manuseio de diferentes armas;
- Velocidade de movimento excepcional;
- Módulos de atualização.

Ações:

- Ativar arma;
- Regenerar vida;
- Coletar;

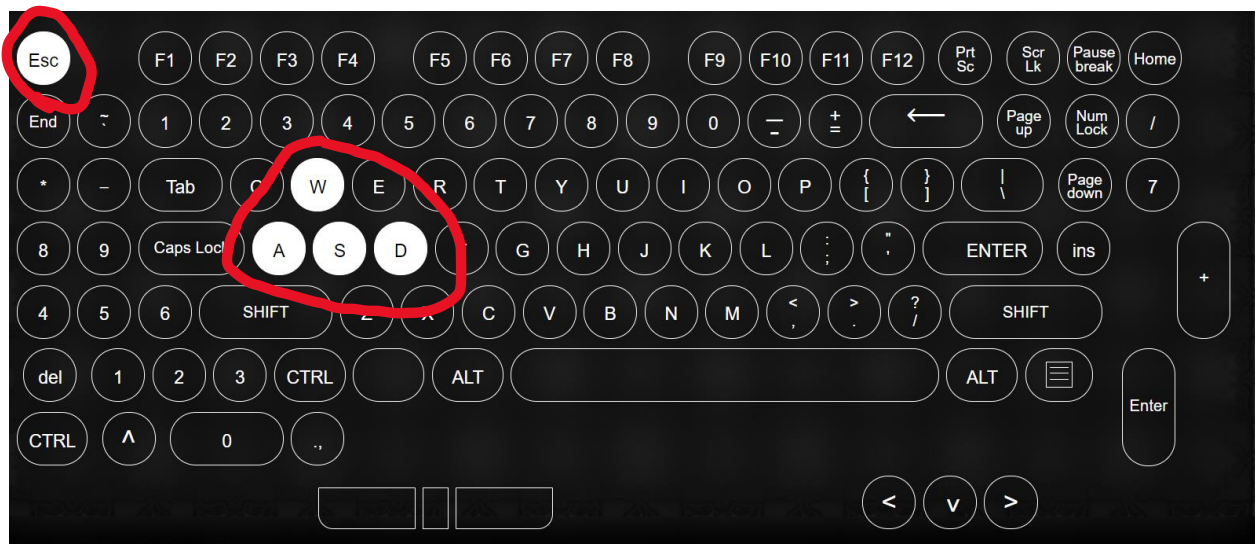
Métricas de gameplay (Distância/Aura):

- Vida: 350 - 600
- Regeneração de vida: 2 - 5
- Velocidade de movimento: 4 - 5

- Força: 1.5 - 1
- Velocidade de projétil: 0.5 - 0
- Força do Imã: 2.5 – 1.5

4. Controles

- Movimentação:
W: Move para cima;
A: Mover para a esquerda;
S: Mover para baixo;
D: Mover para a direita;
- Pausar: ESC.



