

# **GAME DESIGN CANVAS**

Projeto para: Entretenimento Digital Data: 10/05/2019 Proieto de: Marlon Baptista Iteração:



Windows, Linux e

MacOS

2D de plataforma. Originalmente a história acompanha o cavaleiro Sir Arthur, que tem a missão de resgatar a princesa e derrotar o vilão Satã. Nessa versão alternativa do jogo será contado a história de Selina, uma ladina, que busca riquezas em lugares abandonados pela humanidade, onde terá que enfrentar diversas criaturas aterrorizantes. Durante sua jornada, acaba saqueando um amuleto amaldicoado pelo bruxo Garalan e sua jornada será a busca para quebrar a maldição, sempre coletando mais riquezas e derrotando as terríveis

Ghosts'n Goblins se trata de um jogo



- O jogo possuirá um sistema de chaves e baús, que irá recompensar o jogador com moedas de ouro.

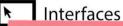
- Quando o personagem sofrer dano ela irá perder a capa, o próximo dano será fatal. O dano também irá resultar na perda da arma mais poderosa;

- O jogo irá iniciar com 3 vidas, elas permitem continuar de onde morreu. Se perder todas terá a opção de reiniciar do inicio da fase.



Teclado/Joystick - ← → - Movem o

- personagem
- Espaço / A OU X Pula - F / B OU O - Ataca



- A música do jogo deverá remeter aos clássicos jogos de plataforma, explorando recursos modernos;
- A fonte devem remeter ao estilo da época medieval. Por exemplo, a fonte Augusta.

Augusta



- Um mundo sombrio. lembrando ambientes como florestas, cavernas e castelos abandonados;
- Inspirações: (Além do próprio jogo clássico), Darkest



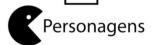
### Chefes & **Inimigos**

- Além dos clássicos ghosts e goblins. Também esqueletos, seres amaldicoados, caveiras, bruxos, demônios;



## Mecânica & Poderes

- Existirão armas diferentes. por default a personagem irá equipar uma adaga simples de arremesso que causa pouco
- Conforme o progresso do jogo for passando será possível comprar novas armas com as moedas juntadas com um vendedor localizado na fase ou encontrar durante o jogo, caindo de algum inimigo; - Ao sofrer dano o
- equipamento irá danificar até que ele se quebre, voltando para a adaga inicial;
- Cada equipamento possui resistência, danos e habilidades unicas.



- Selina: É a personagem principal do jogo, será ela que iremos iogar:
- Mercador: É um personagem misterioso, que vende equipamentos em troca de moedas de ouro, ele sempre aparece onde você mais precisa.
- Amuleto: O amuleto parece que tem vida de vez em quando ele irá conversar com a Selina e com o iogador (quebrando a quarta parede).



 No começo do jogo será apresentado em forma animada a história do iogo: - Alguns easter eggs sobre o antigo jogo poderá ser encontrado:

















1 UP 101190 Time



### Referências:

- Assets utilizados: <a href="https://itch.io/c/502536/entretenimento-digital">https://itch.io/c/502536/entretenimento-digital</a>
- Darkest Dungeon: <a href="https://www.darkestdungeon.com/">https://www.darkestdungeon.com/</a>
- Ghosts N' Goblins Angry Video Game Nerd Episode 108: <a href="https://www.youtube.com/watch?v=94Y6v1MOoEo">https://www.youtube.com/watch?v=94Y6v1MOoEo</a>
- SFML: <a href="https://www.sfml-dev.org/">https://www.sfml-dev.org/</a>
- A cross-platform SFML 2.5.1 & C++17 build environment for Visual Studio Code: <a href="https://github.com/andrew-r-king/sfml-vscode-boilerplate">https://github.com/andrew-r-king/sfml-vscode-boilerplate</a>