

# **Knight Crawler**

GDD

Versão: 0.1

## **Autores:**

Thalisson Jon Cutrim Silva

São Luís, Maranhão  
Novembro de 2022

# Índice

<b>1. História</b>	3
<b>2. Gameplay</b>	4
<b>3. Personagens</b>	5
<b>4. Controles</b>	7
<b>5. Câmera</b>	8
<b>6. Universo do Jogo</b>	9
<b>7. Inimigos</b>	12
<b>8. Interface</b>	

## **1. História**

- Um cavaleiro ganha sua vida derrotando monstros e derrotando inimigos de dungeons para sobreviver. Na versão 0.1, o cavaleiro é enviado para uma Dungeon para derrotar o temido NightBorne.

## 2. Gameplay

- O cavaleiro precisa atacar os inimigos utilizando sua espada. Ele tem uma mecânica de rolamento para se distanciar rapidamente caso encurralado. A espada possui um *knockback* para distanciar os inimigos e lançá-los para trás.
- Os inimigos ficam mais fortes dependendo da dificuldade. Eles também possuem um *knockback* aplicado no jogador que fica mais forte dependendo de sua velocidade.
- O jogador pode utilizar os inimigos ao seu favor, jogando um inimigo no outro com o *knockback* da sua espada e causando dano neles mesmos.
- O jogador ganha quando encontrar e derrotar o NightBorne.

### 3. Personagens

Knight:



Eyeball:



Big Eye:



Slime:



Mother Slime:

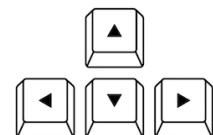
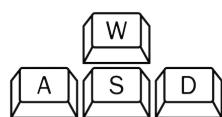


NightBorne:



## 4. Controles

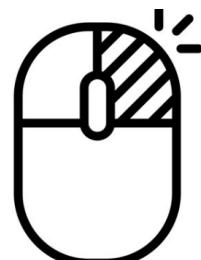
- Podemos nos movimentar através do W, A, S, D ou com as setas do teclado:



- A direção do ataque acompanha a direção do mouse dependendo da posição em relação ao jogador. O ataque acontece quando pressionado o M1 do mouse.

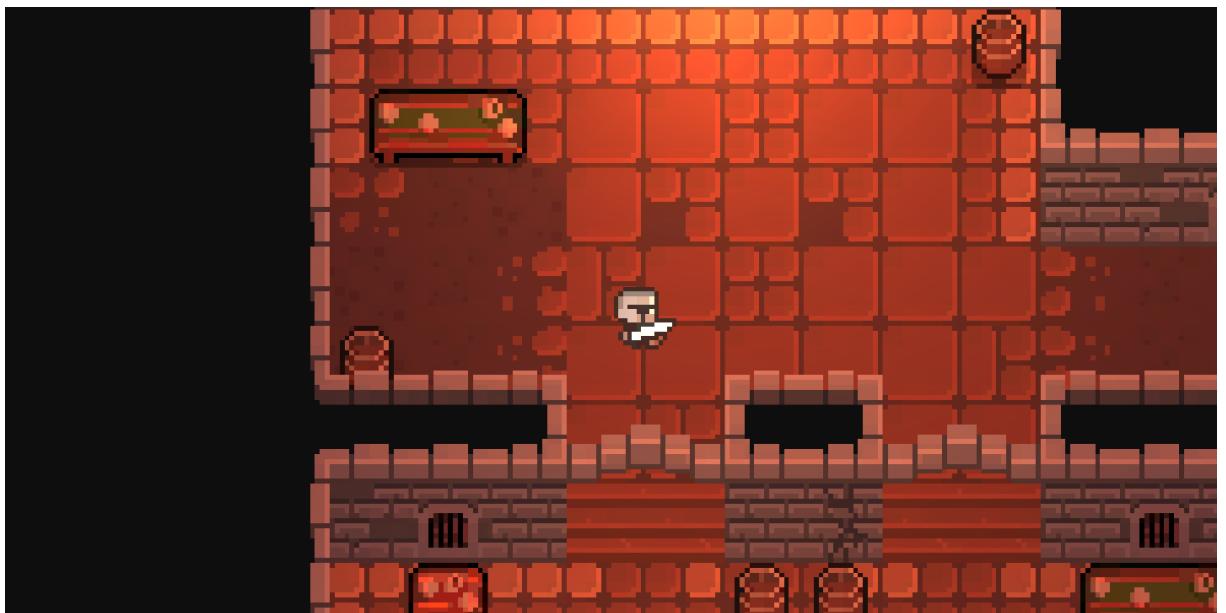


- O rolamento é feito pressionando o M2 do mouse na direção que o jogador está andando. Não é possível rolar enquanto ataca.



