

GAME DESIGN DOCUMENT

TABLE OF CONTENTS

Game Overview	2
Game Analysis	2
Mission Statement	4
Gênero	4
Plataformas	4
Target Audience	4
Storyline & Characters	5
Gameplay	7
Overview of Gameplay	7
Player Experience	9
Gameplay Guidelines	9
Game Objectives & Rewards	10
Gameplay Mechanics	10
Inimigos	11
Inimigos Simples	12
Inimigos Complexos	12
Chefes	13
Level Design	13
Princípios do level design	13
Nível 1 (Tutorial)	18
Control Scheme	19
Game Aesthetics & User Interface	21

Game Overview

Game Analysis

É um jogo desafiador, que exige pensamento e reflexos rápidos, com combate e movimentação precisos. Com uma progressão de níveis que se atrelam com a história do jogo.

O jogador deve percorrer diferentes níveis combatendo diversas criaturas e inimigos, esperando o melhor momento para acertar um golpe fatal. Em certas fases, o jogador será desafiado com inimigos mais fortes, os quais deve derrotar para prosseguir na história.

Conforme o jogador avança, os inimigos se tornam mais fortes, requisitando maior habilidade e reflexos do jogador.

Mission Statement

SwordHead é um jogo de action platformer 2D para PC, onde o jogador deve utilizar suas habilidades de combate para derrotar o mago sombrio e seus subordinados que encontrar ao longo do caminho.

Gênero

Action: O jogador deverá depender de seus reflexos para enfrentar os desafios ao longo do caminho.

Platformer: O jogador irá mover o personagem, correndo e pulando através de obstáculos.

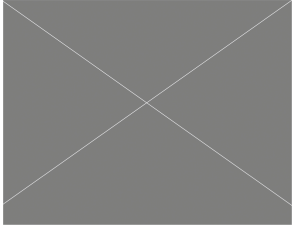
Plataformas

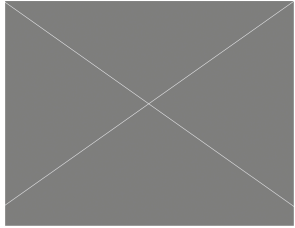
O jogo será lançado para PC. Na plataforma itch.io.

Target Audience

O público alvo é um grupo de jogadores que gostam de desafios e jogos difíceis, com uma história complementar ao jogo, que não tira atenção do gameplay. O público alvo se encontra dentro do grupo de adolescentes e jovens adultos, devido à sua dificuldade. Esse tipo de jogador não se importa muito com a história, e gosta de rapidamente entrar na ação do jogo com poucas interrupções.

Storyline & Characters

Character	Description	Characteristics	Misc. Info
Nome: Auric, Amadeus, Daniel, Joachim, Dan Sobrenome: Lamont, Rembrandt 	É um herói de épocas passadas que foi petrificado após uma épica luta contra as forças sombrias de [Vilão]. É o protagonista da história e o aprendiz do [Mestre]. Seu objetivo é derrotar de uma vez por todas [Vilão] e impedir seus planos de dominação do reino.	Estoico, focado, determinado, habilidoso, humilde, senso de justiça, cabeça dura, rígido, frio.	Present any other notes about the character.
Nome: Hadrian, Cedric, Lucius, Tristan Sobrenome: Magnus 	É um ex-pupilo de [Mestre]. Traiu [Mestre] ao tentar assassiná-lo por ter sido escolhido como sucessor. Foi um pupilo junto com [Herói], mas era muito arrogante e se achava superior, então usava suas habilidades para conseguir o que queria. Foi derrotado por [Herói] após tentar assassinar [Mestre]. Não morreu pois usou de seus poderes para guardar sua essência em um artefato mágico.	Orgulhoso, arrogante, talentoso, prodígio, egoísta, ambicioso, invejoso.	Present any other notes about the character.
Jerome, Alaric, Hugh 	Mestre enigmático de um templo pouco conhecido. Não se sabe muito sobre ele, mas não há dúvidas de sua extrema habilidade e poderes. Já estava velho na época em que treinava seus pupilos.	Sábio, gentil, paciência, mole. enigmático, generoso, coração	Present any other notes about the character.

