Clear!

Game Design Document

João Miguel Lopes de Oliveira, nº10657

# Introdução

## Género

O jogo *Clear!* Têm como objectivo ser um *top-down shooter* com cenários gerados aleatoriamente e “morte” permanente e visuais em grelha, característicos de um *roguelike,* sem ter, no entanto, combate por turnos.

### Finalidade

A finalidade do jogo será maioritariamente para este ser avaliado no âmbito da disciplina de *Técnicas de Desenvolvimento de Jogos* do 1º Ano do curso de *Engenharia de Desenvolvimento de Jogos Digitais* do *Instituto Politécnico do Cávado e do Ave* (IPCA).

### Público Alvo

Dada a natureza do projecto, o público-alvo será o avaliador do dito projecto. No entanto, o jogo poder-se-á classificar para ser jogado por pessoas com mais de 12 anos de idade.

# *Background*

No início do 2º Semestre do curso (EDJD), mais especificamente, nas primeiras aulas da disciplina de *Técnicas de Desenvolvimento de Jogos*, foi-nos informado que iria ser requerido um Trabalho Individual/Grupal que consistisse num jogo de género à escolha que representasse os conhecimentos adquiridos pelos alunos ao longo das aulas da dita disciplina.

Foi escolhido o género *top-down shooter* num mapa baseado numa grelha, pois esta última característica já tinha sido usada num primeiro projecto não-avaliado, nomeadamente, uma adaptação livre do jogo “Pacman”. A geração aleatória do mapa e a morte permanente são preferência pessoal.

Note-se que à data da elaboração deste “GDD”, ainda não foi iniciado o processo de criação e desenvolvimento do dito jogo, sendo que toda a informação aqui presente, desde o título até aos recursos visuais/sonoros do jogo, muito provavelmente poderão diferir da versão final de entrega para avaliação.

# Descrição

### História

O Herói chega ao esconderijo do Vilão, mas quando está prestes a cápturá-lo, o Vilão activa uma máquina de transporte “inter-dimensional” que faz com que o Herói atravesse para outras dimensões, fazendo com que este viaje para diferentes e inúmeras versões do esconderijo do Vilão, onde as versões desse Vilão nesse Universo, conseguiram derrotar o Herói desse universo. O Herói terá de combater os vários subalternos dos Vilões e derrota-lo por último lugar, podendo assim coleccionar 6 algarismos que irão perfazer a identificação da dimensão original, onde irá voltar para derrotar o Vilão original que entretanto ligou uma bomba com temporizador à máquina de transporte “inter-dimensional”, que irá explodir quando acabar o tempo, destruindo todas as hipóteses de o Herói regressar.

### Personagens

-O Herói: personagem controlado pelo jogador, acabou de chegar ao complexo do Vilão para o parar.

-O Vilão: antagonista principal, armou uma cilada ao Herói, mandando-o para outra dimensão.

-Os Capangas: A força de segurança privada do Vilão, que irá tentar destruir o Herói mal o vejam.

### Acção

-No início de cada nível, o Herói chega a uma dimensão aleatória.

-No cenário, haverão vários Capangas que estarão a rondar o complexo. O Herói terá de eliminar os necessários para chegar ao Vilão.

-Ao chegar ao Vilão, será sorteado se o Vilão dará imediatamente uma parte do número da dimensão original ou se o Vilão foge e o Herói terá de extrair a parte do número do computador do Vilão, demorando mais tempo.

-Após a extracção de parte do número, o Herói é imediatamente transportado para outra dimensão, recomeçando o ciclo até o Herói ter o número completo e poder regressar à dimensão original, onde poderá derrotar o seu Vilão.

# Arte

### Som

O jogo irá ter efeitos sonoros para as armas, passos, entre outros e música de fundo.

### Imagem

O jogo irá ter *sprites*  “pixelizadas” para o Herói, Vilão e Capangas.

# Jogabilidade

### Controlos

-O Herói será movimentado com as teclas “W”,“A”,”S” e “D”.

-O Herói aponta a arma com o rato, usando o botão esquerdo para disparar.

-Poderão ser implementados controlos para mudar de arma e para tomar cobertura em elementos do cenário.

### Interface com o utilizador (UI)

Haverá um painel lateral com a informação acerca do nível, quanto falta para completar o número, munições para a arma e vida.