

Rise of Sacrifice

Game design document

Autores:

Nicolas Lamback de Paulo

Gabriel Antony Olsson Schlagenhauser

Igor Terplak Gutierrez

Jonas Oliveira de Assis

Antônio Augusto Bandeira de Oliveira

Curitiba – PR

2023

Índice:

1. História	02
2. Gameplay	03
3. Personagens	04
4. Controles	06
5. Câmera	07
6. Universo do Jogo	08
7. Inimigos	09
8. Interface	11
9. Cutscenes	12
10. Cronograma	13

1. História:

A história se passa nos reinos fantásticos da Árvore do Mundo Yggdrasil, onde, para evitar o *Ragnarok*, **Odin**, Deus-Rei dos *Aesir*, realizou um ritual profano e sacrificou uma jovem criança, condenando-a a viver uma semi-vida miserável, sem seus sentidos e até mesmo desprovido de seus membros, em Hel, o reino dos mortos.

Anos se passaram, e enquanto os *aesir* aproveitavam as glórias do sacrifício de Odin, Ypsilon, tutelado por Garm, guardião de Hel, que o criou, treinou e o ensinou a como reaver suas perdas.

Alimentando-se de um ódio profundo contra tudo e todos, Ypsilon vê uma oportunidade de fugir de Hel, e utilizando todo o conhecimento passado por Garm, se vingará Daquela que tirou tudo dele.

Focado em sua vingança, Ypsilon passa por inúmeros percalços até que finalmente chega à Asgard, local onde se passa nossa aventura.

Contudo, Odin é invulnerável à golpes físicos e magia. Entretanto, Ypsilon, durante sua jornada, toma conhecimento de um mecanismo de destruição, sob o trono do Deus-Rei, criado pelos gigantes fundadores, muito antes do reinado dos *Aesir*.

Portanto, Ypsilon terá que cruzar asgard recuperando as partes do mecanismo de ativação para concluir sua vingança de uma vez por todas.

2. Gameplay:

Plataforma linear, em 2d, com inimigos e um chefe final, que só pode ser destruído após coletar dois itens no mapa.

O jogo conta com comandos de ataque, pulo, movimento para direita e esquerda.

Para concluir a aventura, o jogador deve coletar dois itens espalhados pelo mapa e então coloca-los na sala do chefe. Ato continuo, o jogador terá que acionar um comando para ativar uma explosão que irá finalizar o chefe final.

Por fim, o jogo conta com o sistema de “one-hit K.O” ou seja, se o jogar tomar dano, uma única vez que seja, ele terá que voltar ao início da aventura.

3. Personagens:

Ypsilon – Protagonista

Ypsilon, enquanto recém-nascido, fora sacrificado por Odin num ritual profano, perdendo, além de seus sentidos, seus membros físicos, e foi condenado a viver em Hel, o reino dos mortos, por toda a eternidade.

Contudo, em Hel, ele fora encontrado por Garm, o guardião deste reino, que, compadecido com a situação daquela criatura semimorta, resolveu criá-lo e ensiná-lo tudo aquilo que sabia, incluindo sua exímia habilidade com a espada.

Ypsilon tem um único desejo, se vingar de Odin e reaver tudo aquilo que fora sacrificado.

Garm - Guardião de Hel

Garm nunca conheceu outro lugar além do reino dos mortos, contudo, viu sua realidade ser abalada ao ver uma criança, desprovida de membros e sentidos, abandonada sob uma pilha ordinária de cadáveres.

Percebendo que aquela criança, de alguma forma, ainda estava viva, Garm, maravilhado, jura a si mesmo que irá cuidar daquela criança como um próprio filho, repassando tudo que sabe àquela criança.

Garm é um homem musculoso, exímio combatente, que nasceu e viveu para um único propósito: garantir que nada, nem ninguém saia do reino dos mortos. Contudo, ele vê em Ypsilon sua fraqueza, e, fingindo ser um acidente, ele permite a abertura de um portal em Hel, permitindo que Ypsilon escape do reino dos mortos para concretizar sua vingança

Odin - Deus-rei dos Aesir

Deus dos deuses, rei dos reis, Odin governa soberano pelos nove reinos da Árvore do Mundo Yggdrasil. Imune à ataques físicos e magia.

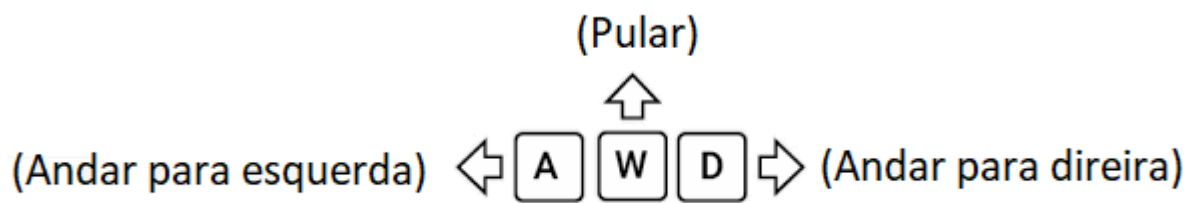
Sempre fora atormentado pelas visões do fim dos tempos, o *Ragnarok*, até que, em determinado momento, vê nas escrituras antigas um ritual profano, o qual, sob o preço de um sacrifício de um completo inocente, poderia impedir o *Ragnarok*.

