

# Projeto Damasco

## *Game Design Document*

---

Arthur Henrique Vieira

Leonardo Kagohara

Fares Felipe Gagliardi Khouri

Gabriel Hideki Agena

# *Index*

---

## **Index**

1. [Game Design](#)
  - a. [Summary](#)
  - b. [Gameplay](#)
2. [Technical](#)
  - a. [Controls](#)
3. [Level Design](#)
  - a. [Themes](#)
    - i. Ambience
    - ii. Objects
    - iii. Challenges
  - b. [Game Flow](#)
4. [Graphics](#)
  - a. [Style Attributes](#)
5. [Sounds/Music](#)
  - a. [Style Attributes](#)

# *Game Design*

---

## **Summary**

O jogo em si, gira em torno de um carrinho de montanha russa e a construção de uma pista, onde o jogador cria a pista que leva o carrinho até os objetivos através de gráficos de funções.

## **Gameplay**

O jogador vai digitar uma função no jogo, e o mesmo vai representar a função dada pelo usuário graficamente, assim que o start/iniciar for pressionado o "carrinho" vai ser solto e irá entrar em movimento de acordo com a função dada.

# *Technical*

---

## **Controls**

O usuário irá utilizar o mouse e o teclado numérico para alterar a função

# *Level Design*

---

## **Themes**

O tema do jogo será educativo, ensinará aos jogadores qual o comportamento de algumas funções.

## **Ambience**

O jogo será ambientado em um parque de diversões, mais especificamente em uma montanha russa, com um plano cartesiano para tomar como ponto de partida na criação no gráfico da função que representará os trilhos do brinquedo.

## **Objects**

O jogo irá apresentar o eixo das abscissas(eixo x) e o eixo das ordenadas(eixo y), os objetivos da fase (quadrados ou esferas) dos quais o carrinho deve encontrar para pontuar e um gráfico de uma função que solucionaria a fase.

## **Challenges**

O desafio será descobrir uma função que se comporte da maneira necessária para que o personagem consiga atingir o objetivo

## **Game Flow**

1. Jogador começa na origem do plano
2. Todo level ele se depara com um percurso sem trilhos, e precisa chegar aos objetivos através da construção do gráfico da função.
3. digitando as funções, altera o gráfico para alcançar os objetivos.

# *Graphics*

---

## **Style Attributes**

O cenário será produzido com sprites e pixel art, dando um toque retro de jogos de fliperama e assim o esperado é que se torne mais simples produzir o front end.

# *Sounds/Music*

---

## **Style Attributes**

Assim como o design e cenário, a música é a chave para passar o sentimento que é desejado do jogo para o jogador, o cenário retro e nostálgico será repetido na música, os sons polifônicos utilizados nos jogos clássicos serão os que buscaremos para esse jogo.