



Game Development Document (GDD)

Nome do jogo: Plaqueta The Game;

Gênero: FPS;

Elementos de jogo: derrotar inimigos e evitar obstáculos para aumentar a pontuação, percorrer um labirinto e encontrar a ferida para fechá-la;

Jogador: 1;

Aspectos técnicos

Formato: 3D;

Visão: First Person (Primeira Pessoa);

Plataforma: desktop;

Linguagem: C#;

Dispositivos: desktop;

Gameplay

Dentro dos vasos sanguíneos, o jogador deverá atirar nos patógenos, evitando acertar nas células saudáveis usando armas medicinais, e achar as feridas para saturá-las. Para tal missão, deverá ser cumprida em até noventa segundos em cada local de infecção. Caso contrário, o paciente morrerá da doença e de hemorragia, levando a fim de jogo. Ao final, o jogador deverá tentar a máxima pontuação considerando a quantidade de inimigos e aliados derrotados, aumentando ou diminuindo a pontuação, respectivamente.

Gameplay Outlines:

- Sinopse: o jogador é um funcionário da empresa Umbrella Corp designado para lidar com uma crise: uma experiência biológica infectou um dos cientistas. Dos sintomas incluem a supressão das plaquetas e feridas que levam a hemorragia. Métodos comuns e tradicionais não eram capazes de

lidar com a situação. Assim, o jogador foi miniaturizado e injetado nos locais das aberturas.

- Elementos de jogo: derrotar inimigos e evitar obstáculos para aumentar a pontuação, percorrer um labirinto e encontrar a ferida para fechá-la;
- Níveis: são três fases, ou seja, três locais com as feridas e germes espelhados pelos vasos com diferentes layouts;
- Controles: “a”, “s”, “d” e “w” para movimentação, “space” para pular, “enter” para fechar as aberturas, “lshift” para correr, “TAB” para o abrir o mapa, mouse para mexer a câmera, botão direito para atirar, scroll para trocar o tipo de arma e “t” para pedir mais munição (surge no Spawn);
- Vitória: eliminar todos os germes e fechar as aberturas em todas as feridas;
- Derrota: caso não cumpra os deveres em noventa segundos, o jogo acaba em falha na missão;
- A ansiedade de atirar, tomando cuidado pra acertar o lugar certo, enquanto precisa percorrer o labirinto para achar a ferida;

