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

Again, consistency is key. Define that consistency here. What kind of instruments do you want to use in your music? Any particular tempo, key? Influences, genre? Mood?

Stylistically, what kind of sound effects are you looking for? Do you want to exaggerate actions with lengthy, cartoony sounds (e.g. mario’s jump), or use just enough to let the player know something happened (e.g. mega man’s landing)? Going for realism? You can use the music style as a bit of a reference too.  
   
 Remember, auditory feedback should stand out from the music and other sound effects so the player hears it well. Volume, panning, and frequency/pitch are all important aspects to consider in both music *and* sounds - so plan accordingly!