

Harry Bros

Game Design Document

Versão: 1.2

Autores:

Nome 1: Alexandre Bruno de Mendonça Alves filho

Nome 2

Nome 3

Nome 4

Maceió/Alagoas

2025.09

Índice

1. História.....	3
2. Gameplay.....	4
3. Personagens	5
5. Controles.....	7
6. Câmera.....	8
7. Universo do Jogo	9
7. Interface.....	10
8. ITENS	11
9. Universo do Jogo e Fases	12
10. Arte e Música.....	12
11. Cronograma	13

1. História

Sinopse

Harry Potter é transportado para o mundo vibrante de Mario Bros após um feitiço corrompido envolvendo a Pedra Filosofal. Nesse universo híbrido, a pedra está em risco de cair nas mãos de Bowser e Voldemort, que se aliaram. Para retornar a Hogwarts e salvar seu mundo, Harry deve atravessar mundos mágicos fundidos ao Reino do Cogumelo, enfrentando desafios, inimigos e chefes únicos.

Estrutura narrativa

- Início: Um feitiço mal executado em Hogwarts abre um portal para o Reino do Cogumelo. A Pedra Filosofal é sugada para esse universo.
- Progressão: Harry descobre que Bowser e Voldemort se uniram e que cada mundo guarda uma parte do poder da Pedra. Ele deve vencer inimigos e superar puzzles em ambientes híbridos.
- Final: A batalha final ocorre em um Castelo híbrido (Bowser + Hogwarts), onde Voldemort e Bowser fundem seus poderes. Harry precisa derrotá-los para restaurar o equilíbrio.

Fusão dos universos

- Cenários misturam elementos de ambos os mundos:
- Floresta Proibida + Floresta do Yoshi.
- Masmorras de Hogwarts + Lava do Bowser.
- Hogsmeade + Vila do Toad.
- Castelo do Bowser fundido com Hogwarts.

Personagens

- Harry Potter, em busca da Pedra Filosofal, usando suas habilidades mágicas e itens do mundo de Mario.

-Dementadores que perseguem Harry

Inspirações

- O historia é Baseado no mundo de Harry Potter, somada com a jogabilidade e o ambiente de Marios Bros

2. Gameplay

2.1 Progressão

- Estrutura linear, mas com fases secretas acessadas por chaves mágicas.
- Cada fase representa um mundo híbrido, conectado à narrativa da Pedra Filosofal.

2.2 Mecânicas principais

- **Firebolt:** voo limitado a 5 segundos, com aceleração controlada e cooldown de 10s.
- **Saltos e corrida:** movimento clássico de plataforma 2D.
- **Combate:**
 - Feitiços ofensivos (Expelliarmus, Reducto).
 - Feitiços defensivos (Protego).
 - Possibilidade de desviar de ataques.

2.3 Recompensas e upgrades

- **Moedas:** trocadas por feitiços ou poções.
- **Feitiços:** desbloqueiam habilidades (correr mais rápido, pular mais alto, ataque mágico).
- **Artefatos:** upgrades temporários.

2.4 Puzzles e desafios

- Acender tochas com Lumos para abrir portas.
- Usar Reducto para quebrar blocos mágicos.
- Plataformas móveis ativadas por feitiços.
- Chaves escondidas para acessar fases secretas.

3. Personagens

Harry Potter

- **Idade:** 15 anos.
- **Atributos iniciais:** correr, pular, Firebolt básica.
- **Evolução:** desbloqueia feitiços e upgrades de velocidade/defesa.


NPCs aliados

- **Hermione:** guia através de cutscenes.
- **Yoshi:** montaria temporária que ajuda em saltos.

Rivais e Bosses híbridos


- Dementador-Koopa.
- Bowser com capa da invisibilidade.
- Voldemort em castelo híbrido.

Ficha do personagem

Nome	Harry
Sprite	
Tipo	Player

Mecânicas	Correr; Saltar com a Vassora; Coletar moedas Correr Mais Rapido
Upgrades	Correr mais Rapido ao Pegar moedas e feitiços
História	Garoto Harry Potter, com 15 anos, procurando salvar o mundo do vilões.
Inspiração	Harry Potter e Marios
...	

4. Inimigos e Bosses

Nome	Dementadores
Sprite	
Tipo	Inimigo
Mecânicas	Andar a traz de Harry durante 10 segundos para sugar a vida de Harry, e Harry tem que correr mais para não perder a sua única vida
Inspirações	Harry Potter
Personalidade	Destruir o Harry
...	...

Inimigos comuns

- Goombas mágicos (chapéu de bruxo).
- Koopas com varinhas.
- Dementadores.

Padrões de ataque

- Goombas: correm reto.

