Uma imagem contendo Forma

Descrição gerada automaticamente

ESCOLA DE ARTES, CIÊNCIAS E HUMANIDADES

UNIVERSIDADE DE SÃO PAULO

Entrega parcial

Resolução de problemas II – Grupo 09 gamificação

Luciano Vieira de Araujo

**TÍTULO DO JOGO: ?**

**Game Design Document**

Autores:

Guilherme Umemura (9353592)

São Paulo/2021

1. **Inspirações**

Trata-se de jogo de plataforma 2D com forte inspiração em jogos clássicos como Super Mario World, Sonic e Donkey Kong Country, e que encontra validação de sua faceta atual em jogos como Hollow Knight, Shovel Knight, Celeste e outros.

1. **Enredo**

O jogo se passa num cenário em de caos do alfabeto: algumas letras foram raptadas e outras se rebelaram contra as demais. O herói controlado pelo usuário deve recuperá-las e restaurar a ordem no mundo das letras e palavras. Esse fato será exposto ao jogador por meio de palavras com letras faltantes, como por exemplo, “4jud4r” (ajudar), indicando que a letra “A” foi roubada.

Não serão fornecidos ao jogador muitos elementos da história pois não é esse o cerne do projeto, figurando a história apenas como elemento introdutório do jogo ao usuário.

1. **Gameplay**

* Poder do jogador: mover o herói para as quatro direções: cima, baixo, esquerda e direita; ele poderá pular também.
* Câmera acompanha movimento do herói
* Desafios:
  + Inimigos
    - X: voador e que gira como uma shuriken
    - O: rola de um lado para o outro
    - V: abocanha
  + Móveis:
    - Plataformas móveis
* Condição de game over do level: entrar em contato com inimigo ou cair da Plataforma
  + TO DO: Pular na cabeça de inimigos pode destrui-los?
* Escalonamento de dificuldade: aumento da frequencia de inimigos
  + TO DO: herói terá vidas ou apenas uma?
* Condição de vitória: recuperar todas as letras e derrotar as que se rebelaram
  + Recupera-se uma letra ao derrotar o ‘chefão’ da fase. Esse, por sua vez será uma letra com algum comportamento extraordinário.

1. **Controles**

Mover o herói nos eixos X e Y e pular via input no teclado.

1. **Universo do jogo**

* Uso de cores claras e fortes (Minecraft, stardew valley, etc)
  + Para o MVP: uso apenas de artes preto e branco (foco na gameplay)
* Sons que remetam a aventura

1. **Inimigos**

- Descrição e ilustração dos inimigos que existem no universo do jogo;

- Em qual ambiente/fase cada inimigo vai aparecer?

- Como o jogado 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?

1. **Interface**

- 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...

1. **Cutscenes**

- Descrição dos filmes que serão incluídos no jogo;

- Descrição dos roteiros;

- Qual método será usado para a criação dos filmes?

- Em quais momentos eles serão exibidos?

1. **Cronograma**

- Descrição detalhada do cronograma de desenvolvimento;

- Modelo de cronograma:

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  | **Março** | | | | **Abril** | | | | **Maio** | | | | **Junho** | | | |
| **Tarefa/Semana** | 1 | 2 | 3 | 4 | 1 | 2 | 3 | 4 | 1 | 2 | 3 | 4 | 1 | 2 | 3 | 4 | **Progreso** |
| Escrever o GDD |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | Completo |
| Apresentar GDD |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | Completo |
| Selecionar/desenhar a arte dos personagens |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | Em Progresso |
| Selecionar/desenhar a arte dos cenários |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | Em Progresso |
| Desenvolver o sistema de controle do jogador |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | Planejado |
| Desenvolver sistema de mapas e fases |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | Planejado |
| Implementar a detecção de colisão |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | Planejado |
| Desenvolver sistema de pontuação |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | Planejado |
| Implementar inimigos |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | Planejado |