Backdoor



At the Front Stage, from the Fateful Dream Endless saga: The Outermaze Book of Rhapsodies's Backdoor Route (ou simplesmente **Backdoor**) é um card collecting roguelike cyberpunk game para computador atualmente sendo desenvolvido pelo USPGameDev em parceria com o Projeto V. Perdidos em uma nave-planeta colossal viajando pelo espaço, os sobreviventes de uma tragédia há muito esquecida precisam se aventurar pelas ruínas de um mundo morto e sem esperanças em busca dos frutos de Vanth enquanto rumam para o que acreditam ser sua salvação. Assuma o papel de um desses imigrantes intergaláticos em um jogo que segue bem de perto o formato clássico dos roguelikes, com essencialmente uma particularidade: suas ações, seus itens e até mesmo a progressão de seu personagens se dá através do uso de cartas combinadas em decks como em Magic: The Gathering ou Hearthstone.

Este documento compõe o Game Design Document deste projeto, e além de ser um *Work in Progress*, está sob a licença Creative Commons BY-SA 4.0.

Repositório do projeto

Equipe

- Rica
- Goroba
- Wil
- Akira
- Camila
- Livia
- Pão
- Correia
- Edu

Características

- Jogabilidade clássica de roguelikes
- Deck building
- Multitude of card interactions
- Mind-blowing lore

Descrição

Em Backdoor, o jogador encarna um de inúmeros tripulantes abordo de uma arca de noé intergalática composta dos restos de um planeta há muito perecido. O objetivo do personagem controlado é alcançar uma das árvores elementais do planeta-nave e trazer seu fruto para a capital - caso contrário, a colônia inteira irá eventualmente perecer de escassez, deixando sua população esquecida para todo o sempre. Para cumprir sua missão, o jogador deverá explorar os setores abandonados do ex-planeta, desvendendando seus mistérios e enfrentando as abominações que se formaram ao longo dos séculos e milênios de exposição ao desconhecido.

Mecânicas

As mecânicas de movimentação, interação e combate seguem as linhas gerais de roguelikes clássicos como Nethack, ADoM e Crawl. O mundo é divido em espaços bidimensionais estruturados como malhas de pequenas quadrados unitários (*tiles*) onde os elementos do jogo são posicionados. Esses elementos podem ser monstros, obstáculos, objetos interativos (armadilhas, botões, alavancas, etc), NPCs, coletáveis (comida, pacotes de cartas, etc.) e o personagem do jogador. Em geral só pode haver um desses elementos por vez em um mesmo quadrado. Monstros, NPCs e o jogador podem executar **ações**, e portanto serão chamados de **atores**. Essas ações estão

atreladas ao conceito de tempo do jogo, que se organiza em um **sistema de turnos** baseado em "energia" como descrito aqui. Resumidamente, cada ator tem sua vez de executar uma ação, e atores mais rápidos podem executar ações mais frequentemente. A seguir decrevemos em maiores detalhes as mecânicas específicas do jogo.

Elementos

Todo elemento ocupa um espaço na malha que compõe o espaço virtual do jogo. Além disso, todo elemento é **destrutível**: quando o valor de dano associado a ele atingir sua constituição, o elemento é destruído. Ao mesmo tempo, eles também possuem um atributo de armadura que mitiga o dano recebido.

Atributos

- Constitution
- Armor

Recursos

- Damage

Atores

Todo ator controla um elemento (seu "corpo" ou "avatar"). Atores participam do sistema de turnos, podendo realizar uma ação por vez. Existem dois tipos de atributos associados a eles: atributos primários e atributos secundários. Não há um nível geral para os atores, mas todos os atributos ficam aumentados dependendo do tipo de upgrades que o ator tiver ativado. Em particular, upgrades de atributos primários podem ser assimilados pagando pontos de experiência para gerar um aumento fixo. Os outros efeitos do upgrade somem, nesse caso, e não é possível fazer isso com atributos secundários.

Cada ator tem uma classe que determina quais dos atributos primários ela usa, o que consequentemente determina quais recursos o ator tem à disposição para usar cartas. Atributos e recursos não usados não ficam nem visíveis para não poluir a interface.

Atributos primários

Atributos primários servem apenas para influenciar a eficiência das cartas atreladas a eles.

- **Athletics:** habilidades relativas à força, coordenação motora, reflexos e velocidade em geral.
- **Arcana:** habilidades relativas ao conhecimento de magia arcana.
- **Tech:** habilidades relativas à tecnologia, equipamentos e máquinas em geral.

Atributos secundários

Atributos secundários são valores passivos que determinam diversos aspectos dos atores. Por exemplo, "Draw rate" indica a frequência com que o ator compra cartas.

- **Draw rate:** velocidade com que o ator compra cartas.
- **Armor:** quanto de dano é reduzido quando o corpo do ator é atingido
- **Speed:** quanto *cooldown* as ações do ator causam

Recursos

- **Adrenaline.** Está continuamente sendo esvaziada. Pode ser acumulada através de ações de ataque, principalmente.
- **Mana.** Começa cheia. Sua capacidade é dividida em limiares, cada um deles podendo causar um efeito prejudicial ao ator. Quando mais perto de zero, pior. Existem 'shrines' espalhados por aí que recarregam a mana, mas precisam de tempo para recuperar sua própria carga.
- **Material.** Começa mediano, não tem limite (?). Precisa ser coletado, sendo comumente encontrado no ambiente.
- **Spare parts.** Gerado por cartas Tech para ser usado por cartas Tech com summons.