5. Câmera

Visão isométrica

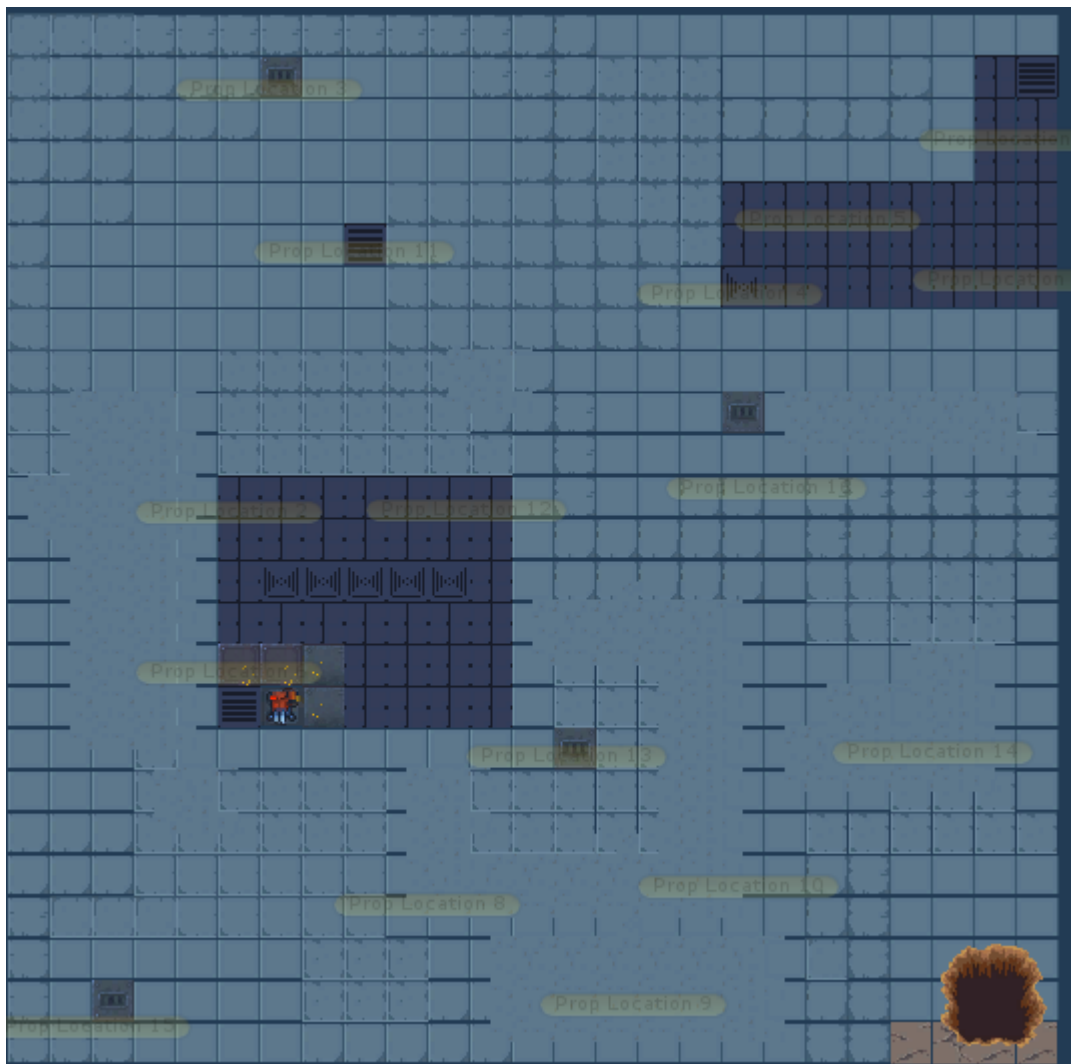


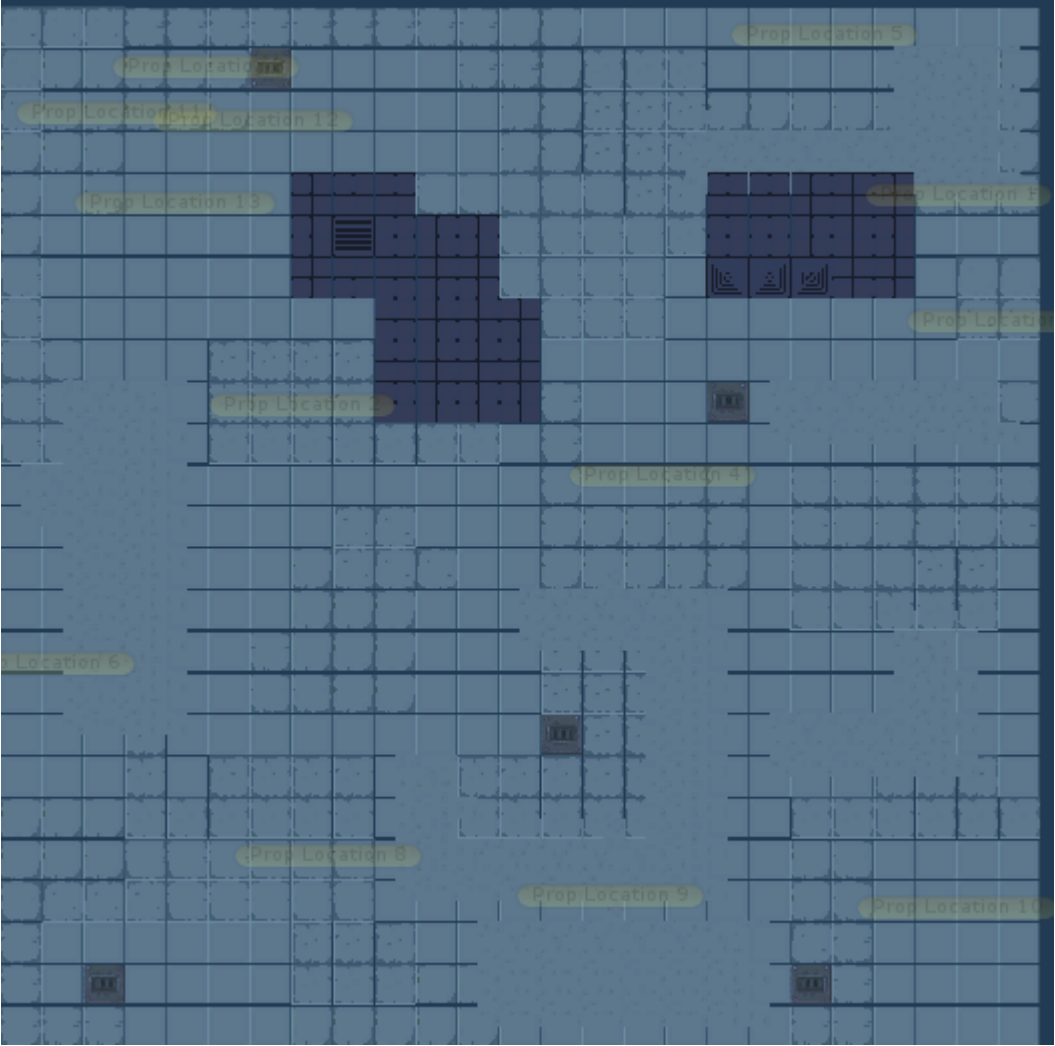
