**ADVENTURES RUSH**

**Augusto C., Davi, João Pedro, Kaiki e Otávio**

GAME DESIGN DOCUMENT

VERSÃO 1.0

1. **VISÃO GERAL**

Jogo singleplayer de história com aventura.

**Resumo do projeto**

Nesse jogo o player, que é um monstro selvagem terá que matar inimigos para avançar de fase e ficar mais forte com novos itens para chegar ao seu objetivo final.

**Gênero**

*Plataforma, Aventura e RPG*

**Plataforma**

Steam, Epic games e GOG

**Controles:**

***\*Exemplo com tabela:***

|  |  |
| --- | --- |
| Teclado e Mouse | Ação |
| A e D | Movimentação |
| Spacebar | Pulo |
| Shift | Dash |
| M1 | Ataque corpo a corpo |
| M2 | Ataque a distância |
| E | Interações básicas |

1. **ESCOPO DO PROJETO**

Será realizado ao longo dos dias pelos integrantes onde cada um fará sua parte e então mesclará com as outras através do github.

**Referências**

Hollow Knight e Dead Cells.

**Gameplay (Resumo)**

O player irá passar por inimigos e mata-los para avançar de fase.

**Gameplay (Detalhado)**

No jogo o player poderá atacar corpo a corpo ou à distância para matar inimigos e usar o dash para esquivar dos ataques dos inimigos, além de com o passar das fases acabar conseguindo ficar mais forte através de buffs que estarão espalhados pelo mapa.

**Níveis do jogo**

Terão 3 níveis no qual o primeiro será a introdução, onde o player conseguirá aprender os controles, o segundo será mais desafiador, será uma fase mais longa do que as outras duas, tendo mais inimigos, e o terceiro nível será o final, onde o player terá o maior desafio e tentará o máximo para chegar em seu objetivo final.

|  |  |
| --- | --- |
| **Nível 1** | A Caverna |
| **Objetivo** | Jogador deverá passar pelos inimigos e avançar para o próximo nível. |
| **Level Design** | Ainda a ser decidido. |
| **Itens Normais** | Graveto normal  Funda e pedra |
| **Itens Secretos** | Espada Lendária  Catapulta |

|  |  |
| --- | --- |
| **Nível 2** | A Caminho da Saída |
| **Objetivo** | Jogador deverá passar pelos inimigos e avançar para o próximo nível. |
| **Level Design** | Ainda a ser decidido. |
| **Itens Normais** | Buffs de dano |
| **Itens Secretos** | Mais Buffs de dano |

|  |  |
| --- | --- |
| **Nível 3** | A Saída da Caverna |
| **Objetivo** | Jogador deverá passar pelos inimigos e avançar para a saída da caverna |
| **Level Design** | Ainda a ser decidido. |
| **Itens Normais** | Buffs de dano |
| **Itens Secretos** | Mais Buffs de dano |

1. **MECÂNICAS**
   1. **Mecânicas do Player**

**<Movimentação>**

**-** Jogados anda para a esquerda e direita

**<Ataque corpo a corpo>**

**-** Jogador poderá atacar a curta distância.

**<Ataque a distância>**

- Jogador ataca de maior distância

**<Pulo>**

- Jogador Pula.

**<Interações básicas>**

- Jogador interage basicamente.

**<Dash>**

- Jogador desvia.

* 1. **Mecânicas do mundo**

**<Buffs>**

**-** Jogador poderá pegar buffs, que aumentam a força de ataque dele.

1. **História e Jogabilidade (Se aplicável)**

- O player nasceu de um Monstro, mas logo após nascer você cai dentro de uma caverna e agora você mata todo mundo que achar pela frente, afinal você é um monstro e também e precisa sobreviver.

**História (Detalhada)**

- O player é cria de uma monstra chamada de “A matriarca”, mas logo após nascer ele cai em um buraco que o leva para o fundo de uma caverna, e então esse monstro terá que matar todos os inimigos à sua frente para enfim encontrar o seu objetivo final que é a saída da caverna e o reencontro com sua mãe. Entre os inimigos estarão monstros que vivem na caverna e também humanos que estavam explorando a caverna à procura de riquezas.

**Personagens**

- O Monstro (Player): O player é filhote de monstro que caiu numa caverna e matará todos até chegar ao seu objetivo final que é sair da caverna.

- A Matriarca: É uma monstra que tem cerca de 340 filhos, entre eles o player (O Monstro) e atualmente está em um ninho acima de uma caverna.

- Humanos: Estavam explorando a caverna à procura de riquezas e para coletar partes de monstros. Serão inimigos para o player.

- Monstros da caverna: Criaturas que vivem suas vidas nas cavernas. Serão inimigos para o player.

1. **PERSONAGENS**

As sprites ainda estão sendo discutidas e procuradas pelos integrantes da equipe

1. **ITENS**

As sprites ainda estão sendo discutidas e procuradas pelos integrantes da equipe