

The Ashes Of Jorge

**GAME DESIGN DOCUMENT
(GDD)
VERSÃO 2.2**

Autores:

André de Vasconcelos Campos Ribeiro

Geovani Ildefonso Alves Junior

Leandro de Gonzaga Peres

Dyego Marques Souza Costa

Victoria Costa Oliveira

Goiânia,
Junho de 2019

Índice

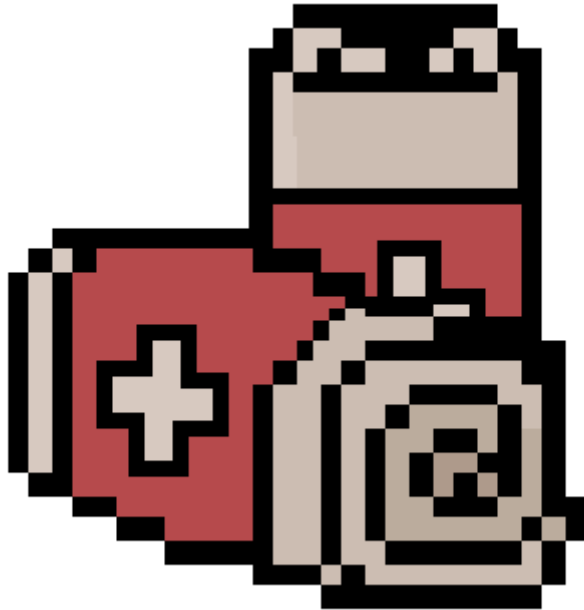
1. Gameplay	3
2. Personagens	5
3. Controles	6
4. Câmera	7
5. Universo do Jogo	8
6. Inimigos	9
7. Interface	10
8. Cutscenes	14

1. Gameplay

O jogo é um Beat 'Em Up ou seja, será focado no combate corpo a corpo contra múltiplos inimigos em cenários urbanos no geral. O jogador terá que enfrentar em sua totalidade oito waves de inimigos e um chefe. Ao vencer uma wave aparecerá um “Go” junto com uma voz dizendo o mesmo, indicando que o jogador poderá avançar.



O jogador poderá recuperar HP com bandagens que estarão em pontos específicos da fase, e caso o jogador sofra dano ele ficará imune por uma quantidade minúscula de tempo, para que ele não fique travado caso esteja sendo atacado por mais de um inimigo.



Como a cada grupo derrotado vai ficando mais difícil, a condição de vitória no jogo é derrotar o chefe, ter o maior combo possível e terminar a fase no menor tempo possível. A condição de derrota seria o jogador perder as três vidas que tem, se tornando em cinzas.

2. Personagens



No jogo não temos NPC's, temos somente o protagonista chamado Jorge. Não sabemos sua história passada, idade, característica, personalidade e etc. Sabemos apenas que ele está lutando contra marginais nas ruas de uma cidade. E caso ele for morto ele vira cinzas.

3. Controles



- Pressionar qualquer tecla: na tela inicial do jogo, no game over e nos créditos;
- Barra de espaço: Pular;
- Teclas A, D ou setas esquerda e direita: Move o personagem para esquerda e para a direita;
- Teclas W, S ou setas para cima e baixo: Move o personagem para cima e para baixo;
- Ctrl ou botão esquerdo do mouse: soco;
- Barra de espaço + Ctrl: chute no ar;
- Alt + F4: fecha o jogo.

4. Câmera



A câmera do jogo é uma câmera top down com uma angulação de 30 graus para dar a impressão dos Beat 'em ups. A câmera irá agir diferente em dois momentos específicos. Quando não houver mais inimigos a câmera irá se movimentar junto com o jogador e quando houver inimigos ela ficará completamente estática.

5. Universo do Jogo



O jogo possui apenas uma fase com 39 inimigos ao todo e seu cenário são as ruas de uma cidade com os prédios ao fundo.

Existe 4 músicas presentes, uma na tela inicial, uma durante as waves de inimigos, uma durante a luta contra o chefe e uma nos créditos. Todas essas músicas têm o intuito de serem mais divertidas e empolgantes para complementar a ação e inspirar o jogador a cumprir seu objetivo, porém no momento contra o chefe a música entrega um ar a mais de perigo.

Tanto o jogador quanto os inimigos apresentam efeitos sonoros diferentes para cada um ao receberem dano.

Além do cenário das ruas e das casas logo atrás do jogador, ao fundo existe prédios bem menos detalhados do que as casas. Caso o jogador se movimente, é possível perceber que os prédios ao fundo estarão acompanhando essa movimentação, mas em uma velocidade muito menor. Isso se dá ao efeito usado chamado efeito Parallax. Esse efeito costuma ser simulado com a técnica de mover imagens de fundo em uma velocidade mais lenta do que as imagens de primeiro plano, criando no nosso cérebro a ilusão de profundidade.