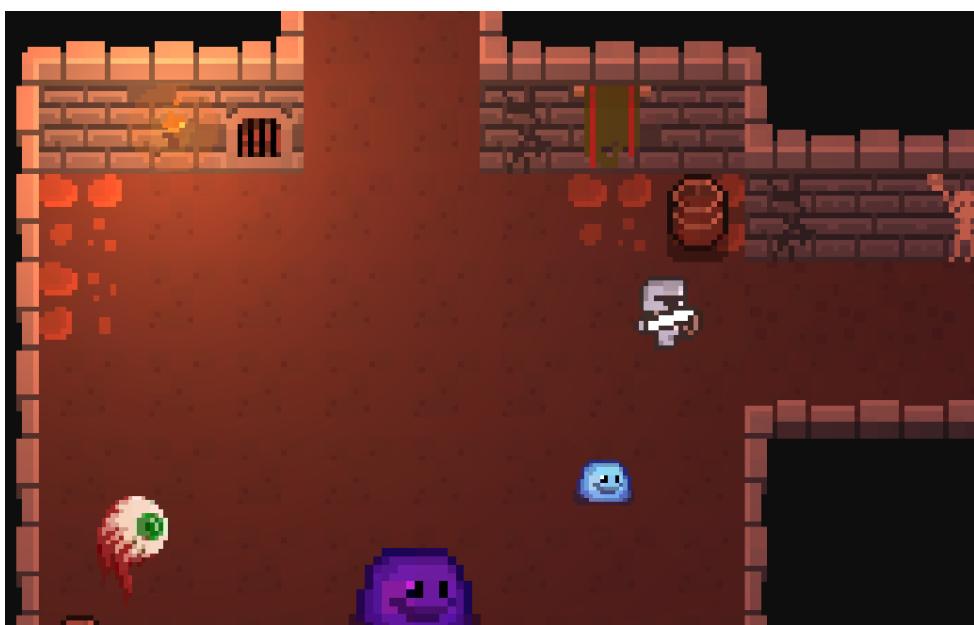
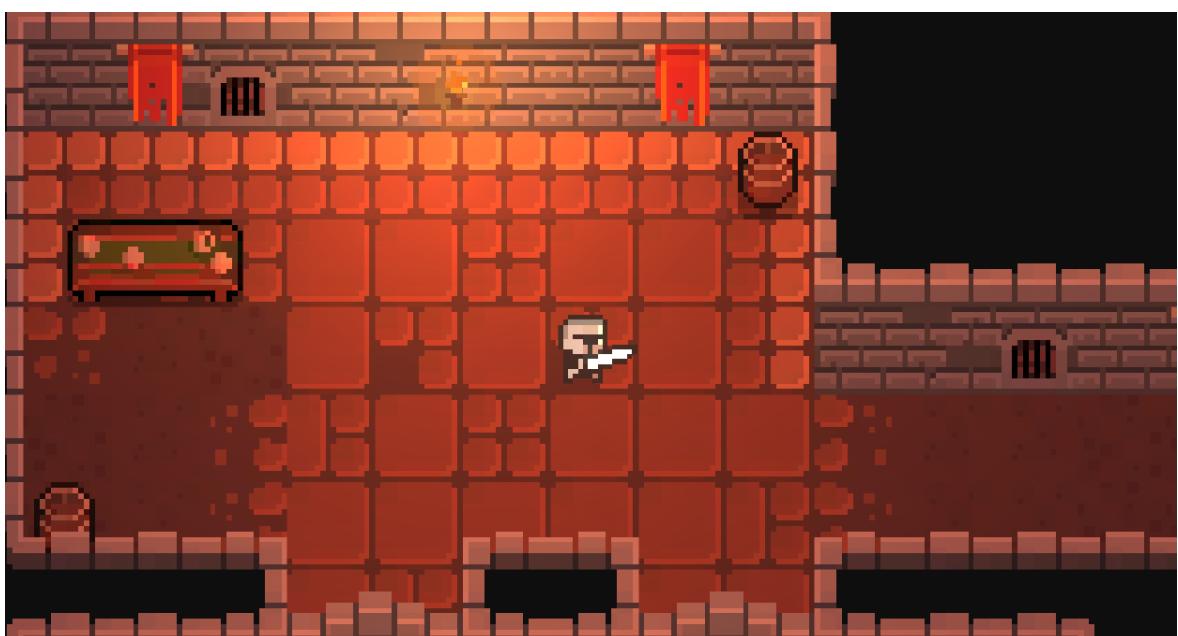
## 5. Câmera

