

GAME DESIGN DOCUMENT



VULCANO SCAPE

Prepared By:

João Vitor Lima Lipert
Cássio Luis Junqueira Mellem Filho

Last Updated:

15/11/23

| | |
|---|-----------------|
| <u>ANÁLISE DO JOGO</u> | <u>3</u> |
| <u>MISSÃO</u> | <u>3</u> |
| <u>GÊNERO</u> | <u>3</u> |
| <u>PLATAFORMAS</u> | <u>3</u> |
| <u>PÚBLICO ALVO</u> | <u>3</u> |
| <u>ENREDO & PERSONAGENS</u> | <u>4</u> |
| <u>JOGABILIDADE</u> | <u>5</u> |
| VISÃO GERAL DO GAMEPLAY | 5 |
| EXPERIÊNCIA DO JOGADOR | 5 |
| DIRETRIZES DE JOGABILIDADE | 5 |
| OBJETIVOS DO JOGO & RECOMPENSAS | 5 |
| MECÂNICA DE JOGO | 5 |
| NÍVEL DE DESIGN | 6 |
| <u>ESQUEMA DE CONTROLE</u> | <u>7</u> |
| <u>ESTÉTICA DO JOGO E INTERFACE DO USUÁRIO</u> | <u>7</u> |
| <u>AGENDAR & TAREFAS</u> | <u>8</u> |

Análise de Jogos

"Vulcano Scape" é um jogo de plataforma emocionante que desafia os jogadores a escapar de um vulcão em erupção. Desenvolvido em Pygame, o jogo oferece uma experiência cativante, combinando elementos de ação e plataforma com um toque de urgência.

Missão

O principal objetivo de "Fuga do Vulcão" é guiar o personagem do jogador através de uma série de desafios de plataforma, escapando de um vulcão em erupção. O jogador deve alcançar a saída de cada nível antes que a lava alcance e o engula.

Um vulcão local entrou em erupção de maneira inesperada, ameaçando destruir uma vila próxima. O jogador, corajoso e suficiente para enfrentar a fúria da natureza, assume a missão de guiar seu personagem através de um ambiente hostil, enfrentando desafios perigosos e a constante ameaça de lava crescente.

Os jogadores podem tentar completar os níveis o mais rápido possível para alcançar tempos recorde e desbloquear recompensas adicionais.

Gênero

- Plataforma
- Casual

Plataformas

Microsoft Windows (PC)

Público-alvo

Jogadores que apreciam desafios de plataforma emocionantes e desejam testar suas habilidades de navegação e precisão. Pessoas que gostam de jogos que podem ser jogados em sessões curtas, sem a necessidade de compromissos de longo prazo.



Faixa Etária: O jogo será adequado para jogadores de todas as idades.

Enredo & Personagens

História: Era uma vez, em uma vila medieval pitoresca aninhada entre colinas verdejantes e florestas densas, onde a vida transcorria pacificamente. Os habitantes, dedicados à agricultura, comércio e artesanato, viviam em harmonia sob o olhar atento de um majestoso castelo no alto de uma colina. No entanto, um segredo ancestral estava prestes a ser revelado, alterando irreversivelmente o destino dessa comunidade.

Um dia, rachaduras começaram a se formar na terra, e o ar foi impregnado com um cheiro pungente de enxofre. Os habitantes começaram a perceber estrondos distantes e a sentir tremores sob seus pés. A vila, antes um refúgio seguro, estava agora à beira do caos.