Sem pensar duas vezes, Odin rapta uma criança, nosso protagonista, e realiza o mais profano dos rituais, condenando nosso herói à uma semivida miserável, e sem remorso algum, descarta o resto do corpo de Ypsilon em Hel.

Desde então, Odin segue sua vida, festejando pelos salões de Asgard, e vigiando os outros reinos para impedir que ninguém ameace seu reinado. Sem saber que sob seu trono jaz sua ruína

4. - Controles:

Controles do teclado:



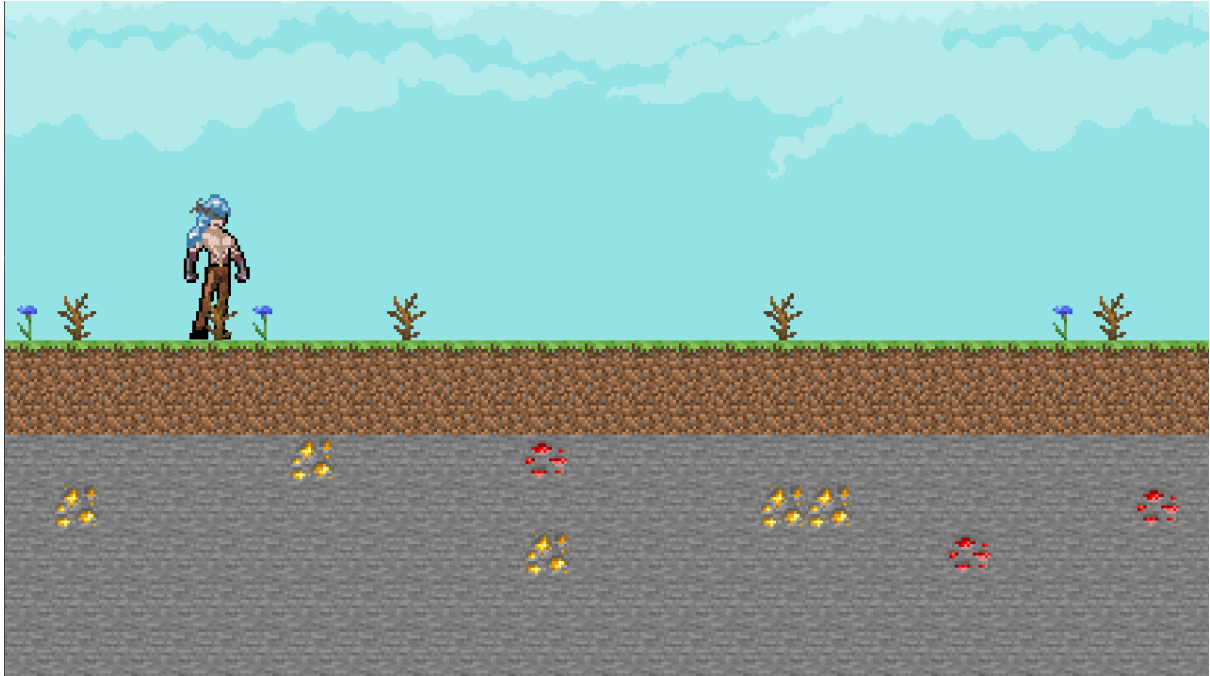
Controles do mouse:



Ataque

5. Câmera:

Jogo de tipo plataforma 2D com progressão horizontal, a qual acompanha o jogador para onde ele vá.



6. Universo do jogo:

Inspirado pela animação nipônica (anime) *Dororo* para criação do protagonista, pela mitologia nórdica apresentada pelo recente jogo do Estúdio Santa Mônica, *God of War: Ragnarok*, para recriarmos nosso vilão; e apaixonados pelo visual simples, mas cativante, do sucesso da *Microsoft: Minecraft*, criamos um mundo onde um jovem, vítima de um ritual antigo, perde seus membros e funções vitais para livrar os nove reinos do fim dos tempos.

Assim como no anime *Dororo*, nosso protagonista não sucumbe ao seu destino e resolve planejar sua vingança contra Odin, Deus-Rei dos Aesir.

Originalmente gostaríamos de incluir mais cenários, representando os reinos mais icônicos da Árvore do Mundo Yggdrasil. Contudo, devido a limitações da licença gratuita da plataforma, só fora possível adicionar um único mundo.

Portanto, o jogador irá se aventurar por asgard, contudo com um design diferente, a qual remete diretamente ao nostálgico *Minecraft*.