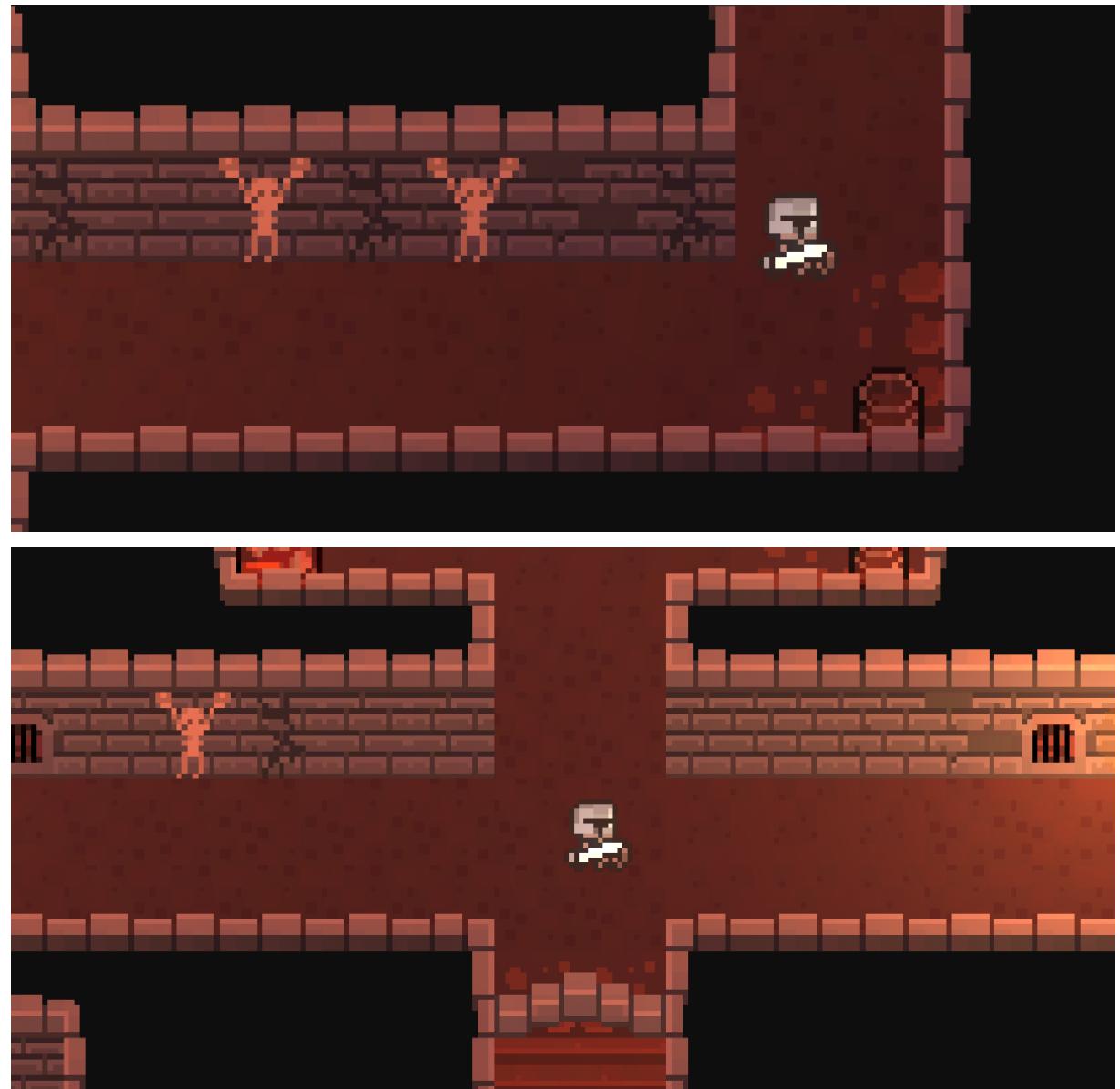
- Visualização top-down padrão, com uma suavização de movimento do jogador.



## 6. Universo do Jogo

- O mapa do jogo se consiste em uma masmorra (dungeon). O mapa contém diversos props para aumentar a imersão com o ambiente, como tochas que mudam a intensidade e a distância da luminosidade a cada frame, barris, mesas, estantes, esqueletos pendurados na parede, pisos quebrados e outros objetos.
- A luminosidade do ambiente foi pensada para manter a imersão em um “ambiente fechado”, como se o jogador realmente estivesse em um local fechado.