Jester Beolagh 	Veio de uma família pobre e sempre teve ambição de controlar o reino. Pela sua ambição, conseguiu acumular seguidores, em uma organização das sombras que planeja de alguma forma usurpar o trono. Foi chamado e encontrado pelo artefato que possui a essência de [Vilão] contido dentro de si. Foi enganado pelo artefato para sacrificar seus seguidores para conseguir a habilidade e o poder que queria. Após fazer o sacrifício, ele invoca forças sombrias que tomam conta do reino, e ele é transformado em uma marionete de [Vilão], servindo como um novo corpo, que não atua mais pela sua própria vontade.	Ambicioso, arrogante, mentiroso, manipulador, ingênuo.	Present any other notes about the character.
---	---	---	---

Gameplay

Overview of Gameplay

É um jogo action platformer 2D single player, apresenta elementos de exploração, combate e plataforma, durante o jogo o jogador explora as diferentes áreas de Duloc após o reino ter sido tomado por forças sombrias, enfrentando inimigos para progredir na história. O jogo possui uma mecânica de hit-kill, em que inimigos durante o combate, apresentarão pontos fracos, que ao serem atacados, de forma precisa, matam o inimigo instantaneamente.

Player Experience

Você verá a tela do menu inicial, onde será possível selecionar entre opções, novo jogo, e continuar jogo. Após selecionar novo jogo, você primeiro verá uma introdução da história do jogo, uma cutscene animada explicando o que aconteceu até o momento do jogador entrar na história, com uma sequência introduzindo o personagem do jogador. A sequência irá mostrar o personagem principal sendo despetrificado por uma luz solar, e logo seguinte irá começar o nível tutorial. Você aprenderá as mecânicas básicas do jogo, como movimentação, pular, atacar, esquivar, usar ataques para quicar em inimigos e pular mais alto, usar power-ups e atacar pontos fracos. No final você enfrentará o primeiro chefe do jogo, e após derrotá-lo será levado para a tela de mapa, onde será possível ter uma visão do reino de Duloc e prosseguir para o próximo nível.

Gameplay Guidelines

Cada nível precisa ser um desafio único e mais difícil que o anterior, e precisa contar a progressão do jogador na história. O combate precisa recompensar precisão e reflexos rápidos. O feedback visual precisa indicar que o personagem é habilidoso e altamente treinado, além de estoico, determinado e absoluto. O combate precisa mostrar violência leve à moderada, sem exagero de sangue e partes.

Game Objectives & Rewards

Rewards	Penalties	Difficulty Levels
Power-ups e itens de cura	De difícil acesso, o jogador precisa demonstrar habilidade de movimentação do personagem, como parkour ou ter a curiosidade de explorar o nível para encontrar a área secreta	Para os níveis iniciais será fácil conseguir os power-ups, a dificuldade aumentará de acordo com a dificuldade do nível e o contexto do nível.
Progressão na história	Fases e chefes.	Cada fase apresentará um desafio único e ao progredir na história exigirão habilidade conjunta das mecânicas do jogo.

Gameplay Mechanics

Character Attributes	
Character	Movement Abilities / Actions Available
Auric Lamont	List the characters abilities & how the player can perform them Agachar; Ataque Espada (cima / baixo (agachado) / esquerda / direita); Ataque Crossbow (cima / baixo (agachado) / esquerda / direita); Andar: Personagem se move sem aceleração, ou seja, aumento e diminuição de velocidade é instantâneo; Pular: se segurar o botão o personagem pula mais alto, se soltar o botão o personagem para de subir (+ Ataque (Espada / Crossbow) cima / baixo / esquerda / direita); Esquiva: Jogador se move rapidamente para uma direção e ignora dano por alguns milissegundos; Bounce: Enquanto o jogador estiver no ar, se ele atacar um inimigo abaixo dele com a espada, ele terá um pulo mais alto;
Game Modes	
Modo história	Jogador progride por 3 áreas através de um mapa, cada área terá níveis temáticos para a área, cada um com seu chefe. Os níveis poderão ser jogados novamente através da interface do mapa, e completar níveis desbloqueia níveis subsequentes.

Inimigos

O jogo será composto de três tipos de inimigos: simples, complexos e chefes.

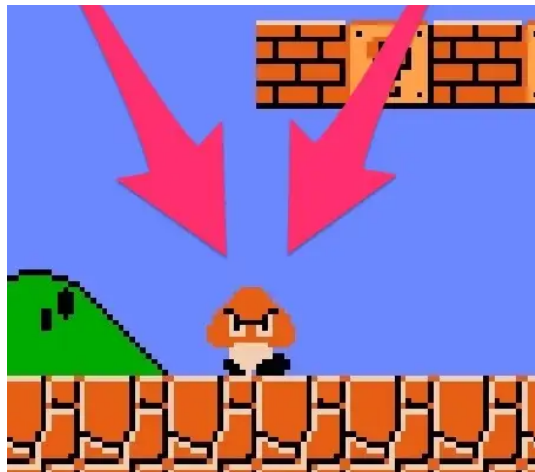
Inimigos Simples

Esses inimigos morrerão com apenas um golpe e sempre se moverão em um padrão fixo. Como exemplos desses inimigos tem-se:

- Cabeça de medusa (Castlevania Rondo of Blood)



- Goomba (Mario)



Inimigos Complexos

Inimigos complexos possuem sistema de ataques e movimentação diferentes (mini-state machines). Possuem um campo de visão e um estado idle, que enquanto o player não estiver no campo de visão, ele continua no estado idle. Se algum inimigo morrer na tela, os outros inimigos complexos saem do estado idle.



