Projeto Pyongyang

Game Design Document

##### Copyright notice / author information / boring legal stuff nobody likes

##### 

*Index*

1. [Index](#kix.tn44c9jbklu6)
2. [Game Design](#kix.vh7mr3wp9gub)
   1. [Summary](#kix.y0z7a3kyjoqj)
   2. [Gameplay](#kix.q89snwy3vllo)
   3. [Mindset](#kix.3j0sjjj4v19l)
3. [Technical](#kix.nw2pvrargt85)
   1. [Screens](#kix.5baplgyo85eh)
   2. [Controls](#kix.4u55u65bonjw)
   3. [Mechanics](#kix.vrkne3rhovuh)
4. [Level Design](#kix.mun66rmbl34h)
   1. [Themes](#kix.feu141lpqdpj)
      1. Ambience
      2. Objects
         1. Ambient
         2. Interactive
      3. Challenges
   2. [Game Flow](#kix.lrp1xr74olld)
5. [Development](#kix.k64sfnylstdx)
   1. [Abstract Classes](#kix.fwz93u72nlt2)
   2. [Derived Classes](#kix.9mr6xhrqo7o4)
6. [Graphics](#kix.7fniby1a9lf0)
   1. [Style Attributes](#kix.3ui65x9w2r9w)
   2. [Graphics Needed](#kix.cdq39znqma9y)
7. [Sounds/Music](#kix.p0zdtpym1l8)
   1. [Style Attributes](#kix.g829e5h0mi8e)
   2. [Sounds Needed](#kix.1k2k1v9771k6)
   3. [Music Needed](#kix.coz0pe9ii0ek)
8. [Schedule](#kix.ur637w5onhwq)

Game Design

## Sumário

Jogo em que o personagem principal é um arqueólogo que tem como objetivo encontrar artefatos históricos.

## Gameplay

O personagem embarca numa aventura na qual deve encontrar artefatos históricos com a ajuda de grandes personagens de determinado período, entendendo a importância desses objetos e usando-os para progredir no decorrer do jogo.

## Mentalidade

Buscaremos no jogador o sentimento de descoberta, fazendo-o sentir-se aventureiro, tornando-o atento a qualquer detalhe que possa lhe trazer informações que o ajudem a solucionar determinado problema.

Técnico

## Telas

1. Tela de título
2. Jogo
   1. Inventário
   2. Guia histórico
   3. Ajuda
   4. Níveis
3. Créditos finais

## Controles

O personagem irá mover-se por meio das setas direcionais do teclado e interagirá com outras personagens por meio da tecla ENTER, recebendo dicas e informações. Será também inserido um botão de pausa, para caso o jogador necessite se tornar ausente.

Com o encontro dos artefatos almejados, será dado ao jogador a opção de prosseguir ao próximo nível.

Level Design

## Temas

Deserto(Cairo,Egito)

* 1. Humor
     1. Calmo, Claro
  2. Objetos

i. Ambiente

1. Desértico

2. Pirâmides de Gizé

3. Areia

ii. Artefatos

1. Hieróglifo

2. Papiro

Ruinas de Paternon(Grécia)

* 1. Humor
     1. Calmo, Claro
  2. Objetos

i. Ambiente

1. Discóbolo de Míron

2. Ruinas

i. Artefatos

1. Fragmento de Armadura

2. Vaso com Arte de Época

3. Máquina de Anticítera

## Fluxo de jogo

1. O jogador inicia no deserto;
2. Recebe dicas de um personagem;
3. Move-se livremente pelo cenário em busca dos artefatos utilizando mapas e sinais;
4. Ao coletá-los, passa para a próxima fase;
5. Repete o processo até que termine.

Gráficos

## Atributos de Estilo

Serão utilizadas cores do padrão RGB.

Os gráficos serão mesclados entre ambientes pixelados e sprites suavizados, sem seguir um padrão específico.

O jogo não contará com um tutorial específico, porém, o jogador terá a opção de receber dicas, sendo aconselhado por NPCs(Non Playable Characters) a realizar determinadas ações.

Música/Trilha Sonora

## Atributos de Estilo

Serão utilizadas faixas sonoras instrumentais, implementadas com o recurso de repetição, retratando o tipo de ambiente em que o personagem se encontra. Por exemplo: para ambientes inalterados utilizaremos faixas com ritmos lentos e melodias calmas.

Durante a interação do jogador com o ambiente, e com outros personagens, efeitos sonoros serão incluídos, dando ênfase ao tipo de ação executada.