

GRANDE SERTÃO – VEREDAS DE WICK

Game Design Document

Versão: 2.0

Autores:

Felipe Albuquerque de Figueiredo
Matheus Nascimento Chaves
Owen Alves Lima

Brasília,

Dezembro de 2021

Índice

1. **História.** 3
2. **Gameplay.** 4
3. **Personagens.** 5
4. **Controles.** 6
5. **Câmera.** 7
6. **Universo do Jogo.** 8
7. **Inimigos.** 9
8. **Interface.** 10
9. **Cutscenes.** 11
10. **Cronograma.** 12

1. História

John é um estrangeiro que procura se afirmar nas artes da pistola, contra um dos lugares mais inóspitos que se já ouviu falar em lendas, o Sertão Nordeste.

Ele descobre ao chegar nessa nova terra que para se afirmar como o melhor Gunslinger ele teria que derrotar o cabra mais macho que já tinha andado nessas terras quentes, Frederico Evandro.

Um dos cabras mais arretados de todo sertão, onde até a sombra se desvia de onde ele passa e a morte é uma velha amiga, um dos mais profissionais e ardilosos caçadores de aluguel.

Por meio de diários ele descobre que Frederico Evandro foi o homem que matou seus pais, tomado agora por uma procura por vingança John só vai descansar assim que ele botar a mão nesse homem tão perigoso.

2. Gameplay

O protagonista irá andar pelo mapa tentando encontrar as diários de Frederico Evandro enquanto suporta suas risadas insanas através do Sertão.

Com três vidas básicas e um sistema de pontuação baseado na quantidade de diários coletados, o último chefe só aparece após coletar um certo número de diários, assim o jogador poderá enfrentar o chefe e tentar zerar o jogo.

3. Personagens

Frederico Evandro:

Matador de aluguel, alma impetuosa mata qualquer um pela quantia certa menos crianças, uma de suas piores fraquezas é ser corno. 48 anos.



John Wick:

Sempre foi em busca de aventuras para se provar o melhor gunslinger de todo o mundo, depois de escutar que existe uma lenda no Brasil ele vai para essa nova terra, mas descobre que eventos de seu passado como a morte de seus pais têm respostas aqui. 39 Anos. Pode andar para as quatro direções, executar um pulo normal, atirar e recarregar.



4. Controles



MOUSE: mirar e atirar

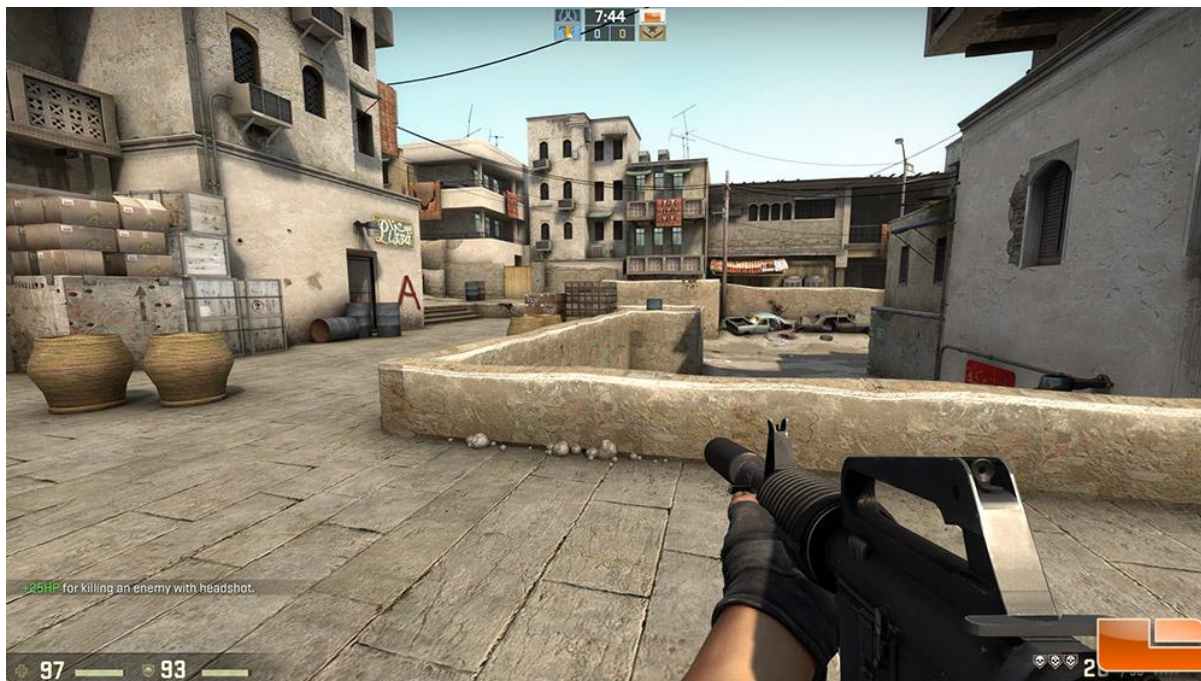
WASD/←↑↓→: movimentam o personagem.

ESPAÇO: pular

SHIFT: correr

5. Câmera

A câmera será em primeira pessoa.



6. Universo do Jogo

O jogo se passará no sertão nordestino.



7. Inimigos

Chefe Frederico Evandro: o chefão final, vai aparecer ao coletar todas os diários, com uma quantidade absurda de vida, vai precisar de mais de um tiro para matá-lo, enquanto ele corre atrás do protagonista com sua picareta voraz.

8. Interface

HUD:

- Contador de diários
- Contador de munição

9. Cutscenes

Ao morrer, o inimigo se transformará numa grande alma penada que permanecerá até a eternidade em seu ponto de morte.

10. Cronograma

	Outubro				Novembro				Dezembro				
Tarefa/Semana	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	Progreso
Escrever o GDD	O K	O K	O K										Completo
Apresentar GDD			O K										Completo
Selecionar/desenhar a arte dos personagens	O K	O K	O K	O K									Completo
Selecionar/desenhar a arte dos cenários					O K	O K	O K	O K					Completo

Desenvolver o sistema de controle do jogador			OK	OK	OK									Completo
Desenvolver sistema de mapas e fases							OK	OK	OK	OK				Completo
Implementar a detecção de colisão									OK	OK				Completo
Desenvolver sistema de pontuação						OK	OK	OK	OK					Planejado
Implementar inimigos								OK	OK	OK				Planejado