Exemplo: Inimigo com machado Castlevania Rondo of Blood

Chefes

São inimigos que marcam o final de uma fase, eles representam o clímax da progressão do jogador em relação ao contexto do nível. São inimigos mais desafiadores, intimidadores e complexos. Os chefes possuem pontos fracos. Ataques no ponto fraco tiram uma grande quantidade de vida, além de os atordoar. E cada ponto fraco do chefe só pode ser atingido uma vez. Os chefes serão enfrentados em uma arena isolada do resto do nível, onde o foco do jogador é apenas derrotar o chefe.



Exemplo de chefe de fase (New Super Mario U)

Level Design

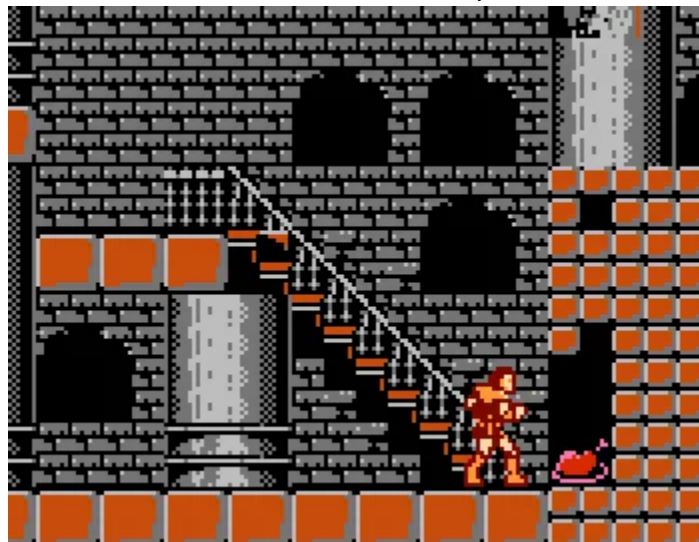
Princípios do level design

- Câmera segue o jogador, da esquerda para direita



Camêra Hollow Knight

- Paredes quebráveis: Itens de cura escondidos nas paredes, caminhos secretos.



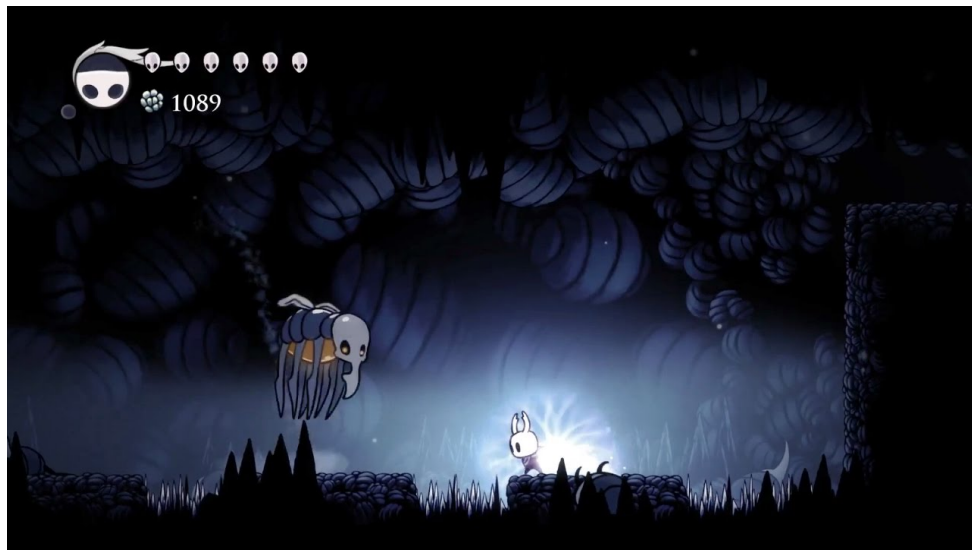
Exemplo de parede quebrável (Castlevania)

- Caminhos alternativos: rotas alternativas até o final da fase



Salas e caminhos secretos (Sonic Mania)

- Obstáculos (buracos, espinhos)



Exemplo obstáculos: Hollow Knight

- Parkour (Plataformas móveis, desafios de movimentação)



Exemplo de parkour (Castlevania Rondo of Blood)

- Os níveis se estenderão mais horizontalmente (mais corredores)



Exemplo de nível estendido mais horizontalmente (Castlevania Rondo of Blood)

- Níveis representam um local único na história com background e contexto únicos



- A arte do jogo conta a história contextualmente, através do cenário dos inimigos e chefes (environmental storytelling)
- Combate durante partes de plataforma trazem variedade para o combate e testam reflexo do jogador.