6. Inimigos

O jogo possui no total nove tipos de inimigos e um chefe com cada um com golpes, HP's, dano e nomes próprios. Cada um deles com exceção do chefe tem uma porcentagem de 20% de reviver ao ser derrotado e podem somente no máximo dois inimigos perseguindo o jogador ao mesmo tempo, o resto ficará andando até que um seja derrotado.

Os 9 inimigos se chamam: Rick, Luke, Donnie, William, Ryan, David, Rex, Malcolm e Brad. Cada um com as suas próprias animações de golpes, morte e derrubadas. seus golpes em sua maioria chutes e socos.

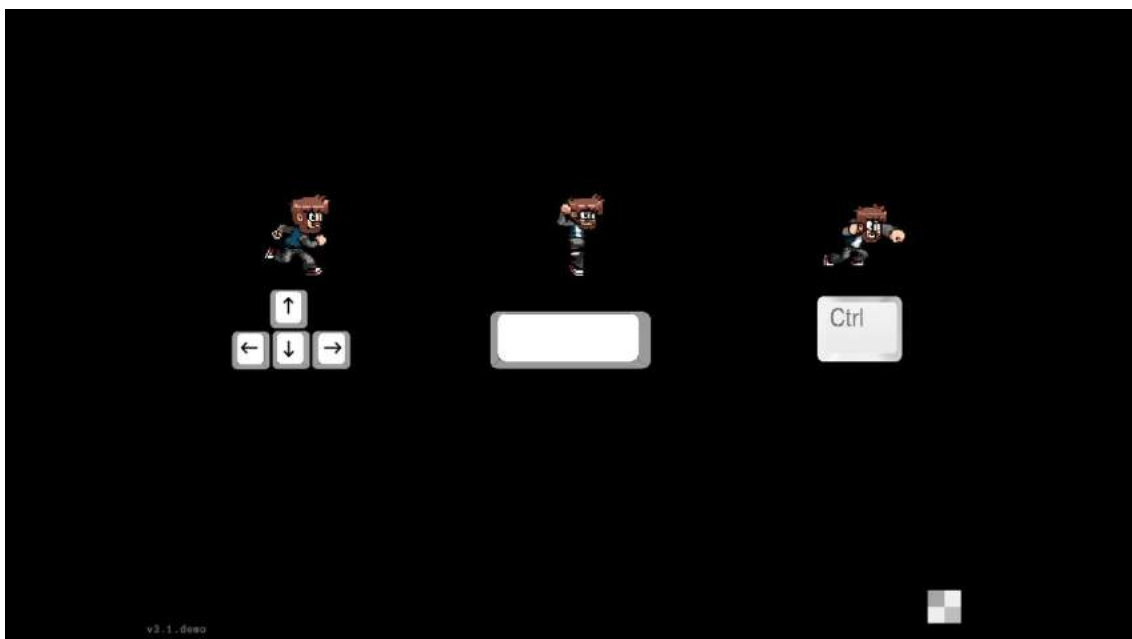
O chefe se chama Matthew. Seus golpes são chutes, socos com fogos saindo de suas mãos e um especial que consiste em ele canalizando seu poder em suas mãos e os lançando para frente gerando uma explosão, tendo um alto dano e um alto alcance. É o golpe com maior alcance do jogo, mas não é um golpe de longo alcance que chegue até o fim da tela. Diferente dos inimigos comuns, o Matthew consegue quebrar o combo do jogador caso ele esteja sofrendo muitos golpes seguidos



7. Interface



Está é a tela inicial, mostrando o título do jogo, a opção “PRESSIONE QUALQUER TECLA” para dar início à gameplay, e o protagonista no centro rodeado pelos seus inimigos nos dando uma visão de como que vai ser o jogo.



Loading da fase que mostra os comandos do jogador e seus movimentos.



