

IFCE – Campus Jaguaruana

Trabalho da Disciplina de Game Design

Prof: Daniel Lacerda

GAME DESIGN DOCUMENT



Road Thrusters

Mayhem

1 - VISÃO GERAL

Road Thrusters Mayhem é um jogo de ação 2D de visão superior (Top View) com foco em uma *gamplay* rápida e frenética e com visuais imitando o estilo de pixel art dos jogos 8 bits da terceira geração de consoles, desenvolvido para PC com seu desenvolvimento inicial em 2023 e tendo o público-alvo homens adultos entre 26 e 45 anos por seus estilo retrô e sua jogabilidade rápida e simples, o jogo se passa em um futuro distópico, onde megacorporações ocuparam o poder de forma quase literal, apenas mantendo governos fantoches, a fim de evitar revoltas, essas corporações criaram um entretenimento brutal com o objetivo de manter a população sob controle mesmo em um estado de miséria, agora, pilotos de corrida amadores tentam a sorte em uma competição brutal em que a morte faz parte, os competidores farão de tudo para conseguir o prêmio, uma vida de luxo nas cidades das megacorporações em meio a toda a desigualdade de onde vieram, o jogo possui inspiração no jogo Gekitotsu Yonku Battle de Famicom e visa ser um sucessor espiritual do título, elementos da jogabilidade como obstáculos que podem danificar os competidores e a mecânica de bater nos adversários para destruí-los vieram diretamente do título original.

1.1 – CONTROLES

BOTÃO	AÇÃO
Setas direcionais ou AWSD	Movimentação do veículo
Shift	Nitro (a ser desenvolvido)
Espaço	Freio de mão (a ser desenvolvido)

2 – GAMEPLAY

A jogabilidade é extremamente simples, o jogador deve bater com a frente de seu veículo na direção dos outros, caso fique parado ou um inimigo colida com

o jogador ele leva dano, o jogador deve destruir um determinado número de oponentes para prosseguir de fase.

2.1 – Armadilhas

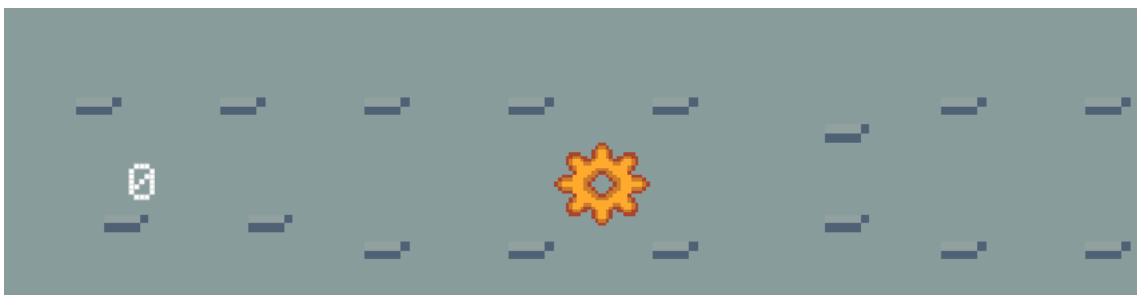
Milon pode obter alguns itens para auxiliar em sua jornada, as notas musicais são equivalentes as moedas em Super Mario, porém ao invés de uma vida diretamente, juntar 100 notas musicais proporcionam um novo traje a Milon, se ele possuir os três trajes, ele recebe uma vida, se tiver as nove vidas, Milon recebe uma invencibilidade temporária.

Barris Explosivos: São barris com um combustível extremamente instavel e pdoem explodir no menor contato causando danos e destruindo quaisquer veículos.




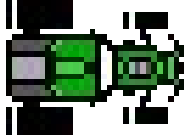
Poças de óleo: São poças com óleo na pista que podem causar derrapagem nos veículos e fazer com que eles perca controle (a ser desenvolvido).

2.2 - INTERFACE DE USUÁRIO

O jogo possui uma interface simples com um contador de pontuação do lado esquerdo da tela e uma engrenagem como indicador de vida, o design da engrenagem é de que quando o jogador receba dano, ele perde uma parte dessa engrenagem, que desmonta do restante e fica enferrujada.



2.3 – VEÍCULOS

<p style="text-align: center;">Armadillo</p> <p>Veículo bastante popular dentre os competidores, com design balanceado é perfeito para as estradas mais árduas</p>	 <p>Velocidade: Normal Resistência: Normal Controle: Normal</p>
<p style="text-align: center;">Diablo</p> <p>Veículo feito para corridas, apesar das suas modificações, ainda sofre bastante com os terrenos difíceis das arenas de combate, compensando com uma velocidade absurda.</p>	 <p>Velocidade: Muito Alta Resistência: Baixa Controle: Muito Baixo</p>
<p style="text-align: center;">Blue Bugaway</p> <p>Um carro popular modificado para as competições, bastante popular devido a sua alta disponibilidade, mesmo assim possui péssimo desempenho.</p>	 <p>Velocidade: Baixa Resistência: Baixa Controle: Baixo</p>
<p style="text-align: center;">Bandito</p> <p>Uma versão melhorada do seu irmão mais velho, o Armidillo, tão bom quanto para a sobrevivencia dentro e fora do torneio, mas com um motor aprimorado.</p>	 <p>Velocidade: Alta Resistência: Normal Controle: Normal</p>

3 – CENÁRIOS E FASES

O jogo ira contar com 5 arenas e uma batalha de chefe por cenário, esses cenários são:

Ruínas da cidades

As ruínas de Neo-Laguna depois de toda a cidade ter sido evacuada devido a uma tragédia ambiental, agora praças e parques onde crianças brincavam alegremente são palco de atrocidades motorizadas

Badlands (A ser desenvolvido)

O que já foi uma vasta floresta cheia de vida, agora é um deserto estéril graças as mudanças climáticas provocadas pelas corporações, esse inferno sobre o sol agora é parte das arenas do RTM.

Arenas futuristas (A ser desenvolvido)

Arenas desenvolvidas especialmente para a competição, criada para as etapas finais dos combates, onde até mesmo parte da elite possa acompanhar o banho de sangue proposto.