

Forest Guardian

Game Design Document

Versão: 1.3

Autores:

Ayumi Aoki Santana

Francisco Rivail Santos da Luz Junior

Gideão Ximenes de Melo Sampaio

Manaus,
Junho de 2019

Índice

1. História	3
2. Gameplay	4
3. Personagens	5
4. Controles	6
5. Câmera	7
6. Universo do Jogo	8
7. Inimigos	9
8. Interface	10
9. Cutscenes	11
10. Cronograma	12

1.História

Há uma floresta que apresenta um ambiente diversificado onde vivem vários animais exóticos e místicos. O lugar é de difícil acesso, pois possui ecossistemas e fenômenos enigmáticos. Já os animais eram capazes de se comunicar uns com os outros, mesmo sendo de espécies diferentes.

Lá, vivia um animal que, desde filhote, era criado por uma coruja que se chamava Luna. A coruja batizou ele de Snow e cuidou dele como se fosse seu filho. Os dois moram em uma árvore, na qual construíram sua habitação. O Snow ajudava a sua “mãe coruja” a manter a árvore em que conviviam, para isso ele teve que aprender habilidades de combate para afastar os inimigos.

Num certo dia, um grupo de exploradores ilegais denominados de Ômegas, que são liderados pelo Dr. Ômega, invadem a floresta a fim de capturar os animais exóticos do local. Eles utilizavam vários equipamentos tecnológicos para entrar na floresta e capturar o máximo possível de animais, pois sabem dos perigos da floresta.

Neste meio-tempo, o Snow estava colhendo frutas um pouco distante da árvore enquanto a Luna estava descansando. Quando os exploradores estavam capturando os animais da floresta encontram a árvore onde a coruja estava e, por conseguinte, a capturam. Depois de colher as frutas, o Snow volta para a árvore e no caminho percebeu que havia invasores na floresta, e que estavam capturando os animais. Preocupado, o Snow voltou para a árvore, e ao chegar percebeu que já era tarde demais, os inimigos já tinham invadido e levado a sua mãe.

Os exploradores ilegais prenderam os animais capturados em jaulas e levaram para a base de tráfico de animais que instalaram na floresta. Ao descobrir que os inimigos possuíam um alojamento, o Snow foi atrás de encontrar sua mãe. Ao chegar lá, ele se arrisca para enfrentar vários inimigos com suas habilidades a fim de libertar a coruja e os animais.

Depois de salvar todos os animais e derrotar todos os inimigos, fazendo eles irem embora, o Snow volta para floresta com a sua “mãe coruja” e com todos os animais. Assim que chegam à floresta, os animais nomeiam o Snow de o “Guardião da Floresta”, e ele fala para a coruja olhando para a floresta num topo de uma colina:

-Eu sou o Guardião da Floresta.

2. Gameplay

O jogo é do gênero Aventura e Plataforma.

2.1 Mecânica

O jogo tem como mecânica, os movimentos executáveis do personagem Snow, como andar, correr, pular, e suas habilidades, como rodopiar e chutar. Com também tem a mecânica do inimigos que tentam impedir o Snow com tiros e ataques com bastões elétricos.

2.2 Progressão do Jogo

O jogo é constituído por 3 fases, que são baseadas no percurso do personagem Snow em busca de salvar os animais. Em cada fase, o jogador terá que enfrentar vários inimigos e desviar de obstáculos, como espinhos e cercas elétricas, também, terá que libertar os animais enjaulados que estarão espalhados pelo cenário. Além disso, terá itens escondidos que o usuário terá que encontrar e frutas que recuperam a vida do personagem.

2.3 Dificuldades de fases

A dificuldade do jogo aumenta quando o jogador avançar de fase.

Na 1º fase, o snow, o jogador, percorrerá um caminho que começa em sua árvore até a base inimiga. Nesse percurso, o usuário encontrará espinhos que podem obstruir sua passagem, como também inimigos que terá que enfrentar. Além de ter que libertar os animais da jaula que estão espalhados pela fase.

Na 2º fase, o jogador já estará na base da Ômega, mas agora terá que encontrar a coruja Luna, que está na base central. Lá, o Snow enfrentará mais inimigos, terá que salvar mais animais e encontrará mais obstáculos, como cercas elétricas, portanto, a dificuldade será maior.

Na 3º fase, Snow estará na base central, onde o Dr.Ômega está localizado. Nesse cenário, o jogador encontrará mais inimigos e obstáculos, além de ter que libertar os animais dispersos na fase. Mas no final, o coelho Snow terá que enfrentar o Dr.Ômega para poder salvar a coruja Luna.

O personagem tem 3 vidas, portanto, se o jogador perder as 3 é game over.

2.4 Pontuação

Em relação a pontuação do jogo, o jogador terá que encontrar o item escondido, libertar todos animais da fase e derrotar todos os inimigos. Além disso, o jogo contará quanto tempo o usuário levou para concluir a fase. Sendo assim, a pontuação será feita pela quantidade de animais salvos e inimigos derrotados da fase, se encontrou o item escondido e o tempo percorrido pelo jogador na fase.