Enquanto os habitantes deixavam para trás suas casas e memórias, a terra tremia com cada passo dado. O castelo no alto da colina, outrora símbolo de estabilidade, parecia assistir impotente à agonia da vila que o cercava.

| Personagem | Descrição | Características | Informações diversas |
|--|---|---|---|
| <p>Arthur o Arqueiro</p>  | Arthur é um dos personagens jogáveis que rouba dos ricos para dar aos pobres | Arthur é um arqueiro de habilidade extraordinária, capaz de acertar alvos com precisão surpreendente, mesmo em condições desafiadoras. Seu domínio do arco e flecha é uma de suas características mais marcantes. | Apesar de suas atividades sérias, Arthur mantém um senso de humor e uma natureza descontraída. Sua presença traz alívio para aqueles que compartilham sua luta. |
| <p>Cavaleiro Sombrio</p>  | Cavaleiro Sombrio é um dos personagens jogáveis, ninguém sabe sua origem, cavaleiro leal ao seu Rei | Sempre quieto e fiel a quem o segue, Cavaleiro Sombrio é o cavaleiro de rank mais alto do exército do rei | Poucos sabem sua origem, e seus motivos que seguem misteriosos para grande parte. |

Jogabilidade

Visão geral da jogabilidade

O jogo funcionará de forma bem simplista: movimentação e interação com objetos. O personagem andará horizontal. Seguindo seu rumo até encontrar a placa que o diz onde ir, sendo assim indo a próxima fase

Player Experience

O player se depara com fases de plataforma onde terá que usar sua movimentação para passar por obstáculos e atingir seu objetivo final que é fugir do vulcão

Gameplay Guidelines

O jogo será desenvolvido para uma audiência geral, portanto, o conteúdo será adequado para todas as idades. Evitaremos elementos gráficos ou narrativos que possam ser considerados perturbadores ou inadequados para públicos mais jovens. Evitaremos representações excessivamente violentas ou gráficas. A ênfase será na emoção da fuga e na superação de desafios, sem a necessidade de violência explícita.

Game Objectives & Rewards

O jogo será de acordo com o tempo que cada jogador fizer sendo da seguinte maneira, de 90 até 47 sendo medalha de ouro, de 46 até 35 medalha de prata e de 34 a 1 medalha de bronze, sendo que quando o timer atingir 0, vai ser exibido uma mensagem de game over

| Rewards | Penalties | Difficulty Levels |
|--|---|--------------------------------------|
| Jogo conta com um sistema de pontuação, que de acordo com o tempo sua pontuação será maior | Penalidade pelo tempo, que não terminando a fase em 90 segundo, perde o jogo! | O jogo segue uma dificuldade padrão. |

Gameplay Mechanics

Os jogadores podem controlar o movimento do personagem utilizando controles simples:

Andar para Frente: Pressionar a tecla 'd'.

Andar para Trás: Pressionar a tecla 'a'.

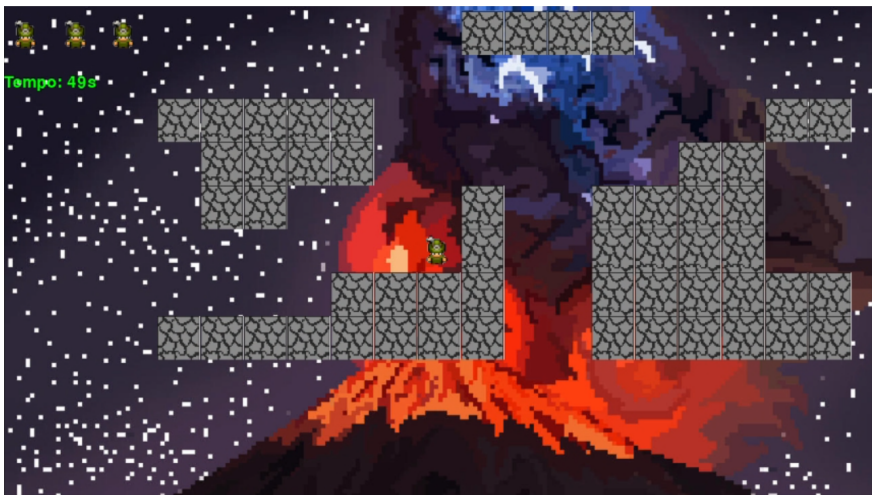
Pular: Toque ou pressione a barra de espaço para realizar saltos.

