

PROJETO CODENOME MAVERICK

Game Design Document

Versão: 0.1



Autores:

Ruan Diego Velloso Cardozo

Maruan Biasi El Achkar

Thiago De Freitas Saraiva

Victor Matheus Moreira

Jessica Roecker Arns

João Antonio David

Murilo Calixto Nascimento

1.História

Num mundo onde o tempo é uma relíquia elusiva e a esperança se torna tão rara quanto os cristais que o tornam palpável, nosso protagonista, um homem comum e sem nome, enfrenta uma situação desesperadora. Sua filha, uma jovem de 12 anos, luta contra uma doença rara e incurável. Os médicos oferecem poucas perspectivas de cura, mas o protagonista vê uma única chance de salvar sua filha: aceitar um trabalho oferecido por um magnata enigmático chamado Victor Blackthorn.

A oferta de Victor Blackthorn envolve a utilização de uma máquina do tempo já construída por um eminente cientista. Esta máquina, alimentada por cristais raros e misteriosos, oferece a possibilidade de viajar através das eras. O protagonista aceita o trabalho não para desvendar segredos da vida infinita, mas sim para obter os recursos necessários para pagar o tratamento médico que sua filha desesperadamente precisa.

Assim, a jornada do protagonista começa. Ele parte em uma série de viagens ao passado, cada uma cheia de desafios únicos, à procura dos cristais necessários para financiar o tratamento médico que pode salvar a vida de sua filha. A cada salto temporal, o protagonista se vê confrontado com dilemas morais, questionando se suas ações inadvertidamente afetarão o curso da história.

Durante sua busca, o protagonista encontra o Dr. Eleanor Wright, uma cientista brilhante com seus próprios segredos e motivações ocultas. A relação entre eles é complexa, marcada por uma mistura de desconfiança e cooperação enquanto ambos buscam os cristais essenciais.

O magnata Victor Blackthorn, um homem maduro e enigmático, revela-se um aliado instável, deixando perguntas em aberto sobre a moralidade de suas ações e suas verdadeiras intenções por trás do projeto da máquina do tempo.

À medida que o protagonista viaja através das eras em busca dos cristais, ele testemunha eventos históricos extraordinários e experimenta culturas e cenários únicos. Com cada cristal coletado, a máquina do tempo se torna mais poderosa, mas também mais instável e imprevisível, trazendo consigo a esperança de salvar a vida de sua filha.

Conforme a narrativa se desenrola, o protagonista enfrenta obstáculos físicos, bem como um processo de crescimento pessoal. Ele descobre a importância da família e do amor enquanto encara a adversidade e a inexorabilidade do tempo.

No ápice da história, o protagonista toma uma decisão crucial: ele decide, movido unicamente pelo desejo de salvar a vida de sua filha, retornar ao presente e utilizar os cristais, apesar dos desconhecidos riscos e consequências de suas ações na história.

2.Gameplay

-Descrição da mecânica do jogo;

- Jogo 3D.
- Câmera em primeira pessoa.
- Jogador consegue se movimentar para frente trás e lados.
- Jogador consegue mexer a câmera 360 graus.
- Jogador consegue pegar alguns objetos.
- Jogador consegue interagir com o ambiente.

-Quais são os desafios encontrados pelo jogador e quais os métodos usados para superá-los?

- Puzzles. Ex: Jogo da memória e quebra cabeça.

-Como o jogador avança no jogo e como os desafios ficam mais difíceis?

- O jogador avança recuperando cristais. Cada cristal desbloqueia um nível/mapa. Todos os cristais juntos permitem a conclusão da campanha/historia.
- Os puzzles não necessariamente aumentam de dificuldade.

-Como o gameplay está relacionado com a história? O jogador deve resolver quebra-cabeças para avançar na história? Ou deve vencer chefões para progredir?

- O jogador deve resolver puzzles para recuperar os cristais que permitem que ele progrida na historia.

-Como funciona o sistema de recompensas? Pontos, dinheiro,experiência, itens colecionáveis, armas, poderes? Quais os benefícios que o jogador tem com cada um desses itens?

- O jogador recupera cristais que desbloqueiam novos níveis. E que juntos o permitem concluir a campanha/historia.

-Qual é a condição de vitória? Salvar o universo? Matar todos os inimigos? Coletar 100 estrelas? Todas as alternativas acima?

