

Universidade Presbiteriana Mackenzie
Jogos Digitais

Matheus Fernandes Rodrigues
Viktória Alves dos Santos

Game Design Document
S.O.S Flood

São Paulo
2023

História

SOS Flood é um jogo em 2D que vai ensinar sobre importância de ajudar as pessoas em situações de emergência climática, mais especificamente em uma enchente. A ideia surgiu a partir dos tristes acontecimentos no Litoral Norte de São Paulo, em fevereiro, onde 65 pessoas morreram, casas foram destruídas e rodovias bloqueadas após um temporal histórico. O temporal foi tão forte que causou deslizamentos e enchentes, deixando várias famílias desapontadas.

O jogo vem como uma maneira de educar crianças em uma situação de enchente, onde o jogador vai ter que desviar de alguns obstáculos e sobretudo conseguir salvar as vítimas da enchente.

Como dito anteriormente, o jogo tem o objetivo de educar crianças, com o público-alvo de aproximadamente 6 anos, juntamente com uma explicação que pode ser dos professores do ensino básico sobre todo o contexto de uma enchente para contextualizar as crianças e servir como um material de apoio para tornar a aula mais dinâmica.

Definição e Funcionamento

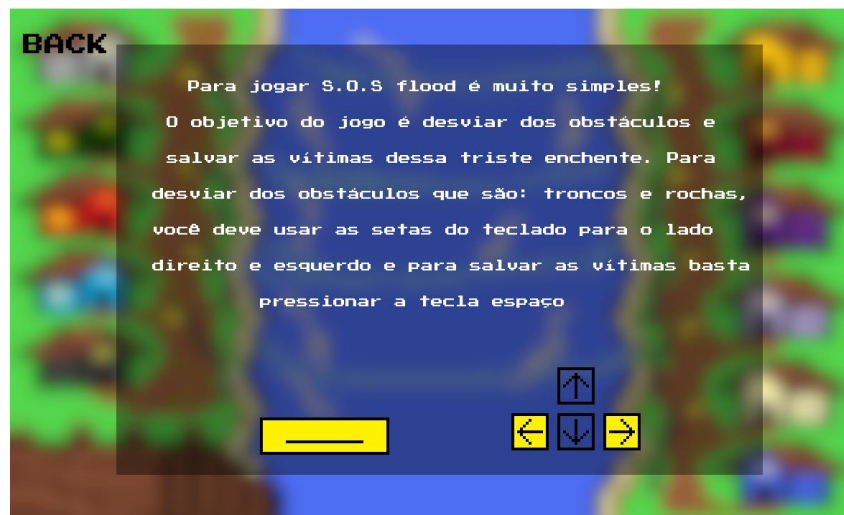
Como dito anteriormente, SOS Flood é um jogo em 2D que vai ensinar sobre importância de ajudar as pessoas em situações de emergência climática e também sobre a sua própria sobrevivência.

No primeiro passo, o jogador se depara com o menu, onde contém botões para jogar, de instruções, sair e para visualizar o ranking.

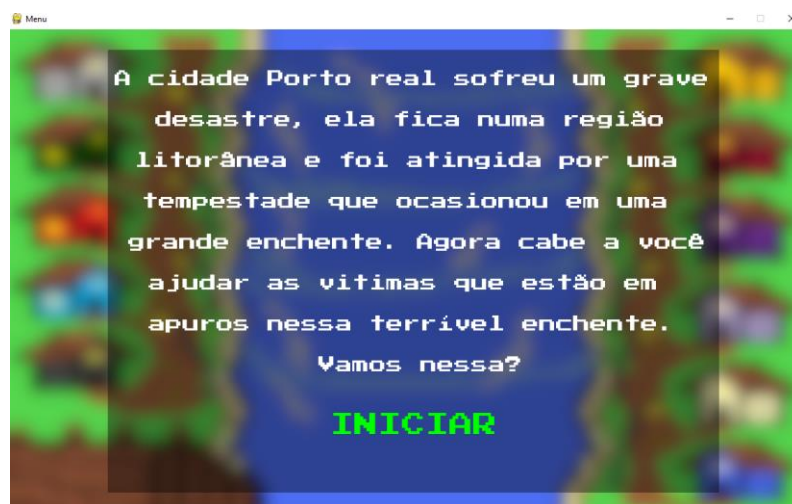


Iniciando com o botão de instruções, o jogador consegue visualizar como jogar e quais teclas ele deve utilizar.