Outras ideias:

- Mana depender da "energia do ambiente". Você precisa ativar os *shrines* do setor para atingir uma quantidade aceitável de mana.
- "Lich" que corrompe o ambiente para absorver energia, mas vai ficando fraco porque o ambiente ficou exaurido
- *Shrines* são infinitos, mas causam debuffs.

Ações

As ações que os atores podem fazer são:

- **Movimento:** deslocar-se de uma posição no espaço para outra adjacente.
- **Ataque:** tentar atingir um elemento alvo sob seu alcance com a arma equipada no momento. Em caso de acerto, o elemento atingido sofre uma quantidade específica de dano.

- **Usar carta:** usa uma carta da mão, pagando seu custo.
- **Usar item:** usa um item equipado que não seja a arma.
- **Mulligan:** joga fora a mão atual e compra outra nova com uma carta a menos. *TODO: Precisa haver um drawback para isso*.
- **Esperar:** gasta turnos para esperar tempo

Sistema de cartas

Todo ator possui cartas à sua disposição. Elas possuem um custo em recursos para serem usadas, e podem estar associadas a um dos atributos principais de atores. Quando esse é o caso, o poder da carta é proporcional ao valor desse atributo. Cartas são obtidas quando um ator derrota outro, ou como recompensas em geral.

Zonas

Há três zonas onde um ator mantém suas cartas: a mão, o buffer e o backlog. Cartas na mão podem ser usadas com uma ação. Os atores compram cartas do buffer para popular sua mão. O buffer começa com 20 cartas, e cada ator pode carregar um certo númeto de buffers por vez. Os buffers só podem ser re-montados em safe zones a partir do backlog. Portanto, um ator sem buffers está em apuros. (talvez colocar uma opção de emergência que gera um buffer aleatório do backlog)

- **Hand**. Atores podem ter no máximo 5 cartas em sua mão. Não é possível comprar cartas enquanto a mão estiver cheia. A mão fica visível apenas ao seu dono.
- **Buffer**. O buffer tem sempre uma ordem implícita e aleatória que determina a sequência com que as cartas são compradas. O ator sabe quais cartas estão no buffer, mas não a ordem.
- **Backlog**. Não possui limite, e é completamente visível para seu dono. Backlogs de atores não jogáveis nunca "gastam" suas cartas, e também determinam os drops deles. Já o backlog do jogador transfere as cartas para o buffer, "perdendo-as", mas em compensação o jogador pode converter suas cartas em pontos de experiência quando estiver em protected zones.

Tipos de cartas

Skills

Efeitos imediatos.

Examplos:

```
= Powerful strike (1 adren) =
Deals ATH + 2d(ATH) damage to a foe next to you.
```

Upgrades

When you use an upgrade card, it goes into one of N (= 4?) slots. You cannot use an upgrade card if there are no available slots.

Every upgrade card's boost is related to one of the character's primary attributes. When they are used, they stay in an upgrade slot and provide the respective bonus for as long as they remain there. When enough experience points are available, the player may assimilate an upgrade card in any slot, destroying it and converting its attribute bonus into a permanent increase in that attribute or one of the corresponding secondary attrites. For instance, a player may assimilate an STR +5 upgrade card into Constitution, effectively increasing his or hers maximum health capacity.

Examples:

- **Grip** (1) [STR +3]

```
Attacking with weapons causes 1 extra weapon damage.
```

Items

Conjure items to keep in your inventory. You cannot have more than one item of the same type. Conjuring a new one overwrites de previous one, sending it to the backlog. All items have EFFICENCY and DURABILITY: whenever their effects happen, their DURABILITY is decreased by their EFFICENCY. If the DURABILITY reaches zero or less, the item is destroyed. DURABILITY is not recovered when items are overwritten. Item types:

- Weapon (on attack)
  - Melee
  - Spread-ranged
  - Long-ranged
- Off-hand (on use) (deprecated)
  - Shield
  - Tool
  - Consumable
- Suit (on defense)
  - Vest
  - Light
  - Heavy
- Accessory (on tick)
  - Headgear
  - Footwear
  - Bodypack

Examples

- **Bastard Sword** (4) [Melee weapon 3/20]

```
Bleed damage 8d4. Non-large races cannot equip this together with an
off-hand item.
```

- **Plasma Shield** (2) [Shield off-hand 3/15]

```
Armor class +3 for 5 seconds.
```

- **Tender chicken** (0) [Consumable off-hand 1/5]

```
Recover 10HP.
```

- **Tarken Gear** (3) [Bodypack Accessory 5/80]

```
Armor class +5 against non-mental damage. Movement speed +5. Only small races
may wear this item.
```

Compendium

WIP

Monstros

Cartas

Elementos geográficos

Lore

WIP

Plataforma

Basicamente PC/Linux.

Jogos similares

- Nethack, ADoM, Crawl...
- MTG, Hearthstone...

Revision #1
Created 28 September 2023 22:22:16 by Borabee
Updated 28 September 2023 22:40:21 by Borabee