3. Personagens

3.1 Personagem Principal

Nome: Snow

Idade: Jovem

Sexo: Masculino

Snow é um coelho branco de cauda comprida, uma espécie exótica da floresta, que foi abandonado quando filhote pelo seu bando, mas foi adotado por uma coruja. Ele é aventureiro, astuto, ágil, extrovertido, curioso e corajoso. O nome Snow foi escolhido pela coruja, e o motivo é por causa da pelagem do coelho ser branca como a neve. As ações realizadas por este personagem são controladas pelo jogador, e consiste nas que podem ser executadas, como andar, correr, fazer um pulo simples ou duplo, como também nas habilidades de ataque do Snow, como um salto com chute e rodopiar, que podem causar danos nos inimigos.

- Ilustração visual do personagem



3.2 Personagem Secundário

Nome: Luna

Idade: Adulta

Sexo: Feminino

Luna é coruja que adotou e cuidou de Snow. Antes de conhecer o coelho, ela vivia sozinha numa árvore grande e bonita da floresta. Ela é dócil, atenciosa, tranquila e simpática. As suas aparições são em cutscenes do jogo, portanto, as ações dessa personagem não são controladas pelo jogador.

3.3 Antagonista (Boss)

Nome: Dr.Ômega

Idade: Indefinida

Sexo: Masculino

Dr.Ômega é o líder da Ômega, organização de traficantes de animais que invadiu a floresta. Ele é inteligente, malvado, ganancioso, astuto e estratégico. Ele possui uma armadura que será utilizada para combater o Snow.

3.4 Animais

São animais que o jogador terá que resgatar

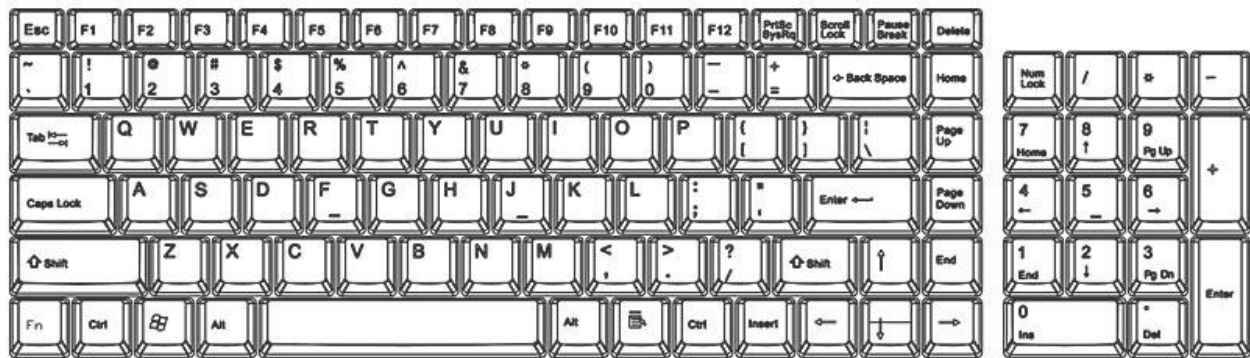
- Urso Panda
- Arara Azul
- Raposa
- Tigre
- Macaco
- Lobo Guará
- Girafa

4. Controles

Os controles do personagem poderão ser realizados através de um teclado.

Controles de Gameplay:

- **Seta para direita ou Tecla D:** Movimentar personagem para direita.
- **Seta para esquerda ou Tecla A:** Movimentar personagem para esquerda.
- **Seta para cima ou Tecla W ou Tecla Space:** Realiza a ação de pulo.
- **Seta para baixo ou Tecla S:** Realiza a ação de agachamento.
- **Tecla Q:** Realiza a ação de chute.
- **Tecla E:** Realiza a ação de rodopio.
- **Tecla ESC:** Seleciona o menu de opções.

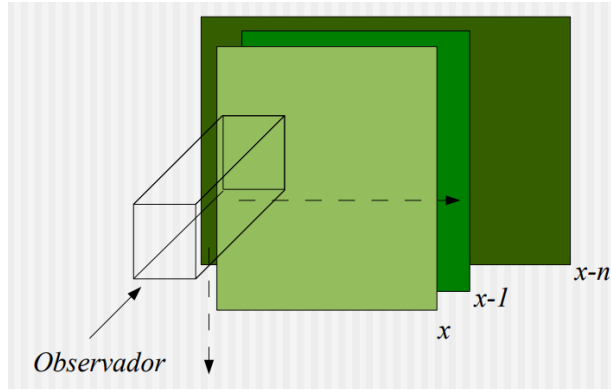


5. Câmera

O tipo de câmera a ser utilizada no jogo será a de rolagem ,onde a câmera se movimenta conforme a velocidade e movimento do personagem,e também será implementada a técnica parallax onde o cenário é dividido em camadas e cada camada possui uma velocidade de movimentação diferente.

A visualização do jogo, onde o jogador verá os elementos do jogo lateralmente, parecido com jogos como Mario,Sonic e Megaman.

