Bullet Drop

GDD (Game Design Document)

#1. Nome do Jogo: (Bullet Drop)

Pensando na mecânica única que criamos, acreditamos que ‘Bullet Drop’ seria um nome perfeito. Ele transmite de maneira simples e direta a ideia central do jogo, que envolve a trajetória das balas e os ajustes necessários devido à física, como a queda causada pela gravidade. Além disso, o nome se destaca por ser original e fácil de lembrar, ajudando a criar uma identidade própria para o jogo.

#1.2 Equipe: Samuel Paiva Souza, Victor Mollo Cabral, Vinicius Figueiredo Serra, Vitor Mussato Rodrigues.

#2. High Concept:

Entre as favelas cariocas e o coração da capital brasileira, enfrentará bandidos perigosos e policiais corruptos. Cada tiro conta, e pode ser o último. Para salvar seu coelho, Gabriel precisará ser rápido, inteligente e preciso.

A missão não será fácil. Mas não desista: seu coelho ainda está vivo.

#3. Gênero:

Ação: "O gênero de ação na literatura é caracterizado por uma narrativa acelerada, repleta de eventos dinâmicos, como perseguições, lutas, explosões e confrontos diretos entre personagens. “

#4. Público Alvo e Classificação:

Público alvo: Homens e mulheres que buscam uma experiência divertida e animada, e ao mesmo tempo com uma dificuldade considerável.

Classificação Indicativa 14 anos.

#5. Estilo Estético:

2D em Pixel Art.

#6. Referências:

Nossa referência principal foi Hotline Miami, cujo é um jogo 2d, feito por pixel art, e top down, onde tem q derrotar os inimigos para completar as missões.

#7. Inspirações:

Nos inspiramos no filme de ação e suspense americano “John Wick” de 2014 e no filme de ação policial brasileiro “Operações Especiais” de 2015.

Usamos ambos os filmes para escrever a história, o objetivo, a missão e até mesmo o ambiente.

#8. Mecânicas:

Movimentação: Feita usando X e Y, sendo para andar para frente e para trás e também andar para o lado direito e esquerdo, considerando o jogo sendo Top Down.

Arma: Usando soco no começo, e ao matar inimigos e conseguir bananas coletáveis irá desbloquear uma nova arma na qual atira bananas.

Ambiente: Ao finalizar todos os inimigos irá para novas fases e novos espaços. Também terá mesas e outras formas para se defender dos tiros inimigos em cada espaço.