→ Juntar todos os cristais para voltar ao ano atual e salvar sua filha.

-Qual é a condição de derrota? Perder 3 vidas? Ficar sem energia?

→ Talvez o personagem possa morrer. Ainda não decidimos.

3. Personagens

Protagonista (Nome não especificado):

- Um homem comum e sem nome, movido pelo amor por sua filha.
- Motivação principal: Salvar a vida de sua filha através da obtenção dos cristais para financiar seu tratamento médico.
- Enfrenta dilemas morais ao longo da jornada, questionando o impacto de suas ações na história.

Esposa (Nome não especificado):

- A esposa do protagonista.
- Compartilha a preocupação e a angústia em relação à condição de sua filha.
- Oferece apoio emocional ao protagonista durante sua jornada.

Cachorro (Nome: Dog, Raça: Golden Retriever):

- O fiel companheiro do protagonista.
- Afeiçoado à família e desempenha um papel reconfortante e leal na história.

Filha (Nome não especificado, 12 anos):

- Uma jovem de 12 anos lutando contra uma doença rara e incurável.
- A razão pela qual o protagonista aceita o desafio de viajar no tempo e coletar os cristais.
- Representa a esperança e o objetivo central da história.

Dr. Eleanor Wright (decidir se trabalhar com nomes um apenas características):

- Uma cientista brilhante e enigmática com seus próprios segredos e motivações.
- Colabora com o protagonista na busca pelos cristais, mas a relação deles é marcada por desconfiança e complexidade.

Victor Blackthorn (decidir se trabalhar com nomes um apenas características):

- Um magnata maduro e enigmático que financia o projeto da máquina do tempo.
- Seu desejo de vida eterna é o que impulsiona o projeto da máquina do tempo, levantando questões sobre sua moralidade.
- Seu papel na história é ambíguo, e suas verdadeiras intenções são um mistério.

4. Controles

-Como o jogador controla o personagem principal?

→ W A S D + Mouse

→ Outros botoes para abrir ferramentas como bussola e mapa. (M - Map),

-Utilize uma imagem de um joystick ou teclado para ilustrar todos os comandos disponíveis;



5. Câmera

-Como é a câmera do jogo? Como o jogador visualiza o jogo?

→ Primeira câmera.

-Ilustre visualmente como o jogo será visualizado;

→ Low Poly com cores solidas.

Exemplos:





6. Universo do jogo

Entendido, considerando que se trata de um projeto simples de faculdade com gráficos em estilo "low poly", aqui estão as descrições revisadas dos cenários:

1. Egito (Estilo "Low Poly"):

- Descrição: O protagonista viaja para o Egito Antigo, encontrando-se em meio às icônicas pirâmides, que são representadas com formas geométricas simplificadas e texturas básicas. O deserto é representado por vastas extensões de areia com poucos detalhes, e os templos são estilizados com linhas simples. Hieróglifos são representados de forma estilizada nas paredes dos monumentos.
- Ilustração: Uma visão panorâmica do protagonista explorando as areias do deserto com pirâmides de aparência simplificada ao fundo, enquanto o sol se põe no horizonte.



2. Tóquio Futurístico (Estilo "Low Poly"):

- Descrição e ilustração dos cenários do jogo;
 - Egito;
 - Tóquio Futurístico
 - Se der tempo → China
- **Descrição:** Neste cenário de Tóquio do futuro, os arranha-céus são representados com formas geométricas básicas e texturas minimalistas. A cidade é movimentada, mas os detalhes são reduzidos para manter o estilo "low poly". Os veículos voadores são representados de forma simplificada, assim como a tecnologia avançada.
- **Ilustração:** Uma cena noturna com o protagonista em meio à agitação da cidade, com arranha-céus estilizados e luzes neon brilhantes.



3. China (Estilo "Low Poly") (Opcional):

- Descrição: Se o tempo permitir, o cenário chinês antigo apresenta montanhas estilizadas com formas geométricas simplificadas, templos com telhados básicos e rios representados por superfícies planas. A arquitetura tradicional chinesa é simplificada e estilizada.
- Ilustração: O protagonista caminhando em um cenário de montanhas com um antigo templo chinês ao fundo, todos representados com detalhes mínimos em estilo "low poly".





-Como as fases do jogo estão conectadas?

→ São todas no mesmo universo e mundo.

