

TÍTULO

Ilustração

Equipe:

DSNG6.

Integrantes:

Expedito Kayam Reis do Vale n°:12

João Vitor Lima da Silveira n°:20

Juliano Kennedy Rodrigues n°:23

Marco Antônio Pereira Alves Fonseca n°:28

Maria Eduarda Silveira e Silva n°:30

Túlio Henrique Gonçalves Simões n°:37

Virgínia Letícia Afonso n°:40

Turma:

35-DS

Plataforma:

PC

Gênero:

Ação plataforma

Público-alvo:

Jovem-adulto

Classificação:

16 anos

Data:

30/04/2021

Sinopse

- Incluir começo, meio e fim (ou suspense), citando personagens, ambientes e conflitos).

Exemplo: O fazendeiro José tem uma fazenda. Cansados de serem explorados, os animais dessa fazenda se juntam para se rebelar. O fazendeiro luta contra vacas assassinas, ovelhas sinistras e galinhas furiosas que ameaçam destruir suas plantações. À medida que a batalha cresce, novas armas e aliados são adicionados ao jogo. O fazendeiro poderá defender sua propriedade? Quem ganhará a guerra da fazenda? [...]

Gameplay

- Gamificação da sinopse, fases e evolução.

Exemplo: O jogador é o fazendeiro que defende sua fazenda de vacas, ovelhas e galinhas. O jogo tem cinco fases, cada uma com tempo limitados. O jogador usa sua colheita para comprar os itens de defesa. Ele administra o dinheiro comprando novas armas e fazendo novas plantações para garantir o abastecimento futuro. Cada rodada dura de 15 a 30 minutos, tendo 5 fases. Ao todo serão com 6 mapas de ambiente, 6 condições climáticas, 6 rodadas de inimigos – proporcionando até 10 horas de gameplay. [...]

Fluxo de jogo

- Como funcionam os sistemas de pontos, dinheiro, coletáveis, etc;
- O que o jogador ganha - habilidades, armas, movimentos, destraváveis, etc;
- Como isso se amarra à história e aos objetivos de cada fase.

Exemplo: O jogador pode escolher gastar seu dinheiro em suprimentos para fazer novas plantações ou para comprar novas tecnologias de defesa. Com isso, ele evolui tanto visualmente quanto em funcionalidade – desde veículos e utensílios de fazenda usados como arma, até equipamentos similares a armaduras e equipamentos de proteção. Cada avanço oferece vantagens e desvantagens: uma armadura é mais resistente, mas impede alguns movimentos [...]

Controle

O que faz cada botão/tecla **(incluir desenho)**

W → pular

A → andar para a esquerda

D → andar para a direita

S → abaixar

Shift → correr

Barra de espaço → “dash”

Esc → abrir menu

C → consumir poção de vida

E → interagir com objetos

Personagem

Nome: Helena;

Espécie: Humana;

Idade: 16 anos;

Gênero: Feminino;

Etnia: Negra;

Profissão: Estudante, atendente;

Histórico: Uma garota comum que trabalha como atendente de uma loja para ajudar seus pais, apesar de jovem já passou por muitas experiências que a incomodam;

Diferencial

Habilidades

Não é possível customizar a personagem.

Não é possível trocar de personagem.

Conceitos do gameplay

- **Arcos:**

Cada arco corresponde a três fases, exceto o arco final que corresponde a apenas uma fase:

Primeiro arco:

- 1) Início de um sonho:
- 2) O atormentado:
- 3) Confronto:

Segundo arco:

- 4) Em busca de respostas:
- 5) Caminho sem volta:
- 6) Sem saída

Terceiro arco:

- 7) Asha, o amuleto da esperança!:
- 8) Contra-ataque:
- 9) Periculum, o braço direito da imperatriz!:

Quarto arco:

- 10) O fim do pesadelo:

- Como vencer:

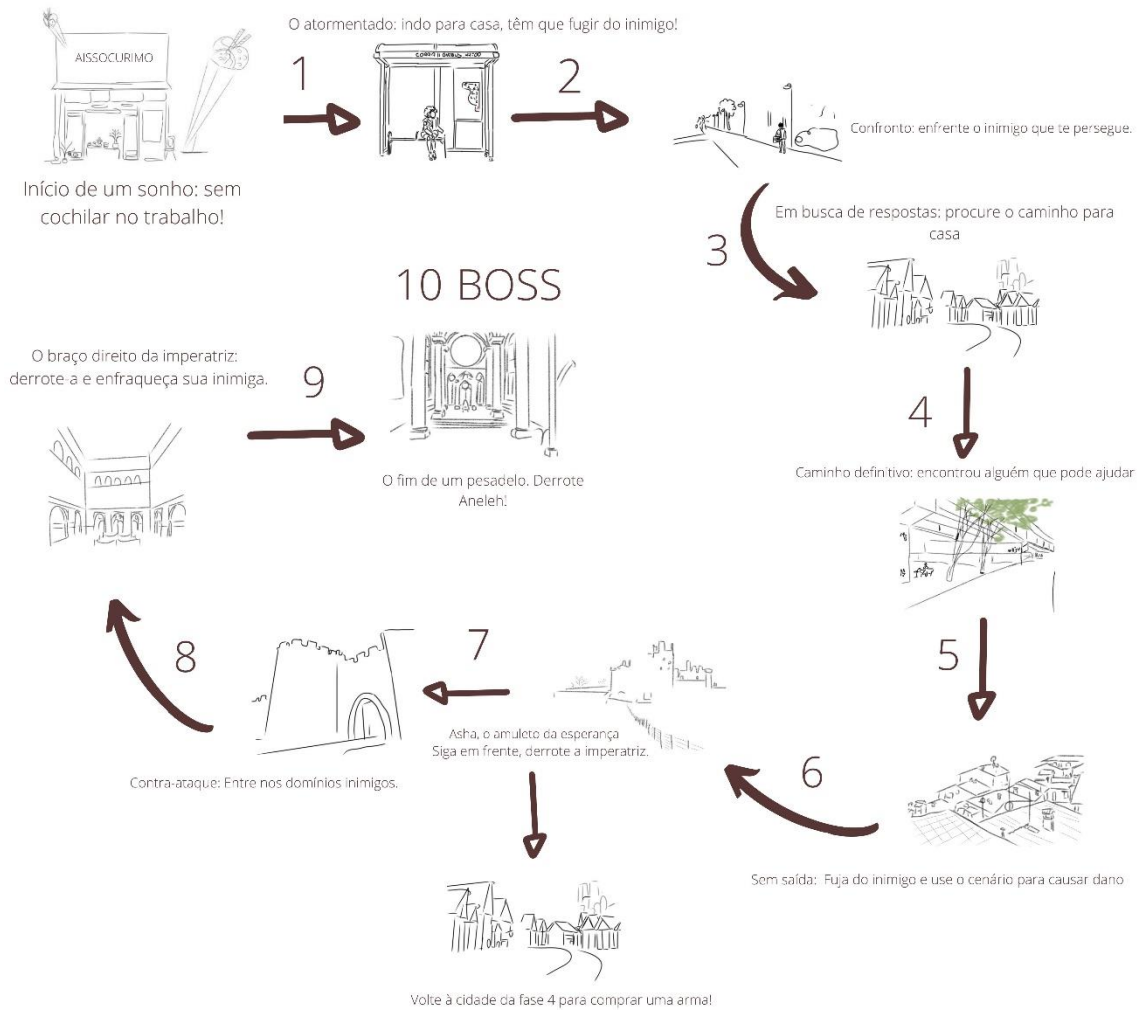
Sobreviver aos obstáculos das fases e derrotar os inimigos.

- Como perder:

Sendo aprisionada pelos inimigos.

Mundo

- Descrição do mundo em geral
- Lista dos ambientes (descrição, função na história)
- Como eles se conectam
- Mapa



Interface

- Como o jogo se parece?

Ponto de vista: 3ª pessoa;

Gráfico 8 bits;

Ponto de vista, tipo de gráfico, métrica (tamanho do jogador em relação ao cenário, diferença de velocidades e movimentos)

- Qual o clima e o tipo de música de cada fase?

Primeiro arco:

- 1) Início de um sonho:
- 2) O atormentado:
- 3) Confronto:

Segundo arco:

- 4) Em busca de respostas:
- 5) Caminho sem volta:
- 6) Sem saída

Terceiro arco:

- 7) Asha, o amuleto da esperança!:
- 8) Contra-ataque:
- 9) Periculum, o braço direito da imperatriz!:

Quarto arco:

- 10) O fim do pesadelo:

- HUD (incluir desenho do diagrama):

Saúde, vidas, dinheiro, placar, força, combustível, munição, inventário, habilidades, tempo, navegador, informações do contexto, mira, velocidade, etc...

Requisitos de hardware

Mecânica

- Tipos

escalares, penduráveis, deslizantes, explosivos, quebráveis, pêndulos, prisão, teleportal, veículos, passagens, arcas, luzes, empurráveis, interruptores, alavancas, manivelas, alvos...

- Como elas são usadas no ambiente
- Como elas se relacionam com as habilidades

Power-ups

- Tipos
- Benefícios
- Finalidades

Inimigos

Nome	Atormentado	Niilie	Periculum	Aneleh
Espécie		Oráculo		Espectro
Idade				
Gênero	Masculino	Indefinido	Feminino	Feminino
Etnia				
Profissão	Carrasco	Conselheiro real	Guarda real	Imperatriz
Histórico				
Diferencial	Representa a ansiedade	Representa a melancolia	Representa a insegurança	Governa todos os pesares de Onirodinia
Habilidades				

- Cenas de corte (como são e finalidade)
- NPCs
- Destraváveis e bônus (fazer o jogador jogar novamente)
- Licenças
- Concorrentes