6. Universo do Jogo

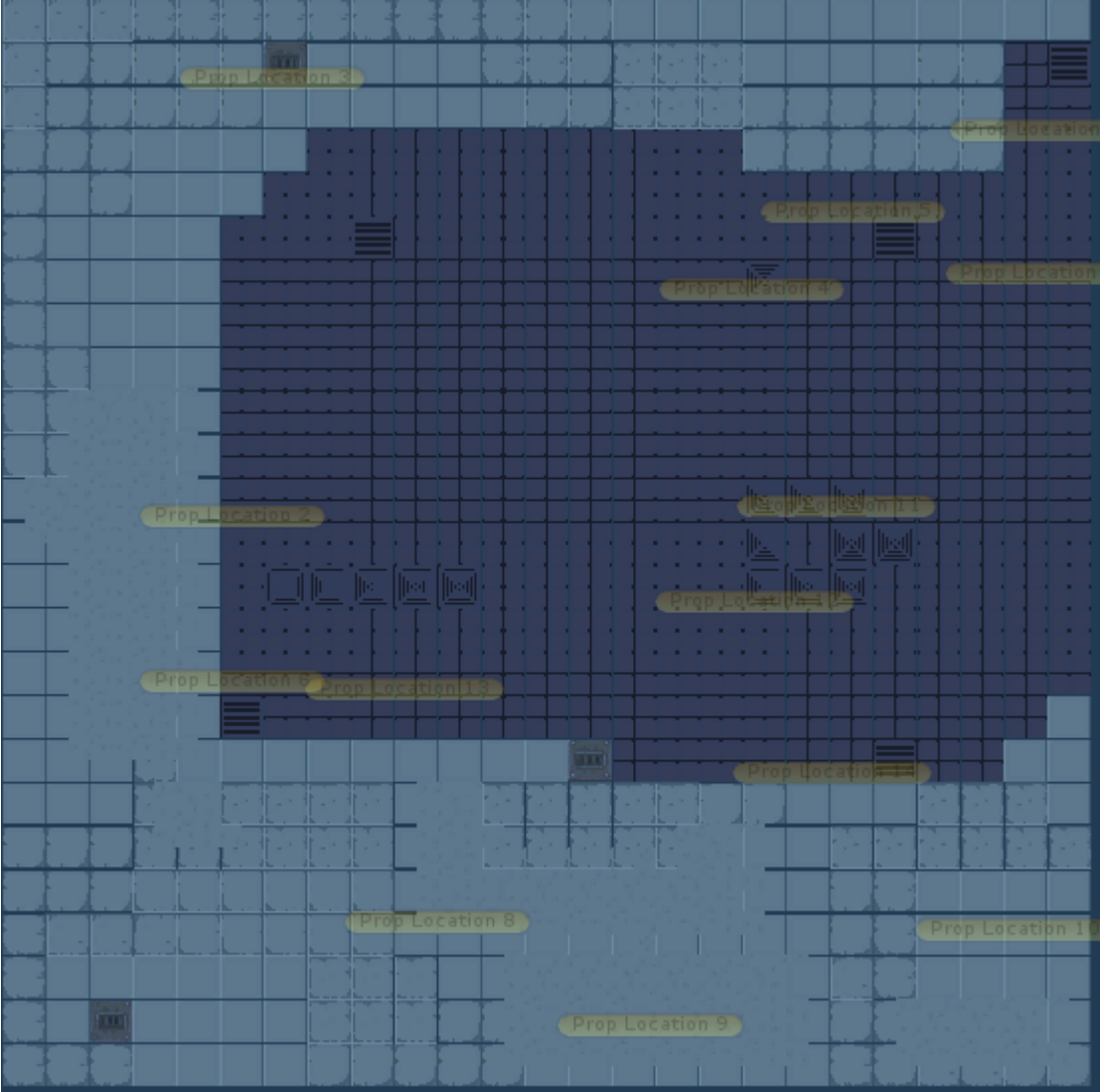
Mundo do jogo: Arena cibernética.