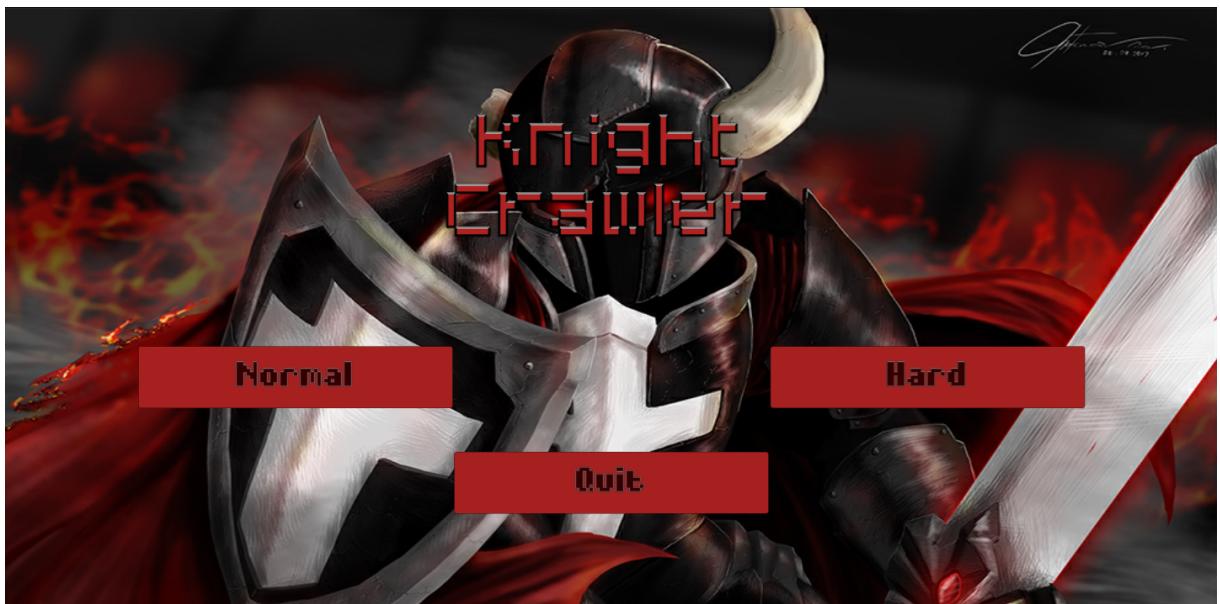


## 7. Inimigos

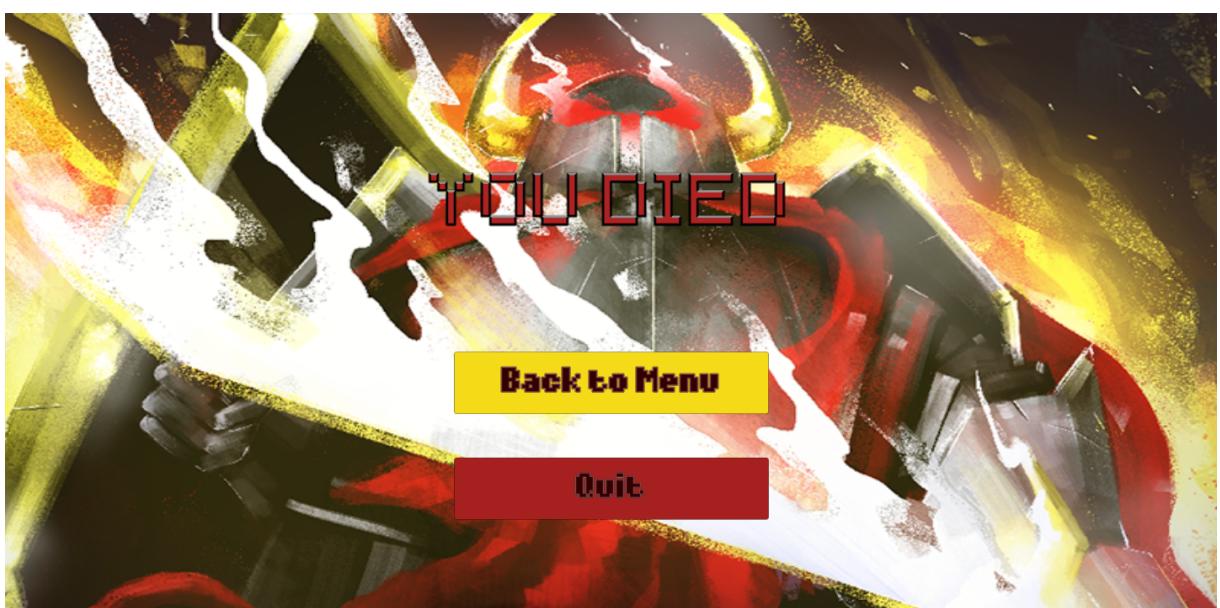
- Os inimigos seguem o jogador dependendo do seu campo de visão em volta do mesmo. Ao perceberem o jogador próximo, eles seguem o jogador e causam dano quando se aproximam do cavaleiro. Caso o cavaleiro saia do seu campo de visão, eles param de seguir.
- Cada inimigo tem suas características únicas, como: força de *knockback*, velocidade e vida.

## 8. Interface

- O menu inicial apresenta os botões de dificuldade e a opção para sair do jogo. Tanto a tela de vitória quanto de derrota apresentam os botões de voltar para o menu ou sair do jogo.
- Menu inicial



- Tela de derrota



- Tela de vitória

