
PROJETO GAME ENGINE

documento de design



Sumário

1 - Visão Geral	2
1.2 - Game Design	3
1.3 - Temática e Visuais	3
1.4 - Telas	3
2 - Sistema de Personagem	3
2.1 - Caracterização	3
2.2 - Atributos	3
2.3 - Orientação do Personagem	3
2.4 - Progressão	3
2.5 - Ataques e Habilidades	4
2.6 - Mecânica de Esquiva do Personagem	4
3 - Sistema de Ambientação	4
3.1 - Visual	4
3.2 - Implementação	4
3.3 - Tipos de Salas	4
4 - Sistema de Inimigos	4
4.1 - Propriedades de Inimigos	4
4.2 - Tipos de Inimigos	4
4.3 - Estilo de Combate dos Inimigos	5
4.4 - Progressão de Inimigos	5
4.5 - Lista de inimigos	5
5 - Sistema de Combate	5
5.1 - Mecânicas Fundamentais	5
5.2 - Mecânica de Favores do Mago	5
5.3 - Mecânica de Execução	5

1 - Visão Geral

O jogo se passará na Era Medieval. O jogador irá tomar o lugar de um escudeiro, que logo após a Mão Direita do Rei ter morrido, resolve botar suas habilidades à prova numa série de calabouços criados por um mago em busca desse título,

1.2 - Game Design

O jogo é um rogue-like de ação em perspectiva isométrica focado em combate fluido e rápido aos moldes de Hades e Death's Door. O jogador irá passar por diversas salas geradas proceduralmente para provar que é apto para se tornar a Mão Direita do Rei.

Após o jogador enfrentar 5 chefes diferentes durante a Run, ele deverá enfrentar o próprio Mago criador do Calabouço para atingir o seu objetivo final.

1.3 - Temática e Visuais

O jogo contará com a temática medieval fantasiosa, que será demonstrado nos calabouços de um castelo. Os visuais do jogo contarão com estilo low poly e enfoque especial na iluminação para acrescentar à atmosfera.

1.4 - Telas

Salvamentos automáticos irão ocorrer ao fim de cada Run do jogador.

O jogo quando for iniciado terá uma tela de menu inicial com as seguintes opções: Jogar, Continuar, Configurações e Sair.

Durante a gameplay, a tela contará com os elementos de HUD como: Vida, Nível, ícone da arma equipada e 4 slots de Feitiços. Se o jogador apertar ESC, o menu de Pausa será ativado com as opções de: Voltar ao Menu, Configurações e Sair.

Quando o jogador morrer, a tela de Game Over deverá dar estatísticas gerais (como quantidade de inimigos mortos, tempo de jogo e classificação), Voltar ao Menu, Tentar Novamente e Sair.

2 - Sistema de Personagem

2.1 - Caracterização

O jogador será um escudeiro, assim contando com armadura leve, capa e um capuz - com o mesmo estando presente para cobrir o rosto do personagem e auxiliar na imersão e role-play do jogador.

2.2 - Atributos

O jogador terá diversos atributos externos - valores ainda serão definidos com o balanceamento do jogo.

- Atributos: Vida (X), Ataque (X + Modificador de Equipamento), Destreza (X + Modificador de Equipamento), Velocidade (X + Modificador de Equipamento), Chance Crítica (X% + Modificador de Equipamento).

Destreza: Define a velocidade dos ataques do jogador

Velocidade: Define a velocidade de movimentação do jogador e tempo de recarga da habilidade de esquiva.

2.3 - Orientação do Personagem

Usando o mouse, o jogador irá orientar a direção de visão do seu personagem.

2.4 - Progressão

O jogador irá poder subir de nível (com limite no nível 50) conforme os calabouços são passados e os atributos irão ascender em seu valor com base em modificadores estabelecidos no código. Somente Chance Crítica não será afetada pela progressão de nível.

2.5 - Ataques e Habilidades

Ao usar o botão esquerdo do mouse, o ataque será performedo.

Ataques corpo-a-corpo e à distância estarão disponíveis desde o começo para o jogador (com base no equipamento escolhido).

As habilidades disponíveis durante o começo do jogo serão Esquiva e Execução (executar inimigos ao atingirem um valor mínimo de vida). Habilidades AoE ficarão disponíveis em forma de Favores do Mago - Feitiços que o jogador irá poder conjurar.