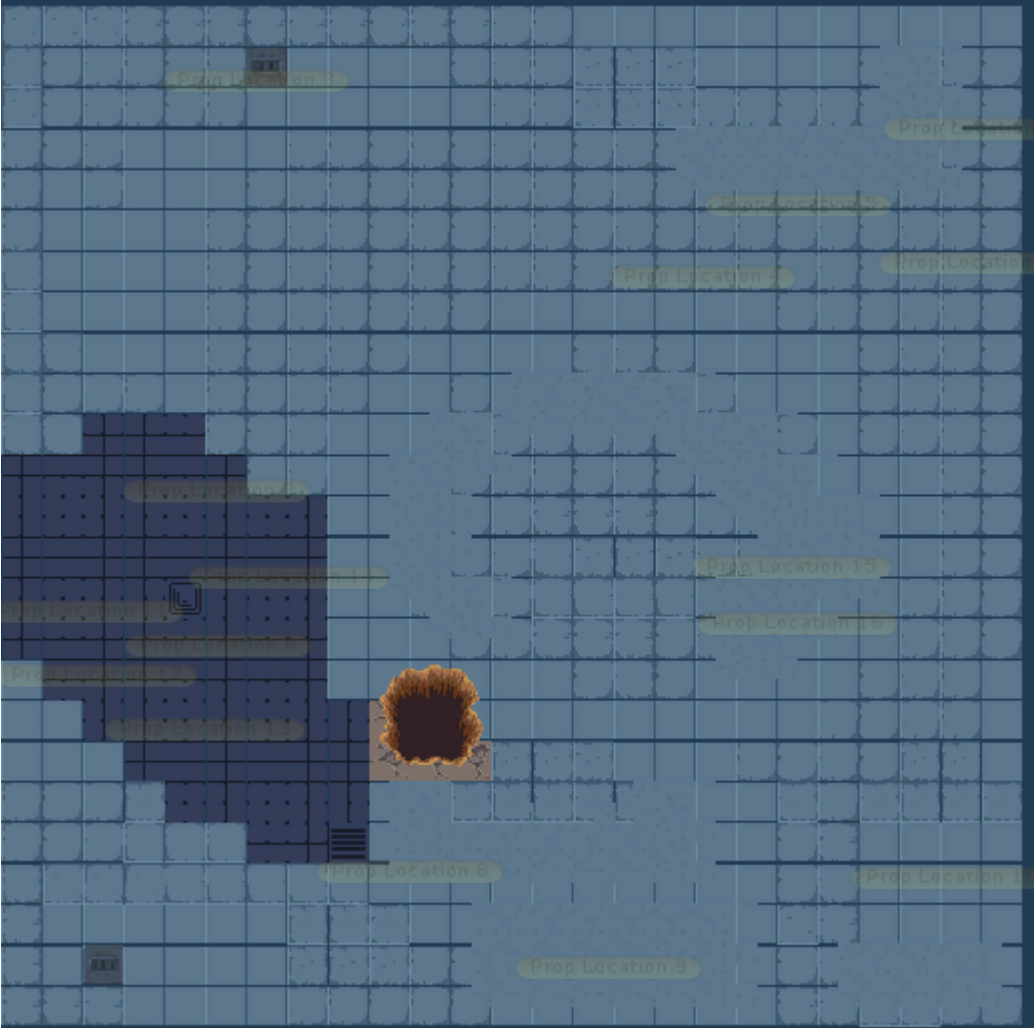
Estrutura do mundo: O mundo é dividido em uma arena em que, à medida em que o jogador se movimenta por ela, são gerados novos pedaços de terreno com objetos aleatórios posicionados.