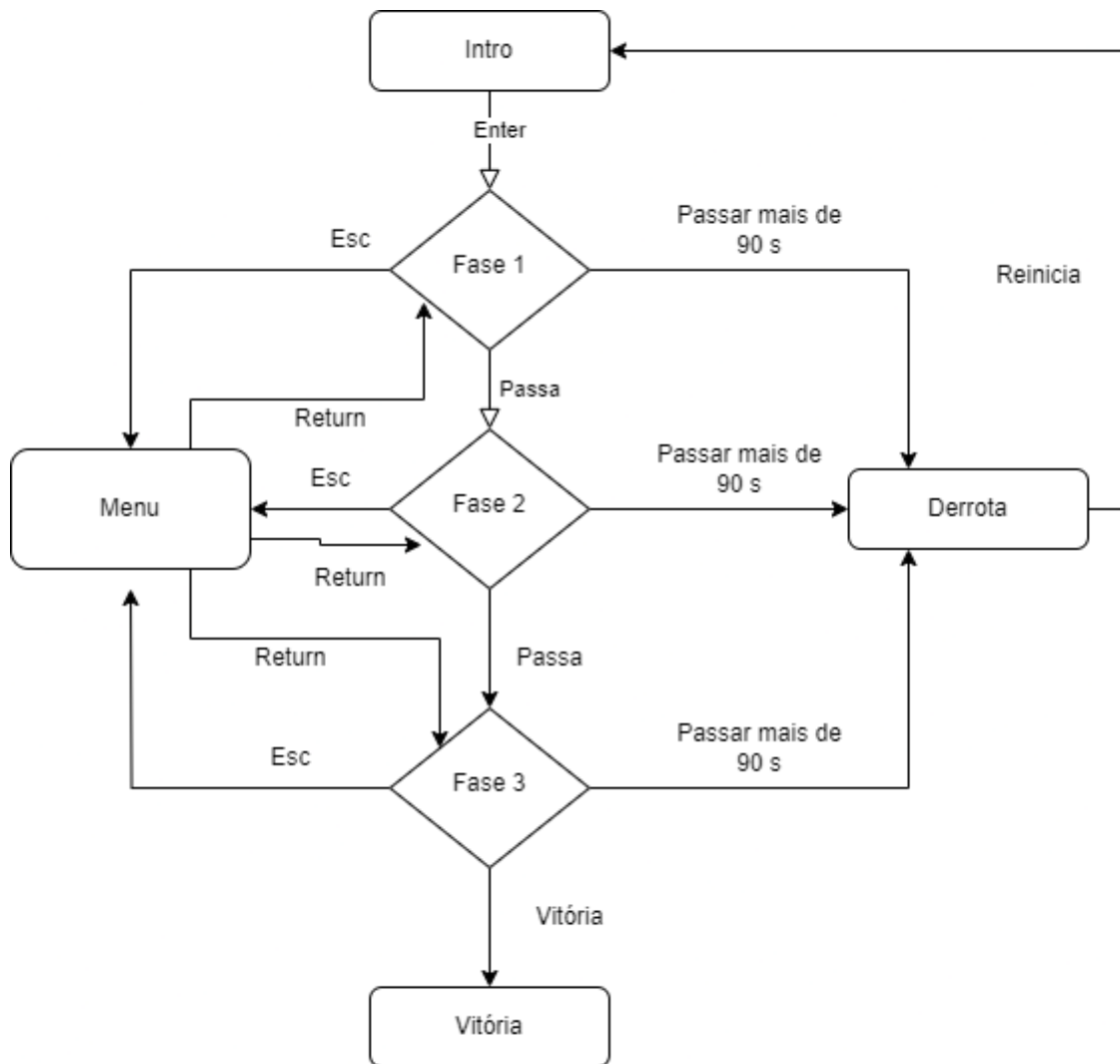
Key Features: FPS e labirinto.

Documento de design

Design Guidelines: o projeto foi implementado por cima do pacote FPS Kit: Creator. Com ele, as salas do cenário, movimentação, prefabs de inimigos e menu de pausa já estavam criadas. Todo o resto teve de ser feito manualmente. Devido as limitações do pacote, elementos 2D de Canvas tiveram de ser feitos em outras cenas vazias, pois conflitavam ou não carregava.

Game Definitions: o jogador em primeira pessoa deve mirar e acertar os inimigos e encontrar spots. Assim, quando ele encontra um, deve apertar “enter” para transitar para outra cena com o próximo nível. Quando terminado todas as fases, a última cena irá trocar para uma com o encerramento do jogo. Durante qualquer fase, é possível clicando “esc” abrir o menu de pause e, se o tempo estourar 90 segundos, mudar para a cena de derrota, permitindo que, ao pressionar “enter”, voltar ao início do jogo para mais uma tentativa.

Game Flowchart



Player Definition

- Movimentação e manuseio de arma;
- Três tipos de simulacro de armamento no inventário: pistola, submetralhadora e granada;
- Interação com ferimento;
- Ordenar mais munição;

Player Properties

- Usar armas gasta munição, que é limitada;

Player Rewards

- Pedir por mais fará com que aparece no spawn um kit que aumenta a quantidade de munição, mas apenas para a arma primária;

User Interface: a interface é implementada pelo pacote FPS Kit Creator. Consiste no canto superior esquerdo um bloco com o timer junto ao score e, logo abaixo, um minimapa enquanto no canto inferior direito o tipo de arma, a munição e o

cartucho. No menu de pausa, a tela fica turva e enegrecida com as opções de voltar ou sair do jogo de modo a congelar o timer. Neste projeto, foi desenvolvido exclusivamente para PC, portanto, não há suporte de UI para outro tipo de layout.