2.6 - Mecânica de Esquiva do Personagem

Uma mecânica fundamental do jogo será a Esquiva, o jogador poderá apertar um botão e usar como um arranque para desviar de ataques ou diminuir a distância entre

3 - Sistema de Ambientação

3.1 - Visual

Todas as salas contarão com assets contextualizados ao período medieval, com estruturas de madeira, paredes de pedra e tochas. Tudo para ambientar o jogador e auxiliar na imersão.

3.2 - Implementação

O mapa do jogo será gerado proceduralmente, onde os assets disponíveis em cada sala serão posicionados de forma aleatória. As salas terá as proporções de um quadrado (sujeito a mudanças).

3.3 - Tipos de Salas

O jogador poderá encontrar 3 tipos de sala: salas de combate, salas de chefe e salas de fortuna.

Salas de combate: o jogador precisará enfrentar ondas de inimigos para poder prosseguir para a próxima sala.

Salas de chefe: o jogador precisará enfrentar um Chefe para prosseguir para a próxima sala.

Salas de fortuna: essa sala irá aparecer aleatoriamente durante a gameplay e o jogador poderá escolher uma Fortuna que irá aumentar um atributo (com limite de 10% de aumento) ou alguma mecânica diferente para o combate.

4 - Sistema de Inimigos

4.1 - Propriedades de Inimigos

Os inimigos contarão com as mesmas propriedades do jogador, porém sem chance crítica.

4.2 - Tipos de Inimigos

Cada inimigo terá uma categoria diferente que ditará o rumo básico de seus atributos.

- Inimigos Leves: terão movimentação rápida similar à do jogador (variando entre 5 à 15% mais devagares, dependendo do seu estilo de combate), pontos de vida adicionados com base no do jogador (com limite de 20% à 30% a mais que o jogador), baixa defesa e dano mediano.

- Inimigos Pesados: terão movimentação lenta (variando entre 20 à 30% mais devagares que a do jogador, dependendo do seu estilo de combate), pontos de vida adicionados com base no do jogador (com limite de 40% à 60% a mais que o jogador), defesa mediana e dano alto.
- Chefes: terão movimentação variada (podendo ser mais rápidos ou mais devagares que o jogador, dependendo de sua mecânica), pontos de vida adicionados com base no do jogador (com limite de 60% à 80% a mais que o jogador), defesa alta e dano alto.

4.3 - Estilo de Combate dos Inimigos

Os inimigos terão seus estilos de combate definidos por: corpo-a-corpo e à distância.

Corpo-a-corpo: Inimigos que precisam estar em baixa distância para poder atacar (podem ser inimigos leves, pesados ou Chefes)

À distância: Inimigos que podem estar em alta distância para poder atacar (podem ser inimigos leves ou Chefes).

O estilo de combate de alguns inimigos pesados pode ser à distância se a mecânica específica exigir.

4.4 - Progressão de Inimigos

Conforme o jogador vai avançando as salas, os atributos básicos dos inimigos aumenta, os tornando mais rápidos, fortes e resistentes. Cada vez que um Chefe é derrotado, os atributos dos inimigos deverá aumentar em X%.

4.5 - Lista de inimigos

5 - Sistema de Combate

5.1 - Mecânicas Fundamentais

Com base no estilo de combate definido pelo jogador (corpo-a-corpo ou a distância, ele poderá atacar o inimigo diretamente causando dano.

- Contra inimigos leves: Qualquer ataque do jogador irá causar um leve empurrão no inimigo.
- Contra inimigos pesados e Chefes: Qualquer ataque do jogador irá somente causar dano.

5.2 - Mecânica de Favores do Mago

Usando os Feitiços providos pelo Mago, o jogador poderá conjurar ataques em Área de Efeito, causando dano fixo em diversos inimigos. Esses favores serão dados aleatoriamente pelo Mago conforme o jogador progride, com um limite de 2 Feitiços.

- Contra inimigos leves: Qualquer ataque do jogador irá causar um leve empurrão no inimigo.
- Contra inimigos pesados e Chefes: Qualquer ataque do jogador irá somente causar dano.

5.3 - Mecânica de Execução

Quando um inimigo estiver com um valor mínimo de vida, o jogador poderá executá-lo usando um botão. Se mais inimigos estiverem dentro de uma determinada área em volta do inimigo executável e estiverem também com um valor mínimo de vida, o jogador poderá desencadear uma sequência de execuções ao continuar apertando o mesmo botão.

Somente inimigos leves e pesados poderão ser executados desta forma.