

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:

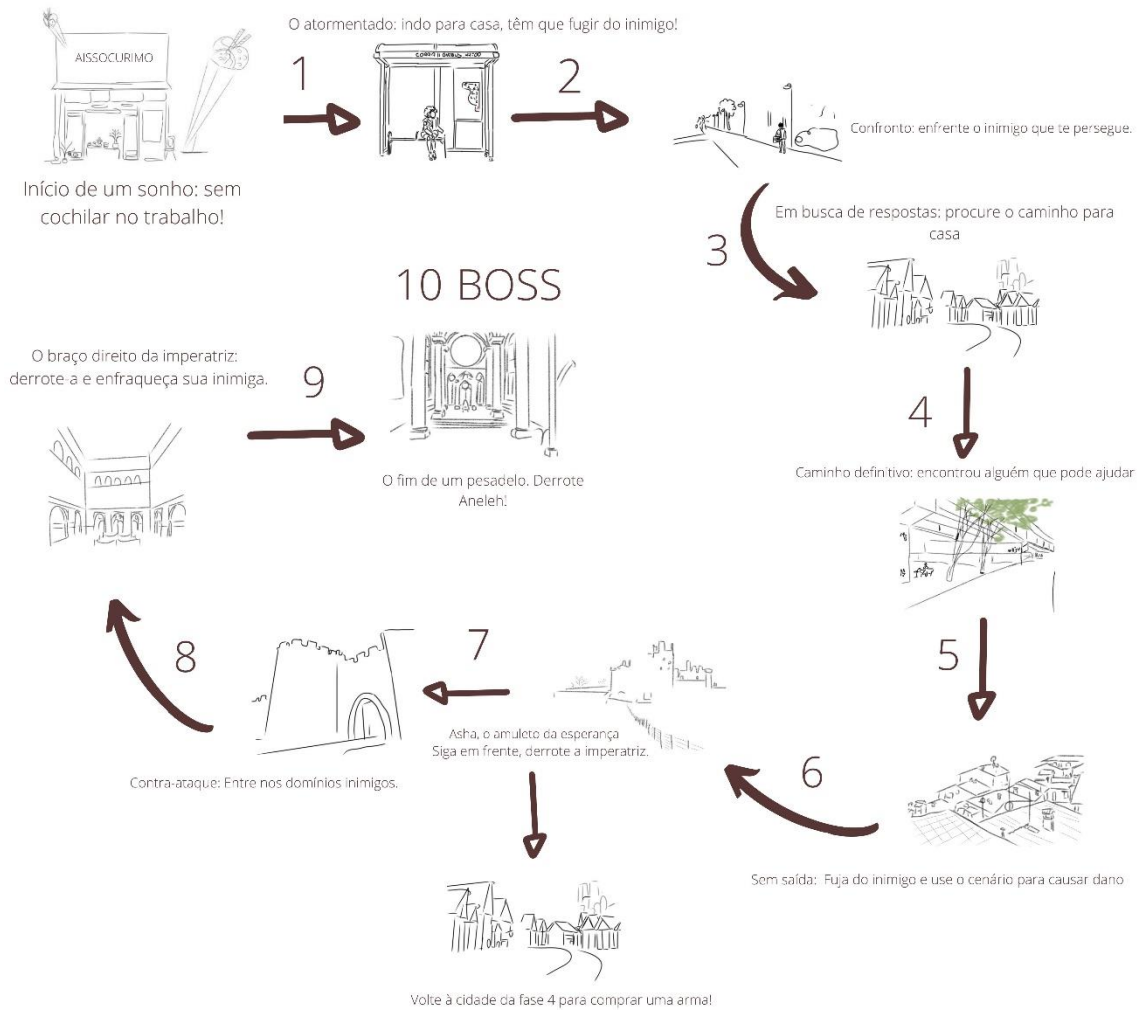
Sobreviver aos obstáculos das fases e derrotar os inimigos.

- 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	Eco da alma	Oráculo		Espectro
Idade	Indefinida	Indefinida	Indefinida	20
Gênero	Masculino	Indefinido	Feminino	Feminino
Etnia	Branco	Indígena	Latina	Negra
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

Não há licenças.

- Concorrentes

Celeste (Matt Makes Games);