

Sohlepse

Um Game Design Document

Larissa Goto Sala, Pedro Paulo de Queiroz Bambace, Nathalia Orlandi Borin

September 19, 2018

1 Resumo

Sohlepse (nome passível de mudanças) é um jogo de puzzle-plataforma que faz uso de reflexões para proporcionar o controle de mais de um personagem com os mesmos comandos.

Isso pode ser feito de forma paralela (os dois personagens se movem ao mesmo tempo) ou sequencial (a mesma sequência de movimentos de um personagem é repetida enquanto você move o outro personagem).

Cada fase apresentará diferentes obstáculos que te obrigará a fazer uso criativo de suas reflexões para superá-los.

2 Jogabilidade

2.1 Ações do jogador

- Andar: \rightarrow e \leftarrow ou A e D
- Pular: \uparrow ou W
- Empurrar caixas: E enquanto anda na direção da caixa
- Pressionar botões: permanecer em cima dele
- Acionar alavancas: E

2.2 Objetos do jogo

- Botões: ativam ou desativam uma quantidade arbitrária de paredes e espinhos divididos em 2 tipos:
 - Os que se mantêm ativos enquanto estão pressionados
 - Os que pressionados uma vez, se mantêm ativos até o fim da fase
- Alavancas - Se mantêm ativos até serem acionadas novamente - ativam ou desativam uma quantidade arbitrária de paredes e espinhos
- Caixas - Podem ser empurradas para formar escadas ou acionar botões
- Chão quebrável - Se quebram quando o jogador passa por ele duas vezes
- Água - Jogador pode passar por esse tile normalmente, mas sua movimentação fica mais lenta
- Lava - Jogador morre se encostar nesse tile
- Espetos - Jogador morre se encostar nesse tile - pode ser desativado por um botão/alavanca

2.3 EndGoal

Espelho que representa o ponto onde o Jogador deve chegar para terminar a fase, ao interagir com ele, a próxima fase começa (dependendo da fase podem haver cutscenes antes da inicialização)

3 Organização das cenas

3.1 Menu Principal

- Jogar - Carrega o última fase que o jogador ainda não completou, armazenado na variável global `unlocked_stage`.
- Seleção de fases - Carrega o menu de seleção de fases. Suporta apenas 12 fases atualmente, precisa ser melhorado.
- Opções - Carrega o menu de opções, que não existe ainda, precisa ser feito.
- Créditos - Carrega os créditos
- Sair - Fecha o jogo.

3.2 Stage Manager

Faz o trabalho de carregar a fase atual nos dois viewports, assim como organiza as telas horizontal ou verticalmente, como definido na variável `MODE`.

1. Setup - Configura as câmeras de cada viewport para seguir cada player, de acordo com a variável `PLAYER`, que está em `Stage`. Também limita as câmeras aos retângulos definidos como `Real` e `Mirrored`.
 - (a) Viewports - Contidos em containers verticais ou horizontais, o Setup define qual será usado.
 - (b) Stage - Apresenta as variáveis `ACT`, `PLAYERS`, `MAX_CLONES`, e `MODE` (1 é vertical, 2 é horizontal).
2. Pause Menu
 - (a) Voltar ao jogo - Retoma o jogo.
 - (b) Menu - Volta ao menu principal
 - (c) Recomeçar - Reinicia a fase.
 - (d) Controles - Precisa ser feito.
 - (e) Sair - Fecha o jogo, mas pede confirmação primeiro.

3.3 Stage

Nó raiz de cada fase.

- TileMap - Layout da fase.
- Real e Mirrored - ReferenceRect, definem os limites da câmera.
- Endgoal e EndgoalMirror - Objetivo final de cada fase.
- Players - Um Node normal, cujos filhos são instâncias do Player.
- Reality e Mirror - dois Nodes normais, cujos filhos são os nós Objects e Hazardz nas fases Real e Espelhada respectivamente
- Objects - Um Node normal, cujos filhos são botões, paredes, alavancas, etc.
- Hazards - Um Node normal, cujos filhos são limites, firearea, espetos, etc.

3.4 Player

O Player é o personagem humano controlado pelo jogador, que através da movimentação e interação com os objetos da fase, deve chegar no EndGoal, evitando cair e tocar em Hazards

4 Ato I

Duas telas espelhadas, podendo a divisão ser na horizontal ou vertical, dependendo da fase. O movimento do personagem na primeira tela é refletido de maneira idêntica na segunda tela. Uma das telas pode ser obscurecida e/ou conter partes quebradas/cobertas dependendo da fase. Nesse ato, o principal objetivo é introduzir o jogador às mecânicas do jogo. As fases são idênticas em ambos lados do espelho (salvo possíveis exceções onde o espelho será obscurecido/quebrado).

4.1 Mecânicas

Lista das mecânicas do ato

- Algo
- Algo

4.2 Possíveis fases

Descrições/desenhos mais pra frente

- Fase5 : Tutorial In-game de movimentação e interação
- Fase6 : Tutorial In-game de caixa e alavanca
- Fase7 : Tutorial In-game de água e lava
- Fase9 : Tutorial de espinhos
- Fase10 : Tutorial In-game de espinhos

4.3 História

Resumo do que acontece

5 Ato II

Duas telas que representam fases diferentes, podendo a divisão ser na horizontal ou vertical, dependendo da fase. O movimento do personagem na primeira tela é refletido na segunda tela, mas como os cenários são diferentes, pode haver uma dessincronização entre os movimentos. Nesse ato, o mais longo do jogo, o objetivo é brincar com a noção de realidades paralelas, onde você deve planejar bem seus movimentos para controlar dois personagens em cenários distintos com os mesmos inputs. Ao longo das fases, a barreira entre as duas realidades começa a se quebrar, e você pode acabar interagindo com sua "reflexão" de maneiras diferentes.

Lista das mecânicas do ato

- Algo
- Algo

5.1 Possíveis fases

Descrições/desenhos mais pra frente

- Fase8 : Água no espelho é lava, usar caixa pra pisar na lava
- Fase

5.2 História

Resumo do que acontece

6 Ato III

Nesse ato, a realidade do espelho se fundiu quase completamente com a realidade, então as fases se passam numa única tela. O diferencial desse ato é o uso de "clones", cujo número pode ser limitado ou não, dependendo da fase, que repetem o que você faz, como numa gravação. A ideia é sincronizar o seu movimento com o dos seus "clones" para conseguir atingir seu objetivo.

Lista das mecânicas do ato

- Algo
- Algo

6.1 Possíveis fases

Descrições/desenhos mais pra frente

- Fase
- Fase

6.2 História

Resumo do que acontece

7 Assets

7.1 Placeholders

Em progresso

7.2 Definitivos

Em progresso