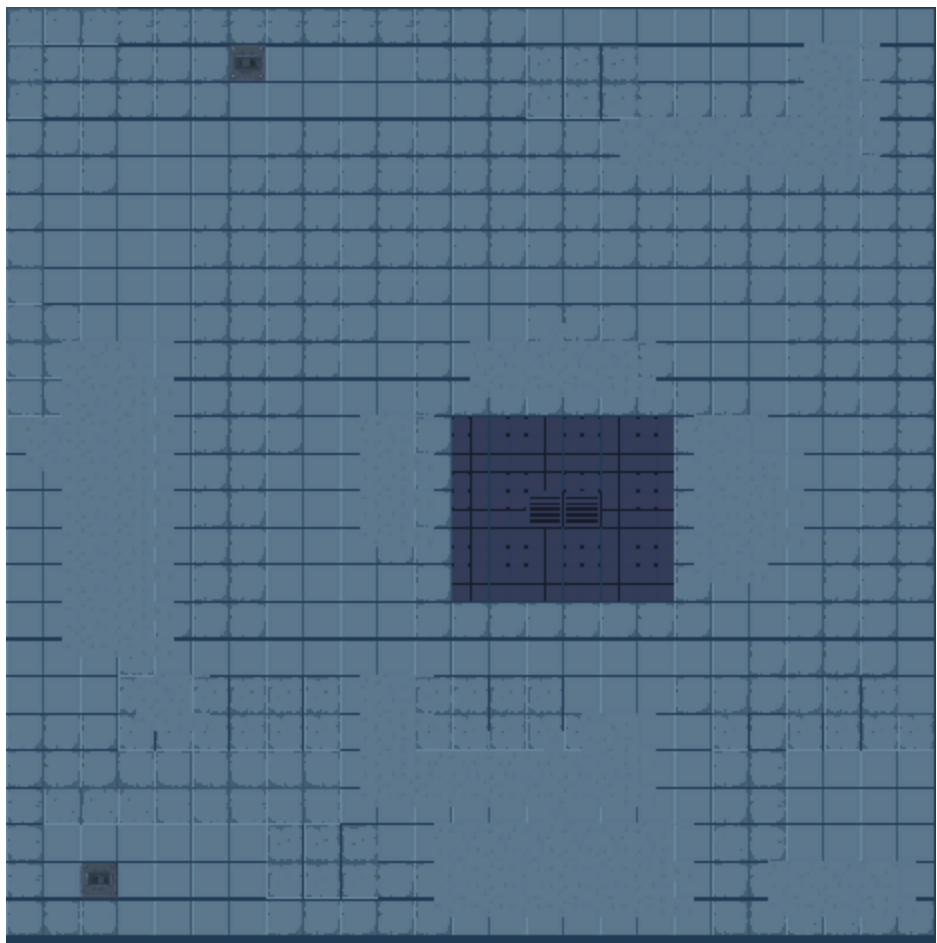
Exemplos de pedaços de terreno:



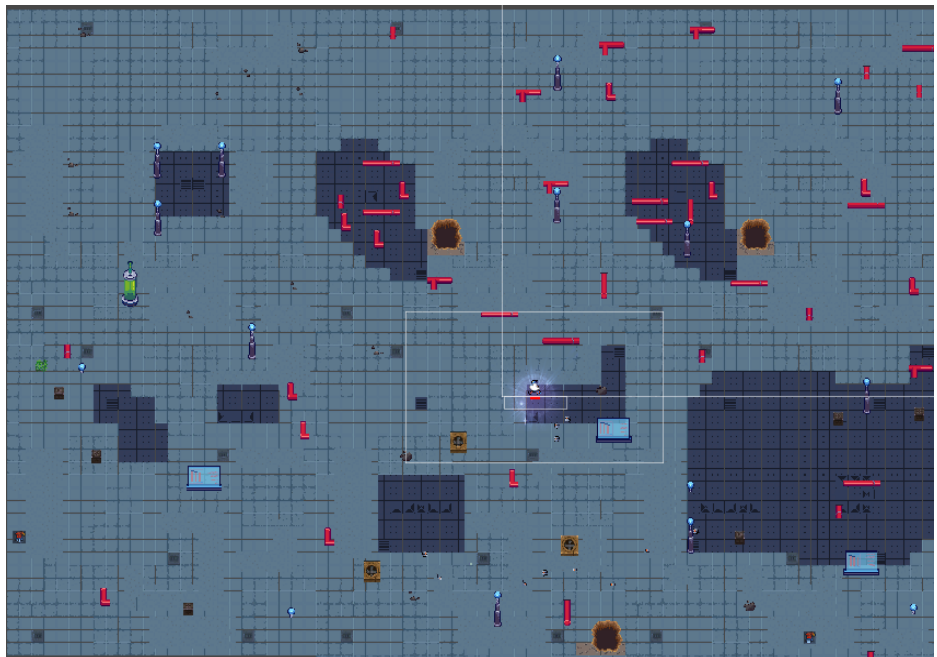








Exemplo de terrenos com objetos aleatórios:



7. Inimigos

Inimigo 1: Dog

- Descrição: Dog é um robô projetado para causar uma maior quantidade de dano sem sacrificar muita vida e velocidade.

Inimigo 2: Drone

- Descrição: Drone é um robô projetado para ter uma maior velocidade e capacidade de passar por cima de objetos.

Inimigo 3: Fly

- Descrição: Fly é um robô projetado para ter baixo custo, porém com baixos atributos, tendo seu foco na quantidade.

Inimigo 4: Robot

- Descrição: Robot é um robô projetado com uma grande quantidade de vida e dano, tendo um corpo mais robusto e assim, sua velocidade reduzida e seu custo aumentado.

Inimigo 5: SmallSpider

- Descrição: SmallSpider é um robô projetado para ser uma versão mais veloz e menor da Spider, possuindo uma maior capacidade de produção ao custo de dano e vida.

Inimigo 6: Spider

- Descrição: Spider é um robô projetado para ter uma boa capacidade de vida e dano, sacrificando um pouco sua velocidade.

8. Interface

HUD:

- Barra de vida: Abaixo do personagem, haverá uma barra de vida que decai de acordo com a vida atual do personagem.
- Barra de experiência: No topo da tela, haverá uma barra de experiência, refletindo a experiência atual do personagem e seu nível.
- Armas e itens passivos equipados: No canto superior esquerdo, haverá os ícones das armas e itens passivos equipados.
- Tempo decorrido: No topo da tela, abaixo da barra de experiência, haverá o tempo decorrido do jogo.

Interfaces do jogo:

- Tela inicial: Uma tela inicial com os possíveis personagens e sua arma inicial:



- Tela de jogo: Tela do jogo:



- Tela de pause: Ao pausar o jogo, exibe um menu que permite ao jogador continuar ou sair do jogo, além das estatísticas atuais do personagem:



- Tela de vitória/Derrota: Tela ao vencer uma partida, exibindo estatísticas Tempo sobrevivido, nível alcançado, armas e itens passivos obtidos:

Resultado

Nível alcançado: 5
Tempo Sobrevivido: 02:00



Personagem
Aura

Sair

9. Cronograma

	Agosto				Setembro				Outubro				Novembro				
Tarefa/Semana	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	Progresso
Escrever o GDD																	Completo
Apresentar GDD																	Completo
Selecionar/desenhar a arte dos personagens																	Completo
Selecionar/desenhar a arte dos cenários																	Completo
Desenvolver o sistema de controle do jogador																	Completo
Desenvolver sistema de geração de terrenos																	Completo
Desenvolver sistema de controle do inventário																	Completo
Implementar a detecção de colisão																	Completo
Desenvolver sistema de pontuação																	Completo
Implementar inimigos																	Completo