

GDD Doom2D

Fábio Rehm
Mateus Vendramini

1. Título do Jogo

Doom2D

2. Descrição breve

O jogador é um “space marine” estacionado em uma base espacial que é atacada por uma horda de demônios satânicos. O jogador deve lutar para sobreviver, utilizando armas para encontrar uma saída desta base espacial de volta para a terra. Ao longo do caminho, o jogador deve navegar várias partes desta base espacial, combatendo demônios que apareçam em seu caminho.

3. Tipo de jogo/gênero

Shooter 2d / top-down shooter.

4. Descrição longa

Estacionado em uma base lunar, o Doomguy é um fuzileiro naval espacial encarregado, junto de seus companheiros, da segurança da base lunar. Nesta base se realizam vários experimentos com alta tecnologia. No complexo onde o Doomguy trabalha, realiza-se experimentos com teletransportadores. Quando um desses experimentos vai mal, hordas de demônios satânicos invadem a base lunar. Descobre-se que um dos destinos dos experimentos com teletransportadores era o Inferno!

Rapidamente, a base é tomada por demônios. A população de cientistas e de militares é rapidamente morta ou zombificada. O Doomguy está sozinho na base lunar, acompanhado apenas de monstros e zumbis infernais.

No Doom2D, o jogador assume a posição do Doomguy, lutando contra monstros, tentando sobreviver e volta ao planeta Terra.

5. Gameplay e sistema de jogo

Movimentação

A movimentação é controlada toda por teclado, contemplando o seguinte:

- Utiliza-se as setas para controlar o personagem
- Tecla control para atirar
- 1 para selecionar a pistola
- 2 para selecionar a espingarda
- 3 para selecionar o lança foguetes.

A movimentação do personagem ocorre em estrela – ou seja, apenas 8 graus distintos.

Tiros

Tiros disparados colidem contra outros elementos. Em paredes, tiros simplesmente são anulados. Em monstros, resultam em dano ao monstro, o qual pode morrer.

Objetos

Existem armas e munições espalhadas pelo mapa, que o jogador pode recolher.

- Espingarda: Ao ser recolhida, fornece uma espingarda ao jogador, a qual pode ser usada.
- Lança foguetes: Ao ser recolhido, fornece um lança foguetes ao jogador, o qual pode ser usado.
- Buckshot: balas de espingarda. Quando recolhidas, repletam as balas da sua espingarda.
- Rocket: Foguetes, munição para o lança foguetes. Quando recolhido, replece a sua munição do lança foguete.

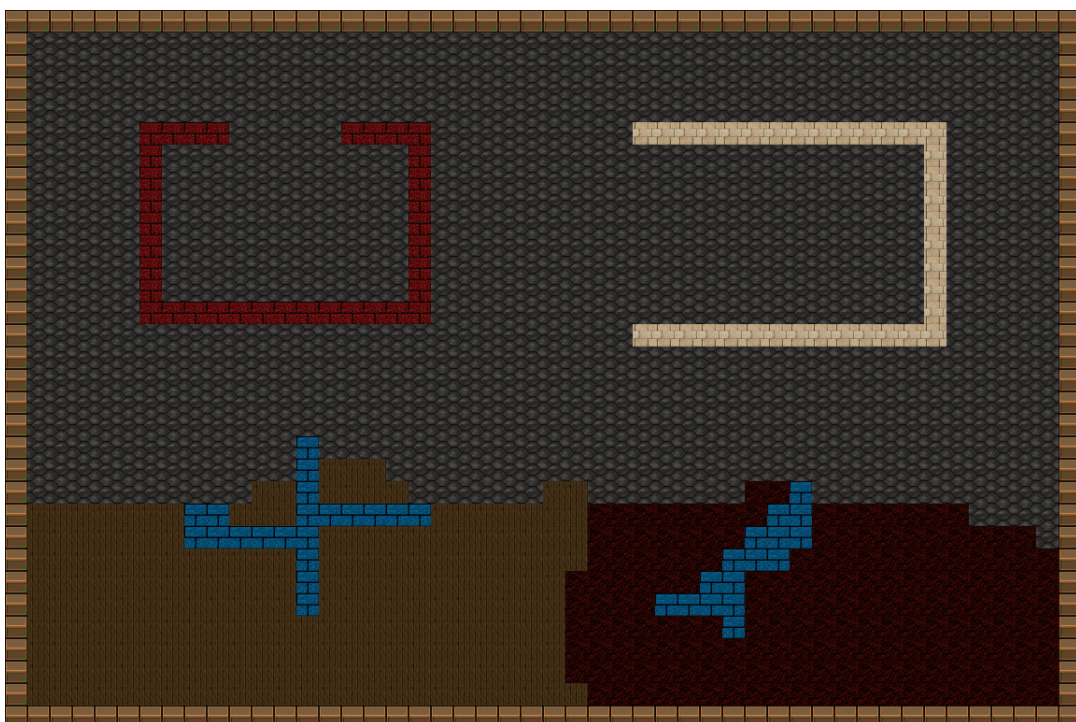
Monstros

Monstros populam o ambiente do Doom2d.

- Imp
- Pink demon
- Baron of hell
- Cyberdemon

6. Mapa do ambiente

Há apenas um cenário no jogo. Abaixo o minimapa ilustra esse cenário.



7. Telas de título e informação

Há apenas uma tela de introdução, indicando o procedimento para dar início ao jogo (pressionar enter) – a qual quando for passada, o jogo inicia, sem outras telas adicionais.

8. Requisitos de áudio

O jogo utiliza uma musica de background que fica em loop, sons diferentes para cada tipo de arma utilizada e um som quando monstros são atingidos e mortos.

9. Lista de assets utilizados

Todos os assets foram retirados do jogo Doom the Roguelike (<http://doom.chaosforge.org/>) exceto os que forem indicados.

- **background-loop.wav** (<http://www.looperman.com/loops/detail/77776>)
- **baronofhell.png**
- **baronofhell_dead.png**
- **buckshot.png** (composição própria)
- **bullet.png** (composição própria)
- **cyberdemon.png**
- **cyberdemon_dead.png**
- **explosion.png**
- **hero_down.png**
- **hero_left.png**
- **hero_right.png**
- **hero_up.png**
- **imp.png**
- **imp_dead.png**
- **menu.png** (composição própria)
- **menudoom.png**
- **missile_down.png**
- **missile_left.png**
- **missile_right.png**
- **missile_up.png**
- **pellets.png**
- **pinkdemon.png**
- **pinkdemon_dead.png**
- **rocket.png**
- **rocketlauncher.png**
- **shotgun.png**
- **pistol.wav** (<http://soundbible.com/1768-Starting-Pistol.html>)
- **shotgun.wav** (<http://soundbible.com/1919-Shotgun-Blast.html>)
- **rocket-launher.wav** (<http://soundbible.com/709-Bottle-Rocket.html>)

- **kill.wav** (<http://soundbible.com/925-Bone-Crushing.html>)