

Projeto GDD Takout

Sobre o Jogo

Froggy Deliver é um jogo 2D com perspectiva top-down em que seu objetivo é entregar os pedidos feitos pelos clientes, porém isso não é tão fácil quanto parece! Muitos pedidos chegarão ao mesmo tempo, e você terá um tempo limitado para completar cada um deles, sem contar que alguns itens que compõem o pedido podem estar em cantos opostos da loja, fazendo com que você corra “pra lá e pra cá”. O verdadeiro objetivo do jogo é não se atrapalhar com os pedidos.

Identidade Visual

O *Froggy Deliver* é todo feito com gráficos de pixel art 2D (desenhadas pelo designer Pedro Frigo) e é visto de cima, numa perspectiva top-down. O jogo se passa inteiro dentro de mercados ou lojas, e sua câmera é fixa em um único lugar, mostrando toda a fase para o jogador desde o começo. Essa decisão foi tomada pois caso o jogador tivesse que ficar procurando onde estão os itens junto com ter que se preocupar com o tempo e com a bagunça seria injusto, além de fugir do propósito do jogo.

Gameplay

A gameplay e as mecânicas de *Froggy Deliver* são relativamente simples, porém o que deixa o jogo interessante e divertido são as interações que os elementos do jogo criam. Por exemplo, é fácil pegar os itens, porém pegar eles enquanto se tem um pedido cujo tempo está quase acabando e tem outros dois pedidos chegando é muito mais atraente. As mecânicas básicas do jogo são: pegar itens, montar pedidos e entregá-los.

Interface

A interface do jogo deve deixar duas coisas bem claras: os pedidos que você recebeu e quanto tempo falta para entregá-los.

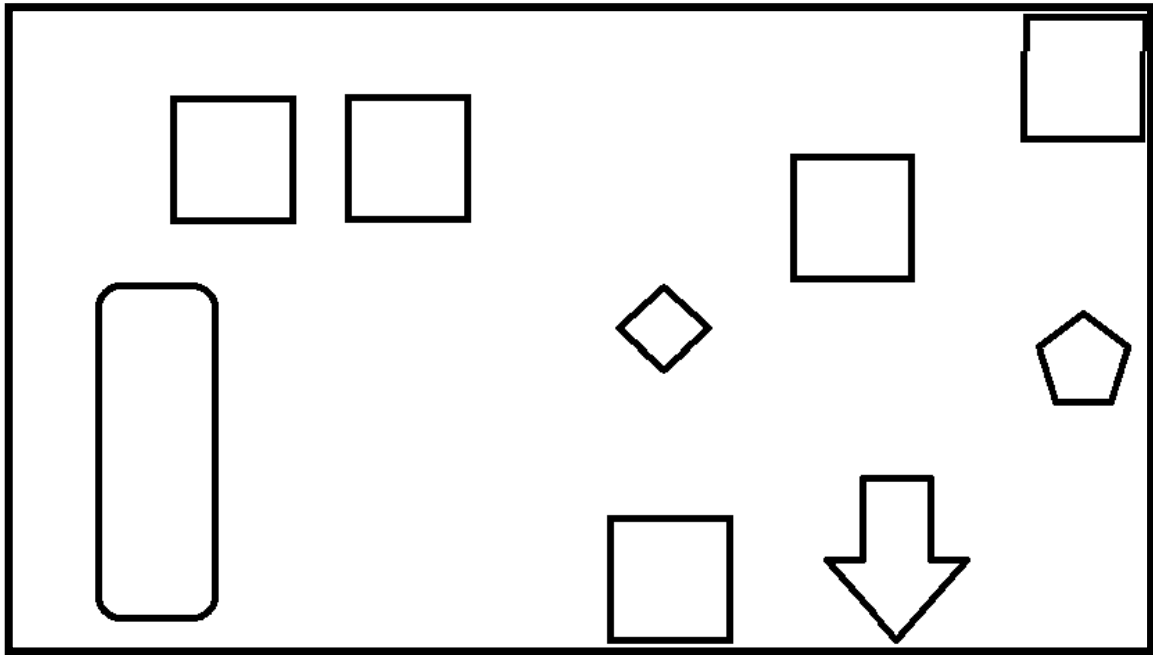
Personagem

O melhor (e único) personagem que você vê durante o jogo é o Froggy, nosso mascote carismático.



Level Design

O Level Design desse jogo é uma das coisas mais importantes das quais temos que nos preocupar, pois é nele que se encontra boa parte da dificuldade do jogo. No primeiro nível evitamos de colocar barreiras (físicas), para que o jogador se acostume com o jogo, porém essas barreiras vão aparecendo em níveis futuros. Aqui está um exemplo de um diagrama feito por mim (Guilherme Alvarez) para auxiliar nosso designer (Pedro Frigo) a construir as fases.



O JOGO SERÁ LIVRE PARA TODOS OS PÚBLICOS