Abaixo, nobre leitor, você encontrará algumas imagens dos jogos e do anime supramencionado:

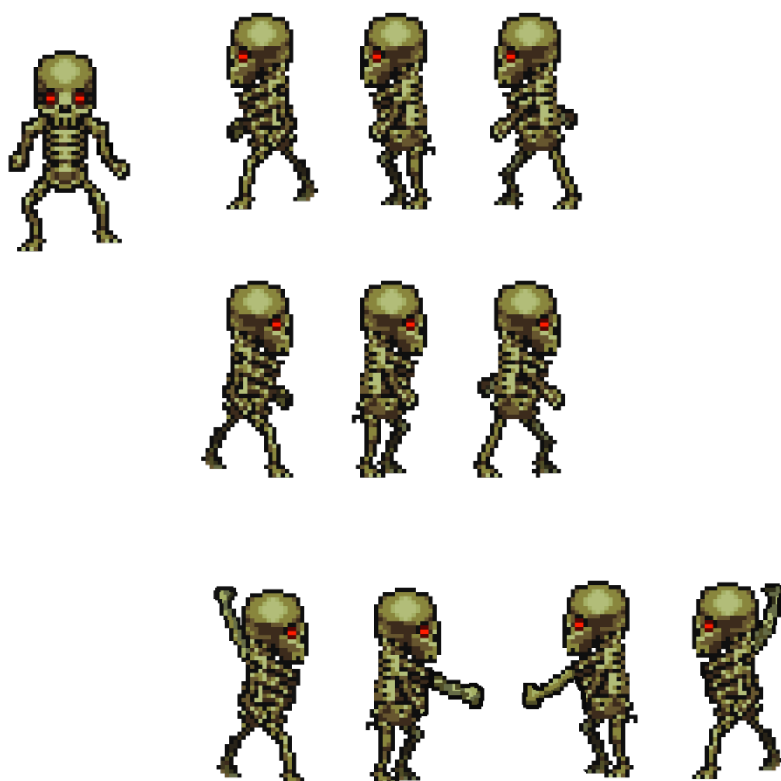


7. Inimigos:

Atualmente o jogo conta com apenas dois inimigos, mas, inicialmente nossos planos eram acrescentar mais, contudo, devido às limitações da licença gratuita citadas anteriormente, só foi possível a implementação de dois: o esqueleto e Odin. Contudo, apenas o esqueleto se movimenta e ataca, pois devido à limitação de eventos da plataforma, não foi possível fazer que Odin atacasse, tampouco a implementação de mais inimigos.

Abaixo poderá ser visto as *sprites* dos inimigos, tanto inclusos, como aquele deixado de fora:

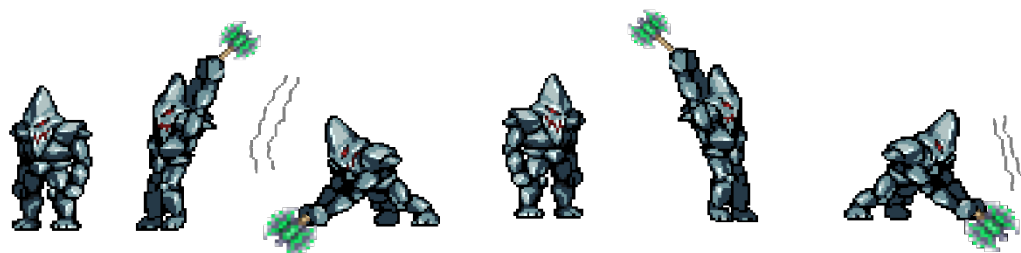
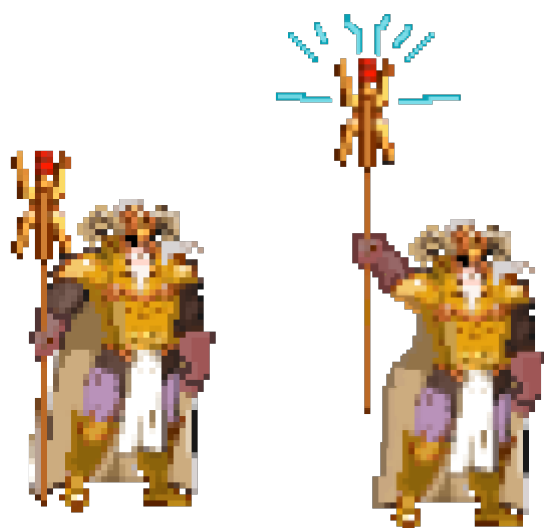
--



--

--

--



8. Interface:

O jogo conta com um menu inicial, onde o jogador precisará apertar a tecla “Z” para iniciar sua partida.

A tela do jogo não conta com elementos indicadores de vida, ou dano, tendo em vista a mecânica de “One-hit K.O” adotada.



9. Cutscenes:

Infelizmente, o jogo não conta com *cutscenes*.

10. Cronograma:

Dia 10/03: Brainstorm.

Dia 17/03: Finalização do GDD.

Dia 18/03 até 30/03: Escolha e implementação de assets, criação da gameplay na engine, polimento, correção de bugs e finalizações.

Dia 31/03: Entrega.