Exemplo: Hollow Knight

Tipos de plataformas

- Plataforma fixa
- Plataformas móveis
- Plantas espinhos (te machucam mas não te matam instantaneamente)
- Buraco (Se o player cair no buraco, sofre insta-kill)

Itens coletáveis (Power Ups para a fase)

- Ao atacar um inimigo, ganha um pouco de energia.
- O jogador pode gastar energia utilizando power ups coletados na fase
- Cada Power Up fica apenas em uma fase, e ele é substituído ao pegar outro Power Up
- Os efeitos de um power up só são válidos para a fase em que foi coletado

Nível 1 (Tutorial)

Tipos de inimigos para a primeira área

- Morcego que patrulha uma área (Simples)
- Slime corrompido (Simples)
- Tartaruga que atira em uma direção e se esconde quando o jogador chega perto, é vulnerável para dano mágico (Complexo)
- Inimigo alto que não se move, mas se você encostar você toma dano (Simples)

O primeiro nível se trata do tutorial do jogo. O tutorial é embutido com a fase, de maneira dinâmica. A fase se inicia com uma cutscene, com um raio de luz caindo sobre um estátua, que se quebra, dando assim início ao gameplay.

O primeiro nível se passa dentro de um templo, no meio de um bosque, que vai se estendendo até chegar em uma floresta, que aos poucos vai se tornando mais densa.

O jogador começa numa sala cheia de destroços. A saída está bloqueada e o jogador deve encontrar outra saída. Esta saída é mostrada acima das rochas que bloqueiam a passagem, e para chegar lá, o jogador deve fazer parkour nos obstáculos. Este é o tutorial de movimentação.

Após sair, o jogador se encontra no começo do bosque, com uma vegetação rasteira e poucas árvores. Nesta parte do nível há alguns poucos obstáculos para que o jogador se acostume com a movimentação. Também há inimigos, dando início ao tutorial de combate básico, onde o jogador aprenderá a bater com a espada e atirar com a besta.



A próxima etapa o jogador se encontrará na floresta, onde terão mais plataformas e mais inimigos. Nesta parte o jogador será ensinado a realizar ataques em diferentes direções e a realizar ataque pulando e mirando pra baixo (bounce) que o lança um pouco para cima.

Um powerup pode ser encontrado em uma plataforma que só é acessível utilizando o bounce em um morcego.

Finalizada esta parte, o jogador irá encontrar um checkpoint, e então a sala do boss.

O boss irá ensinar as mecânicas de esquiva e ponto fraco. O boss terá três ataques, um corte, um pisão que invoca plantas no chão, que podem ser utilizadas para lançar o jogador caso execute um bounce bem sucedido, esse lançamento servirá para deixar o jogador na altura do ponto fraco do boss, que será na sua nuca. O terceiro ataque será uma ataque de espinhos que prenderá o jogador.



Control Scheme [TODO]

O jogo oferece compatibilidade com teclado e Gamepad.

Button/ Touch Input	Action it Performs
List the button	Describe what functionality the button press has within the game.
A / D-pad-left / Joystick-left	Movimentação esquerda e mirar para esquerda
D / D-pad-right / Joystick-right	Movimentação direita e mirar para direita
S / D-pad-down / Joystick-down	Agachar (Enquanto no ar: mirar para baixo)
W / D-pad-up / Joystick-up	Mirar para cima
Spacebar / Gamepad-X	Pular
J / Gamepad-□	Ataque com espada
K / Gamepad-R1	Ataque com besta
L / Gamepad-R2	Ataque com power-up
Shift / Gamepad-L1	Esquiva

Game Aesthetics & User Interface [TODO]

Discuss the design techniques to be used. Describe the look & shape of the characters, environment and pathways. Will the game look realistic or have some other art style. Discuss what type of theme the game will have & what type of emotional impact you are hoping players experience. Discuss how the player's gestures/interactivity has an affect on the visual experience.

Present a general overview of the UI. How will the buttons be laid out, how will the HUD work, how does the menu system function, and so on. It is a good idea to insert photos, diagrams or concept art to help explain the UI.

