

GDD – Sleepy Runner

Conceito:

Título Provisório: Sleepy Runner

Conceito Inicial: Um jogo 2D sobre um pequeno espírito da névoa correndo através da terra. Sleepy foi forçado a vestir as botas dos pés inquietos, tornando-o incapaz de parar de correr. Este é um jogo onde o personagem corre automaticamente, e o jogador deve tocar na tela e interagir com diversos objetos para livrá-lo de todos os perigos em seu caminho.

Gêneros: Plataforma, Puzzle, Autorunner, Sidescroller, Pixelart, Mobile

Detalhes Interessantes: O jogo toma um formato diferente do habitual. Geralmente, jogos do gênero “autorunner” (corredor automático) contêm mapas infinitos (endless runners), onde o jogador deve reagir a diferentes obstáculos escolhidos pseudo-aleatoriamente que vêm cada vez mais rápido (e.g. *Subway Surfer*, *Temple Run*, entre outros). Diferente desses, este projeto é mais parecido com um jogo *puzzle*, tendo fases curtas onde o jogador deve resolver um enigma ou descobrir a melhor forma de interagir com objetos para alcançar determinado objetivo. Neste caso, o jogador controlará objetos da fase como plataformas e objetos do cenário.

Público Alvo: O público-alvo são os jogadores de celular casuais. O jogo será simples e fácil de entender, com uma estética agradável.

Detalhes Técnicos

Plataforma: A plataforma alvo é celulares. Uma versão de computador será testada por viabilidade em controle com mouse. (Controles de consoles provavelmente não funcionarão.)

Tecnologias: (Preencher no capítulo 2)

Quais são as tecnologias usadas para a criação do jogo? Quais linguagens? Unity, Javascript?

Interação: O jogo será jogado utilizando uma tela de celular (touchscreen), ou com um mouse.

Monetização: Provavelmente grátis com anúncios, ou pago por um valor pequeno.

Ferramentas Extras: (Preencher durante o projeto)

Detalhes Conceituais:

Cenário: O jogo se passa em um mundo fantástico, com elfos, goblins e criaturas de todos os tipos. Existem três dimensões em conjunto, o mundo físico, o mundo dos sonhos, e o mundo dos espíritos.

Personagens:

- Sleepy



Sleepy é um filho da névoa que vive na montanha mais alta do mundo dos sonhos. Quando atingem certa idade, filhos da névoa recebem um título que melhor os representa. Como Sleepy passa a maior parte de seu tempo dormindo, ele recebeu o título “Sleepy”.

Sleepy é um protagonista involuntário, pelo menos em suas primeiras

aventuras. Enquanto preguiçoso, ele é altamente ágil e é um dos cavaleiros mais estimados em seu reino, por mais que ele proteste sobre o título.

Diferente da maioria dos filhos da névoa, Sleepy não é capaz de sussurrar ou falar.

- Rei Ego, o Gentil



Rei Ego é um filho da névoa, rei atual na montanha mais alta. Geralmente, se Sleepy entra em ação, foi por influência dele. Um bom monarca, sempre faz o melhor pelo seu povo.

Era amigo do pai de Sleepy, quando o mesmo ainda estava vivo, e entende que Sleepy tenha as mesmas capacidades que seu pai, o maior cavaleiro do reino.

- Ergo



Misterioso pássaro que aparece onde quer que haja problemas. Costuma oferecer palavras de ajuda a Sleepy.

- Ladrão (a decidir)

Vilão da história, que roubou a fruta. *Design* a decidir.

Enredo: Na montanha mais alta da dimensão dos sonhos, existe um pequeno reino de filhos da névoa. Estes são espíritos da natureza, que sussurram pela terra dos homens as canções do vento, e que procuram viver em paz. Porém, a paz no reino é mais uma vez perturbada quando uma fruta no jardim da morte (encontrado na montanha onde eles vivem) é roubada. Se cair nas mãos erradas, a fruta do jardim pode causar inúmeras catástrofes, e Sleepy é escolhido para recuperá-la. Entretanto, Sleepy só deseja dormir. Prevendo a relutância de seu súdito, Rei Ego ordena que Sleepy calce as botas dos pés inquietos, e ele não poderá parar de correr até encontrar o fruto e salvar o dia novamente.

(Detalhes sobre o que acontece em cada área serão decididos e escritos durante o desenvolvimento.)
(Storyboard será produzida mais a frente)

Contexto: Esta é a terceira aventura de Sleepy. Após livrar sua vila das garras do Senhor dos Pesadelos, e enfrentar a Rainha do Frio, que tentou afogar o mundo em nuvens eternas, ele decide que vai hibernar por muitos anos. Entretanto, ele só consegue dormir por alguns meses antes que problemas ocorram novamente.

Temas: História lúdica; (temas extras a decidir)

Formato de Narrativa: História minimalista, será contada através de ocasionais cutscenes animadas e caixas de diálogo simples

Detalhes de Gameplay

Mecânicas Primárias: Diferentes interações através de cliques/toques na tela. Sleepy corre sozinho, e o jogador interage com o ambiente. Exemplos: criação e destruição de blocos navegáveis, ventos, explosões, partes do cenário. Todos podem ser usados pelo jogador no momento das fases.

Mecânicas Secundárias: Cloud saves, conquistas, coletáveis opcionais.

World/level design: Fases no jogo serão pequenas e deverão ter várias opções de interações e soluções, no estilo típico de um jogo *puzzle*.

Objetivos/Condição de Vitória: O objetivo do jogador é que Sleepy chegue ao final de cada fase (ou colete uma certa quantidade de itens) sem deixar que o personagem caia no abismo ou leve certa quantidade de dano de inimigos. O jogador vence ao alcançar o objetivo na fase. Cada fase terá um tempo específico no qual deve ser completada.

Condições de Derrota: O jogador começa a fase com 3 vidas, e perde uma toad vez que levar dano (espinhos, inimigos). Caso o tempo ou as vidas alcancem 0, o personagem morre e deve-se começar a fase outra vez.

Desafio: Conforme as fases avançam, o jogo começa a ficar cada vez mais rápido e complexo. Mais obstáculos começam a aparecer e o jogador deve usar mais opções em conjunto para alcançar seus objetivos.

Sistema de Recompensa: Ao final de cada fase, o jogador receberá uma nota quanto a sua performance. Receber várias notas positivas permite que o jogador desbloqueie diferentes opções cosméticas e novas fases. Além disso, existem itens que podem ser coletados durante a história. (Sistema similar a jogos como *Super Meat Boy*.)

Detalhes Audiovisuais

Estilo Visual: O jogo será feito em *pixel art*, e terá um estilo fantástico. Em termos visuais, idealmente seria algo como Kirby's Adventure (1993 – NES) com alguns aspectos mais modernizados, e um pouco mais apropriado para telas de celular.

Estilo Musical: (A decidir.)

Efeitos Sonoros: Típico de jogos de plataforma.

Estilo da Interface: (A decidir.)

Objetos e Assets de Jogo:

Entidades: Sleepy, Rei Ego, Ergo, (inimigos e chefões, outros NPCs a preencher)

Objetos: (A preencher.)

Texturas/Modelos/Sons/Etc.: (A preencher.)

Planos:

Wishlist: (A preencher.)