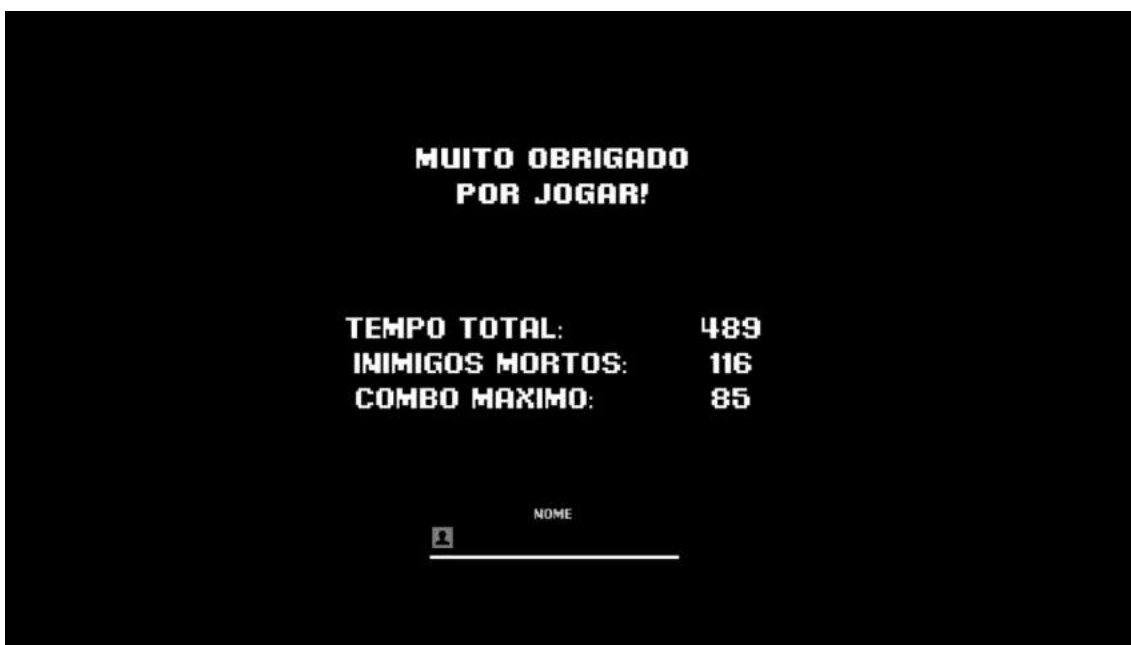
Fase do jogo. No canto superior esquerdo está a barra de HP, o número de vidas restantes do jogador e o contador de combo. No centro superior está o contador do tempo. Em cima da cabeça dos inimigos está as suas barras de HP, mas só irá aparecer se os mesmos receberem dano do jogador.



Tela que irá surgir após a cutscene do jogo, mostrando “CONTINUA...?” e “PRESSIONE QUALQUER TECLA” no centro.

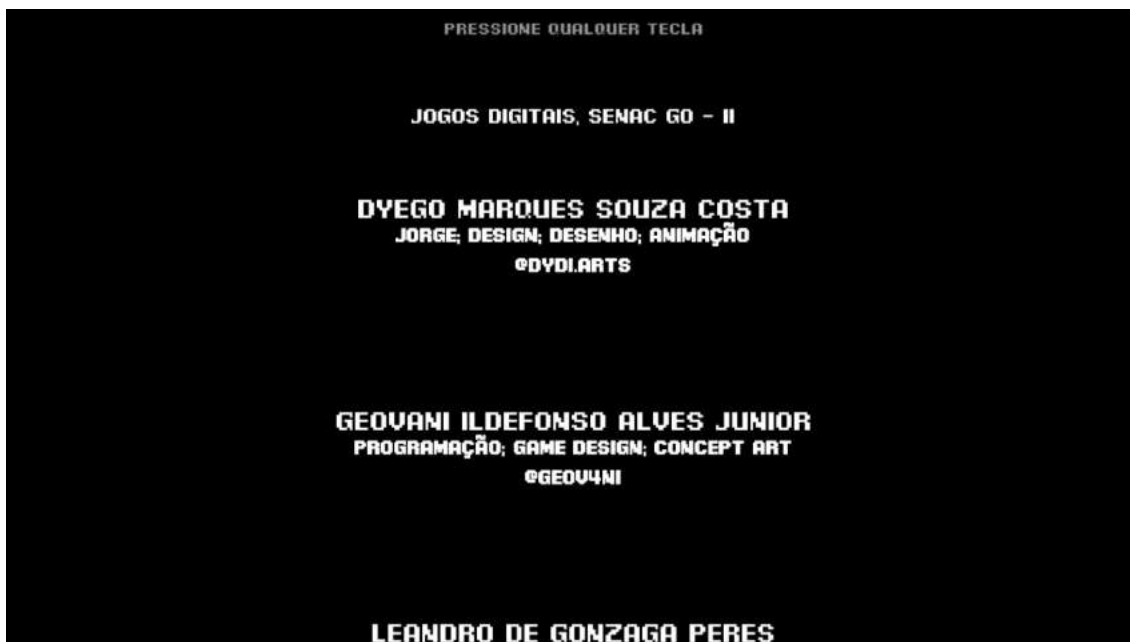


Tela de Game Over que irá surgir caso o jogador morra, mostrando “GAME OVER” e “PRESSIONE QUALQUER TECLA” no centro, e logo a baixo o corpo do jogador.



Tela onde na parte superior está o agradecimento, no centro o tempo total, os inimigos mortos e o combo máximo alcançado pelo jogador, logo em baixo o nome do usuário a ser escrito.

Na parte de inimigos mortos, conta cada vez que o inimigo cai sem vida. Por exemplo, se o inimigo morrer e reviver duas vezes, contará 3 mortes.



Tela dos créditos mostrando os nomes de todos os integrantes do projeto, e escrito "PRESSIONE QUALQUER TECLA" no centro superior.

8. Cutscenes

O jogo possui apenas uma cutscene que será exibida após a derrota do chefe. Ela consiste com o protagonista correndo para frente e vai escurecendo conforme os segundos passam até ficar totalmente preta, aparecendo a tela de “CONTINUA...?”.