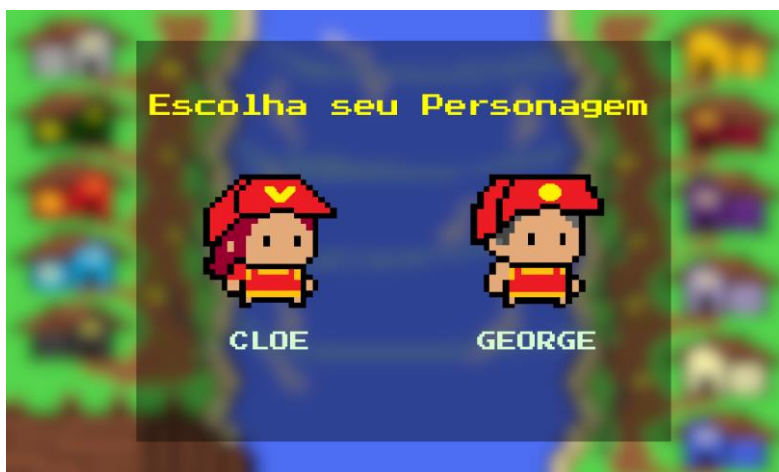




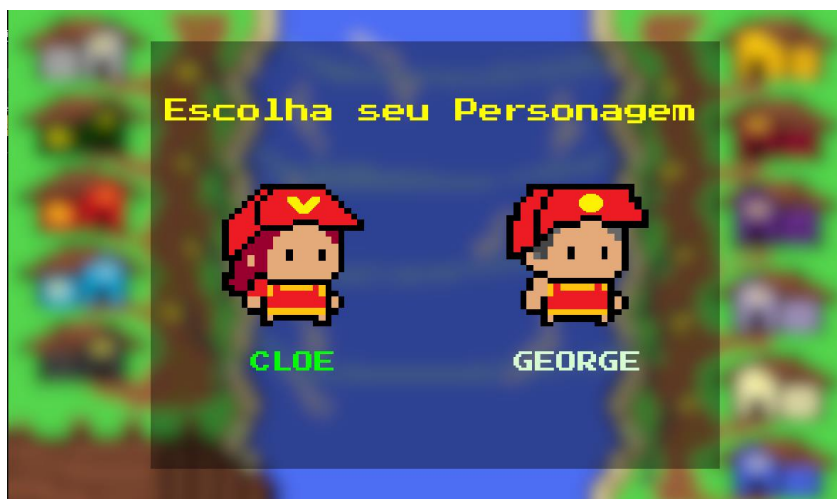
No contexto do jogo, quando ele clica em iniciar, existe uma cidade fictícia chamada Porto Real e uma contextualização para o jogador antes de jogar, sobre o que aconteceu nessa área, que fica numa região litorânea.



Logo após isso, clicando em iniciar ele vai ser direcionado para tela de escolha dos personagens.



Onde, quando clicar, vai selecionar o personagem escolhido e para visualizar a seleção, o nome ficará verde.