- Koopas: lançam feitiços fracos.
- Dementadores: perseguem Harry por 10s drenando vida.

Chefes por mundo

- **Mundo 1:** Dementador gigante (corrida + esquiva).
- **Mundo 2:** Bowser mágico (lava + feitiços).
- **Mundo 3:** Voldemort intermediário.
- **Mundo Final:** Fusão Voldemort + Bowser.

5. Controles

- Como o jogador controla o personagem principal?

- Utilize uma imagem de um teclado para ilustrar todos os comandos disponíveis;

WASD	movimentação
Espaço	salto
Shift	correr
Ctrl	feitiço
ESC	pausa

--	--

6. Câmera

Perspectiva: Câmera de plataforma 2D clássica, com deslocamento lateral, permitindo uma visão clara dos obstáculos e inimigos

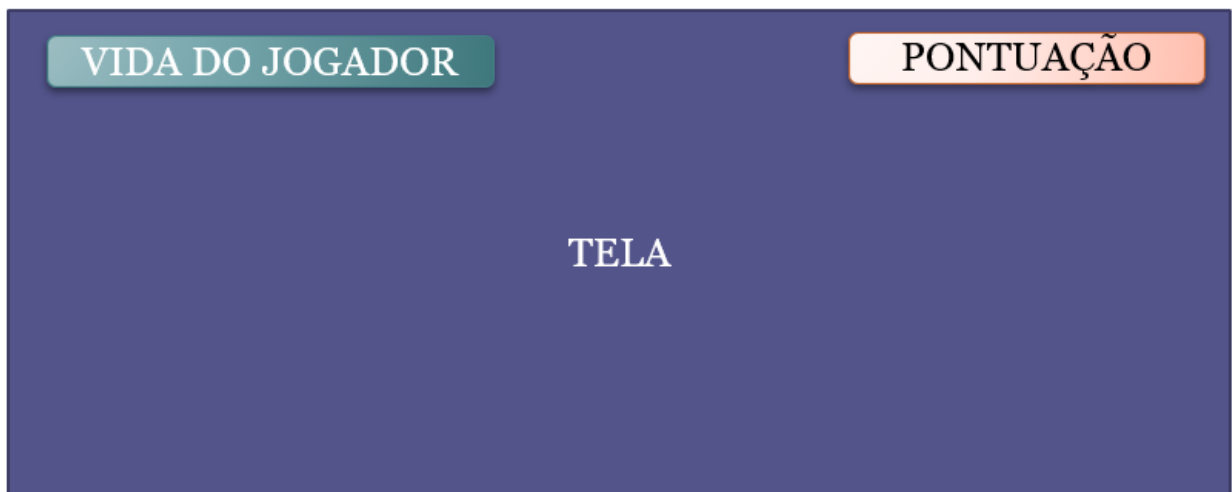
7. Universo do Jogo

Níveis do jogo (Exemplo)

Nível 1	Mario
Objetivo	O jogador deverá Encontra a pedra Filosofal
Level Design	
Itens Normais	Moeda; Feitiços;
Itens Secretos	Artefatos que oferecem habilidades temporárias

7. Interface

HUD: Mostra a saúde de Harry, itens encontrados, e o feitiço encontrado. Indicador de presença de Dementadores quando chegar.




- Design e ilustração das interfaces do jogo: tela inicial, menu de opções, tela de pause, menu de itens, tela de loading, etc...

8. ITENS

- **Moedas:** trocadas por feitiços.
- **Poções:** restauram vida.
- **Artefatos:** upgrades temporários.
- **Chaves mágicas:** desbloqueiam fases secretas.

Ficha Técnica do Item (Exemplo)

Nome	Moedas
Sprite	
Benefícios	O personagem Juntar para trocar por feitiços

Nome	Feitiços
Sprite	
Benefícios	O personagem encontra ou trocar as moedas para desbloquear correr rápido por total de 15 segundos

9. Universo do Jogo e Fases

Cada fase combina narrativa e jogabilidade:

1. **Floresta mágica:** introdução.
2. **Masmorras do Castelo híbrido:** puzzles de fogo e lava.
3. **Vila mágica + Cogumelo:** coleta de itens e interação com NPCs.
4. **Castelo final:** chefes combinados.

10. Arte e Música

Estilo visual

- Pixel art sombria, mesclando cores vibrantes de Mario e tons mágicos de Harry Potter.

Cenários

- Mundo 1: Floresta híbrida.
- Mundo 2: Masmorras + lava.
- Mundo 3: Vila Cogumelo + Hogsmeade.
- Mundo Final: Castelo Bowser/Hogwarts.

Música

- Trilha do Mario remixada com tons sombrios.
- Instrumentos orquestrais típicos de Harry Potter (violinos, órgão, coral).

—

[illegible]