-Ilustração de cenário parallax



- Sonic é um exemplo de jogo que possui um cenário parallax e lateral



6. Universo do Jogo

A floresta de Snow foi invadida por Ômega, uma organização de contrabandistas comandada pelo Dr. Ômega, que capturou os animais, incluindo a coruja Luna. Sendo assim, os inimigos construíram uma base na floresta, onde mantiveram os animais em jaulas. Agora, o protagonista irá em uma aventura em busca de salvar os animais e a coruja, para isso, enfrentará vários inimigos.

O jogo será composto por 3 atos, sendo organizado pelo caminho que o coelho percorrerá da sua árvore na floresta até a base inimiga. Em cada fase, terá um ambiente mostrando o caminho trilhado pelo personagem. No 1º ato, apresentará o trajeto do Snow da árvore até a base da Ômega, sendo assim, o cenário será da floresta. No 2º ato, o Snow já estará na base inimiga, só que agora ele terá que ir até a base central, onde fica o Boss. No 3º ato, o cenário será a base central do Vilão, onde o personagem Snow enfrentará o Dr.Ômega(Boss).

6.1 Cenário do jogo

O jogo terá 3 cenários, sendo um para cada fase.

1º fase:

- Floresta

2º fase:

- Base da Ômega na floresta

3º fase:

- Base central do Dr.Ômega

7.Inimigos

7.1 Dr.Ômega

O Dr.Ômega será o vilão do jogo, sendo o Boss da última fase.

Descrição: Ele possuirá uma armadura na qual utilizará para o combate. E esta terá as habilidades de Speed Dash, a armadura irá avançar com super velocidade pra cima do personagem Snow, e também dispara projéteis que causará danos. Inimigo de Nível Muito Difícil, e ao ser derrotado, o jogador ganhará uma chave que permitirá abrir a jaula em que a coruja Luna está presa. Além de contabilizar bastante pontos.

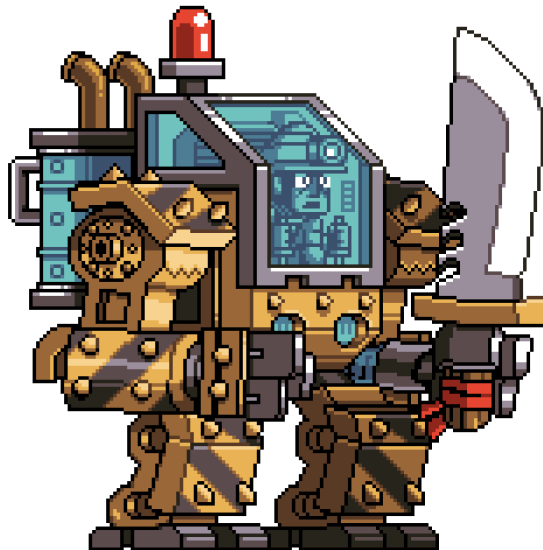


Imagem ilustrativa

7.2 Mega Kart

Veículos automatizados da Ômega que estarão espalhados pelas 3 fases.

Descrição: Pequenos veículos robóticos, de rodas, que possuem armas. Seus disparos causará danos no personagem Snow. Mas porém, são fáceis de derrotar e quando isso ocorrer, será contabilizados alguns pontos.

7.3 Shock Troopers

Soldados da Ômega que estarão espalhados pelas 3 fases.

Descrição: Eles possuirão bastão que emitem cargas elétricas. Seu bastão causará danos no personagem Snow e deixando-o paralisado por alguns instantes. São considerados de nível Médio, ou seja, um pouco mais difícil de derrotar. Ao derrotar o inimigo será contabilizados alguns pontos.

7.4 Ômega Troopers

Soldados de Elite da Ômega que estarão espalhados pelas 3 fases.

Descrição: Com sendo da Elite, eles possuirão armas e mais resistência. Suas armas disparam projéteis elétricos que deixarão o personagem Snow paralisado, e assim, lhe causando dano. São de nível Alto e ao serem derrotados, serão contabilizados mais pontos.

8.Interface

8.1 Design e ilustração do HUD (head-up display)



O personagem possuirá três vidas, que será representada pelo coração.



Botão em que o usuário apertará para dar pause no jogo.

123456789

Números que representam a pontuação do jogador.

00 : 00 ⌚

Número que representa o tempo da partida.

8.2 Posicionamento dos elementos do HUD



cenário Ilustrativo

9. Cutscenes

O jogo terá 3 momentos com cutscenes.

9.1 No Início

No início do jogo será apresentado, nas cutscenes, um pouco sobre a história do personagem Snow e como ocorreu a invasão da Ômega.

9.2 Diálogo entre o Snow e o Dr.Ômega

Acontecerá no final da 3º fase do jogo, quando personagem Snow se encontra com o Dr.Ômega. Será apresentado um pouco da história do vilão.

9.3 Cena final

Já no final do jogo, depois do usuário terminar as fases, o Snow estará numa colina com a coruja Luna, e olhando para a floresta de lá ele diz: “Eu sou O Guardiã da Floresta”.

-

10. Cronograma

- Descrição detalhada do cronograma de desenvolvimento;
- Modelo de cronograma:

[illegible]