→ A diferença entre as fases é apenas a localização geográfica no planeta terra e a época (ano).

-Qual a estrutura do mundo?

→ Planeta Terra

-Qual a emoção presente em cada ambiente?

→ Depende do mapa.

-Que tipo de música deve ser usada em cada fase?

→ Musicas típicas daquele local.

7.Inimigos [N/A]

→ NÃO TEM

- Descrição e ilustração dos inimigos que existem no universo do jogo;
- Em qual ambiente/fase cada inimigo vai aparecer?
- Como o jogador supera cada inimigo?
- O que o jogador ganha ao derrotar cada inimigo?
- Qual o comportamento e habilidades de cada inimigo?
- Qual o comportamento e habilidades de cada inimigo?

8.Interface

→ IREMOS DECIDIR MAIS PARA FRENTE

- Design e ilustração do HUD (head-up display);
- Posicionamento dos elementos do HUD;
- Design e ilustração das interfaces do jogo: tela inicial, menu de opções, tela de pause, menu de itens, tela de loading, etc...

9.Cutscenes e Puzzles

Desafio do Labirinto Histórico: Durante uma viagem ao passado, o protagonista se encontra em um labirinto antigo. Ele deve decifrar inscrições e mecanismos arcaicos para encontrar o cristal escondido que é vital para sua jornada.

Puzzle das Civilizações Antigas: Em uma era onde a escrita é um enigma, o protagonista deve decifrar um antigo texto em uma língua desconhecida para descobrir a localização de um cristal crucial.

Perseguição Temporal: Enquanto está em uma era cheia de conflitos e guerras, o protagonista é perseguido por adversários que desejam aproveitar a tecnologia da máquina do tempo. Ele precisa usar sua astúcia e conhecimento do ambiente para escapar de seus perseguidores.

Cutscene Emocional: Durante uma das viagens, o protagonista testemunha um evento histórico de grande significado pessoal para ele. A cutscene retrata a intensidade emocional do momento, destacando sua conexão com a filha e o dilema de escolher entre seu próprio desejo de salvá-la e o potencial impacto na história.

Quebra-Cabeça Temporal: Em uma era futurista, o protagonista se depara com um complexo quebra-cabeça tecnológico envolvendo dispositivos avançados e códigos de acesso. Ele deve resolver o quebra-cabeça para acessar um cristal protegido.

Desafio Moral com o Dr. Wright: Em um ponto da história, o protagonista e o Dr. Eleanor Wright enfrentam um dilema moral. O jogador decide o curso de ação, afetando o relacionamento entre os personagens e as consequências futuras.

Cutscene Reveladora com Victor Blackthorn: Uma cutscene revela as verdadeiras motivações de Victor Blackthorn por trás do projeto da máquina do tempo. O protagonista descobre informações cruciais sobre a trama e as consequências de suas ações.

Desafio Climático: Enquanto viaja para uma era pré-histórica, o protagonista enfrenta desafios climáticos extremos, incluindo tempestades e condições adversas. Ele deve encontrar abrigo e recursos para sobreviver e continuar sua busca pelos cristais.

Cutscene de Confronto Final: No auge da narrativa, o protagonista confronta Victor Blackthorn em uma cutscene emocionante. Suas escolhas ao longo da história afetam o resultado deste confronto crucial.

Quebra-Cabeça da Máquina do Tempo: Antes de retornar ao presente, o protagonista deve resolver um quebra-cabeça complexo na máquina do tempo para ativá-la corretamente e garantir seu retorno bem-sucedido.

CUTSCENE INICIAL

O protagonista discute com o magnata sobre a missão.

A ideia inicial era que o protagonista voltasse no passado para recuperar o artefato e em seguida voltar para o presente.

O magnata informa o protagonista que ele não conseguira voltar para o ano atual pois os cristais estão faltando.

O protagonista não gosta e reclama. Porém o magnata o lembra que essa é sua única chance de conseguir o dinheiro para o tratamento de sua filha.

-Descrição dos filmes que serão incluídos no jogo;

-Descrição dos roteiros;

-Qual método será usado para a criação dos filmes?

Blender com eevee ou cycles ainda precisamos decidir

-Em quais momentos eles serão exibidos?

No início do jogo e também no início e final de cada fase.

10.Cronograma

-Descrição detalhada do cronograma de desenvolvimento;

-Modelo de cronograma: