Projeto Pyongyang

Game Design Document

Centro Universitário Senac - Bacharelado em Ciência da Computação

**Autores**

Andreas Borba Mendonça

Fernando Alves da Silva

Luis Felipe Marques

Rafael Melchioretto

##### 

*Index*

1. Index
2. Game Design
   1. Sumário
   2. Gameplay
   3. Mentalidade
3. Técnicas
   1. Telas
   2. Controles
4. Level Design
   1. Temas
   2. Fluxo de Jogo
5. Gráficos
   1. Atributos de Estilo
6. Música/Trilha Sonora
   1. Atributos de Estilo

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.