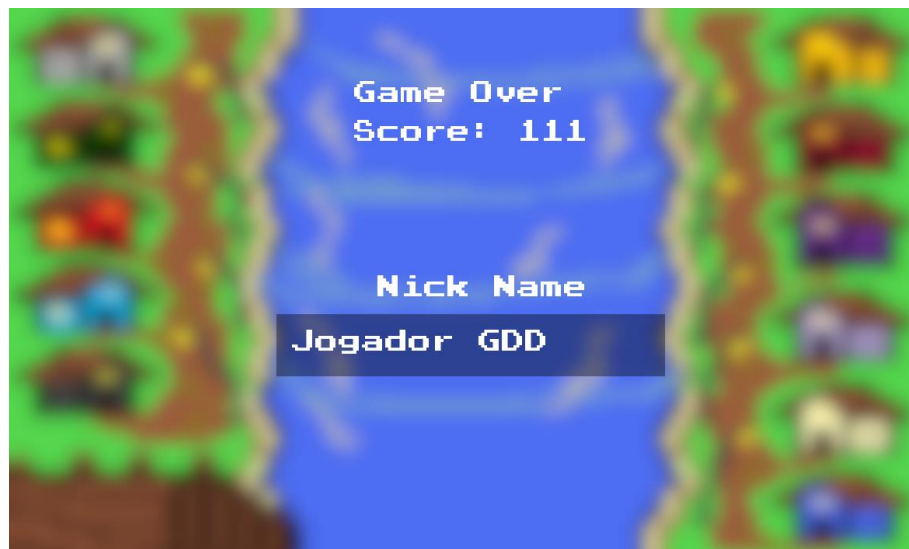
Após isso, o jogo se iniciará de fato, com o personagem que o jogador escolheu e o jogador vai iniciar com as vidas (representadas pelos corações) cheias e conforme ele(a), não desvie do obstáculo, essas vidas vão sendo perdidas.



A IA principal do jogo é exibida no modo como o personagem consegue desviar dos obstáculos. E para aumentar seus pontos no score, ele deve salvar as vítimas e para isso ele clica no espaço quando uma vítima passar pelo(a) bombeiro(a), além de conseguir se manter no jogo sem ser atingido por uma rocha, tronco ou similares.

As fases do jogo vão se diferenciando com base na velocidade, quanto mais o jogador(a) vão se mantendo no jogo a velocidade vai aumentando e dificultando que ele desvie dos obstáculos e salve as vítimas.

E por fim, aparecerá a tela de Game Over, caso ele perca as 3 vidas representadas pelos corações em cinza. Nisso, o jogador vai ter acesso à sua pontuação Score e o número de vítimas que ele(a) salvou.



Para conferir o ranking, você pode voltar ao menu para ter acesso e lá estará as 20 maiores pontuações.



BACK

Ranking

- 1° Kenny - Score: 865
- 2° Fake - Score: 733
- 3° Danzo - Score: 639
- 4° Veigh - Score: 605
- 5° é o Heat - Score: 587
- 6° Jhonny - Score: 567
- 7° Dfideliz - Score: 548
- 8° Kay Black - Score: 523
- 9° Richard - Score: 501
- 10° Boltralha - Score: 417
- 11° El Derek - Score: 414
- 12° Kick - Score: 405
- 13° é o Fefis - Score: 371
- 14° Fefe - Score: 369
- 15° Lebron - Score: 369
- 16° Teste Som - Score: 362
- 17° Wanda - Score: 348
- 18° Davi - Score: 342
- 19° The Rock - Score: 332
- 20° Bender - Score: 319

Personagens e cenários

No contexto para a criação dos personagens, foi pensado na figura de um bombeiro(a), que normalmente atuam nessa situação no mundo real. Os bombeiros devem habilidades importantes como: Conhecimento técnico, capacidade física, trabalho em equipe, resolução de problemas, calma sob pressão, habilidades de comunicação e empatia e sensibilidade.

Diante dessas características, adaptamos para o contexto do jogo e formato, que optamos por seguir em um padrão de Pixel Art, com dois personagens que o jogador(a) pode seleccionar antes de iniciar o jogo, após a contextualização da história (telas exibidas anteriormente).



Especificações dos personagens:



Nome: Cloe

Idade: 30

Profissão: Bombeira

Principais Habilidades: calma sob pressão, Conhecimento técnico e especialização em resgates nas enchentes.



Nome: George

Idade: 33

Profissão: Bombeiro

Principais Habilidades: Capacidade física, empatia, especialização em nado para resgate e trabalho em equipe.

Já o cenário também é composto por Pixel Art e foi baseado na ideia de uma cidade que foi atingida por uma enchente, algumas casas permaneceram no lugar, mas o meio da cidade foi totalmente danificado com a água.



A imagem ficou original para a tela do jogo de fato e para as outras partes ela foi desfocada para dar ênfase em outras partes. E para aumentar ainda mais a experiência do usuário, tem um som ambiente dando a ideia de água corrente no jogo e quando acontece a colisão e salvamento das vítimas sons que condizem com erro e acerto.