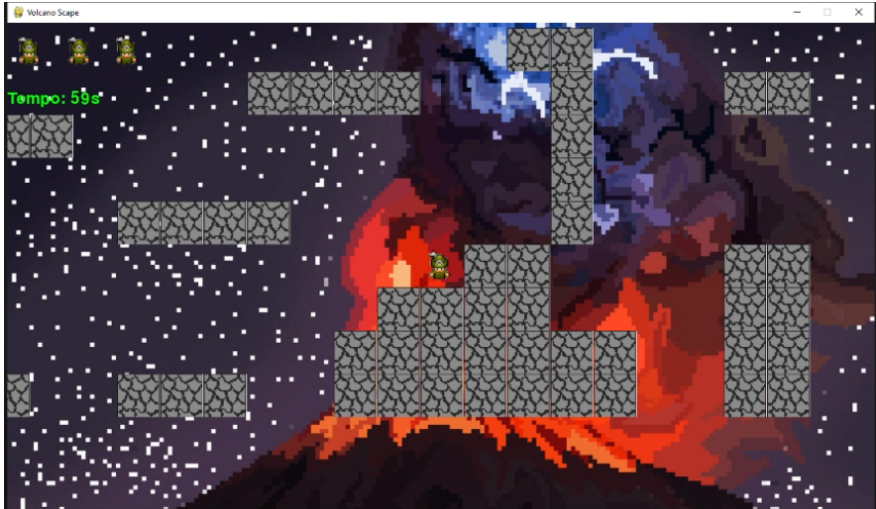
O jogo apresenta uma variedade de plataformas, incluindo plataformas estáveis, móveis e quebradiças. Haverá também obstáculos como rochas caindo, inimigos vulcânicos e outros desafios a serem superados.

| Character Attributes | |
|--------------------------------|--|
| Character | Movement Abilities / Actions Available |
| Arthur, Cavaleiro Sombrio | Seguem o Padrão de movimentação, cima,baixo,lado esquerdo e direito e pular |
| | |
| Game Modes | |
| Dificuldade Normal | Na dificuldade normal, o jogador tem o objetivo de terminar cada fase em um tempo de 60 segundos percorrendo pelo mapa e chegando ao final |
| Scoring System | |
| Points/Coins/Stars/Grades/Etc. | How it's Awarded & Benefits |
| Pontos: Tempo | De acordo com o tempo o jogador recebe mais pontos o menos se terminar a fase faltando 1 ponto, recebe 1 e terminando em 50 segundos recebe 50 pontos e assim por diante |

Level Design

Level Design de Volcano Scape, segue o padrão de movimentação em plataforma e com objetivo de achar a placa ao fim de cada fase para fugir do vulcão

| Levels | |
|---|--|
| Level 1 | Dificuldade padrão, com o objetivo de fugir do vulcão e seguir até o final da fase em busca de fugir do vulcão |
|  | |

| | |
|---|--|
|  | Dificuldade padrão, com o objetivo de fugir do vulcão e seguir até o final da fase em busca de fugir do vulcão |
|  | Dificuldade padrão, com o objetivo de fugir do vulcão e seguir até o final da fase em busca de fugir do vulcão |

Control Scheme

Jogo segue o padrão de movimentação de jogos de plataforma, apenas sendo possível movimentar-se por meio do teclado e suas respectivas teclas a seguir:

| Button/ Touch Input | Action it Performs |
|---------------------|------------------------------------|
| SPACE, W | Movimentação de pulo do personagem |
| A | Movimentação para a esquerda |
| D | Movimentação para a direita |

Game Aesthetics & User Interface

O jogo visa criar uma experiência emocionante e desafiadora. A urgência da fuga combinada com o estilo pixel art pretende despertar uma nostalgia agradável enquanto mantém uma atmosfera intensa. O contraste entre a beleza dos visuais pixelados e a ameaça constante da lava visa criar uma experiência emocionalmente envolvente, misturando a sensação de perigo com o charme retrô.