**PROGRAMAÇÃO DE JOGOS DIGITAIS**

GAME DESIGN DOCUMENT (GDD)

**PROFESSOR:** DENIS GONÇALVES COPLE



**VERSÃO 1.0**

**CAMILE PIMENTA MONTEIRO -** MATRÍCULA: **1240201525 –** TURMA: **4169CMPM3A\_P1**

**ESTHER FERNANDES DO NASCIMENTO -** MATRÍCULA: **1240206904 –** TURMA**: 4169CMPM3B\_P1**

**1. VISÃO GERAL**

Este projeto tem como objetivo o desenvolvimento de um jogo digital em 2D, utilizando a engine Godot, no contexto da disciplina de Programação de Jogos Digitais. O jogo, intitulado *Mochi’s Quest*, apresenta uma narrativa leve e divertida protagonizada por Mochi, um gato curioso que parte em uma jornada repleta de desafios em busca de petiscos dourados.

Foram desenvolvidas três fases com cenários distintos, que evoluem em nível de dificuldade e variedade de obstáculos. Ao longo do percurso, o jogador deve conduzir Mochi por diferentes ambientes, enfrentando inimigos, desviando de armadilhas e coletando itens essenciais para avançar. O jogo foi pensado para oferecer uma experiência fluida e progressiva, integrando elementos de jogabilidade com um visual atrativo.

Além da construção do jogo, foi elaborado um GDD (Game Design Document), detalhando aspectos narrativos, mecânicos, visuais e estruturais da proposta. A entrega final também inclui o código-fonte compactado e o instalador do jogo.

# 2. RESUMO DO PROJETO

*Mochi’s Quest* é um jogo digital 2D do tipo plataforma side-scroller, desenvolvido na engine Godot. O projeto tem como objetivo proporcionar uma experiência divertida e desafiadora, onde o jogador guia Mochi, um gato carismático, por diferentes fases em busca de petiscos dourados. Durante o percurso, o jogador deve evitar armadilhas, derrotar inimigos e atravessar portais para avançar entre os níveis. O projeto também inclui o desenvolvimento de um GDD (Game Design Document) e a entrega de todos os arquivos necessários para execução.

**3. GÊNERO**

• **Gênero:** Plataforma side-scroller

• **Estilo:** Aventura com elementos de ação e exploração

# 4. PLATAFORMA

O jogo está sendo desenvolvido para ser jogado em **PC (Windows/Linux)**, mas também pode ser adaptado para plataformas como **mobile** com ajustes nos controles e resolução.

# 5. CONTROLES Ação

# Tecla/Comando

* Mover para esquerda Seta ←
* Mover para direita Seta →
* Pular Barra de espaço
* Atacar

# 2. ESCOPO DO PROJETO

# Engine: Godot

* **Gênero:** Plataforma side-scroller 2D
* **Fases:** 3 fases com ambientações e dificuldades diferentes
* **Inspirações:** Mario e Gato Roboto

# REFERÊNCIAS

As principais referências utilizadas para construção do jogo foram:

* **Super Mario Bros:** inspiração na estrutura de fases, coleta de itens e progressão de dificuldade.
* **Gato Roboto:** referência no estilo visual 2D, protagonista felino e interação com o ambiente.

# GAMEPLAY

O jogador controla Mochi, um gatinho em busca de petiscos dourados. O gameplay é focado em movimentação lateral (side-scroll), onde o jogador precisa coletar itens, superar armadilhas, derrotar inimigos e acessar portais para mudar de fase. A dificuldade aumenta progressivamente, com novos obstáculos.

# GAMEPLAY DETALHADO

* **Movimentação:** O jogador pode mover-se para a esquerda e direita, pular e atacar inimigos.
* **Coleta:** Petiscos dourados estão espalhados nas fases e devem ser coletados.
* **Portais:** No final de cada fase, há um portal que leva o jogador para o próximo nível.
* **Inimigos:** Cada fase possui inimigos com padrões diferentes de movimentação.
* **Obstáculos:** Plataformas móveis, armadilhas tornam a navegação mais desafiadora.
* **HUD:** Exibição de vidas, petiscos coletados e fase atual.

# NÍVEIS DE JOGO

# Total de níveis: 3, divididos por fases com temas diferentes.

# 3. MECÂNICAS Mecânicas Gerais do Jogo

* Sistema de coleta de itens (petiscos)
* Sistema de detecção de colisão com inimigos e obstáculos
* Progressão de fases por meio de portais
* HUD com contador de vidas e petiscos

# Mecânica do Player

* **Visão:** Lateral (side-view), padrão dos side-scrollers
* **Movimentos:** Esquerda, direita, pulo
* **Interações:** Pode atravessar portais e eliminar inimigos com ataque físico

# Ataque

* Mochi pode atacar com pulo por cima do inimigo pressionar uma tecla space
* Inimigos derrotados somem após o golpe

# Mecânicas do Mundo

* **Inimigos:** movimentação padrão horizontal, causam danos ao encostar no jogador
* **Obstáculos:** plataformas móveis, buracos, armadilhas fixas
* **Portais:** ativados ao alcançar o final da fase

**4. HISTÓRIA E JOGABILIDADE**

# Sinopse

Mochi’s Quest é uma aventura 2D protagonizada por Mochi, um gato curioso e carismático que parte em uma jornada secreta para encontrar misteriosos petiscos dourados. Cansado da rotina dentro de casa, Mochi explora diferentes cenários repletos de desafios, inimigos e armadilhas, precisando retornar antes que sua dona perceba sua ausência.

# História

*Mochi’s Quest* é uma envolvente aventura protagonizada por Mochi, um gato curioso e carismático, movido por um único objetivo: encontrar os misteriosos petiscos dourados espalhados pelo caminho.

Cansado da rotina doméstica, Mochi decide explorar o mundo além de sua janela. O que começa como um simples passeio se transforma em uma verdadeira jornada de superação, com cenários vibrantes e desafios inesperados. Ao longo do caminho, ele enfrenta obstáculos traiçoeiros, inimigos persistentes e plataformas instáveis, exigindo habilidade e agilidade para prosseguir.

A cada fase, Mochi se aproxima mais de seu objetivo, coletando petiscos e descobrindo novos ambientes, sempre correndo contra o tempo para retornar antes que sua dona descubra sua escapada. Mais do que uma simples busca, *Mochi’s Quest* representa a curiosidade felina levada ao extremo — e a recompensa de quem se atreve a explorar o desconhecido.

1. **PERSONAGENS**

Ficha técnica de todos os personagens presentes no projeto.

|  |  |
| --- | --- |
| **Nome** | Mochi |
| **Sprite** |  |
| **Tipo** | Player |
| **Mecânicas** | Saltar  Pular  Destruir inimigos ao pular em cima; |

|  |  |
| --- | --- |
| **Nome** | Inimigo |
| **Sprite** |  |
| **Tipo** | Inimigo |
| **Mecânicas** | Andar de um lado para o outro;  Tira a vida do player ao encostar; destruído com toque na cabeça. |

1. ITENS

Ficha técnica de todos os itens presentes no projeto.

|  |  |
| --- | --- |
| **Nome** | Petiscos dourados |
| **Sprite** |  |
| **Mecânicas** | Personagem ganha 1 ponto por cada petisco dourados. |