

GRUPO I

JOGO PAC-III

GAME DESIGN DOCUMENT

Versão 0.8

DANIELE ORZECOWSKI
GUSTAVO C. PEREIRA
JULIA BACH
MATEUS FERNANDES

ÍNDICE

1. Visão Geral
2. Objetivos
3. Escopo
4. Requisitos
 - a. Funcionais
 - b. Não funcionais
5. Narrativa
 - a. Personagens
 - b. Tempo
 - c. Espaço
 - d. Foco Narrativo
 - e. Enredo
6. Jogabilidade
 - a. Gameplay
 - b. Controle
 - c. Câmera
7. Galeria
8. Bibliografia



1. Visão Geral

Um jogo divertido, de duração curta, que ensina quais os benefícios e nutrientes de determinadas frutas, vegetais e legumes em um ambiente finito e controlado com alguns mini-games.

2. Objetivos

- Ensinar um pouco sobre nutrição, diferentes tipos de nutrientes, suas funções, benefícios e doenças as quais ajuda a evitar;
- Criar uma gameplay que faça o jogador se sentir mais calmo, não agitado, relaxado, não exigindo muito raciocínio nem reflexo, a fim de tranquilizar o jogador;
- Divertir os jogadores através de um mapa aconchegante e acolhedor e fofo.

3. Escopo

O projeto leva em consideração a capacidade e conhecimento de seus desenvolvedores, o objetivo final e a vontade de seus idealizadores.

Um jogo simples, de poucos minutos de duração, com mecânicas simples, poucos objetivos interativos e um baixo nível de aprendizado. Além disso, o jogo deve ser recreativo, do tipo que não exige muita atenção, um jogo leve e que não demande nem física nem mentalmente do jogador. Uma jogatina que traga conhecimentos importantes que auxiliem na alimentação dos jogadores e que possa conscientizá-los sobre os benefícios dos legumes.

4. Requisitos

a. Funcionais

- O jogador deve poder de movimentar em oito direções: cima, baixo, direita, esquerda e as quatro diagonais;
- O jogador deve ser capaz de plantar os frutos;
- O jogador deve ser capaz de colher os frutos;
- O jogador deve ser capaz de interagir com o baú;
- O jogo deve se dividir em mini missões;
- O jogador precisa procurar as sementes dos frutos pelo mapa;

- O jogador não pode acessar a água;
- O jogador não pode acessar a casa de menor tamanho;
- O jogador deve ser capaz de visualizar seu inventário ao pressionar uma tecla.

b. Não funcionais

- O jogador deve poder pausar o jogo;
- O jogo deve ser curto, não podendo durar mais que 20 minutos;
- Deve haver caixas de diálogos que direcionam o jogador;
- Deve haver música de fundo;
- A música de fundo deve ter um volume médio para baixo;
- É necessário que tenham efeitos sonoros no jogo (no andar do personagem, no utilizar de itens, no colher de frutos etc);
- Um som deve ser produzido quando a planta terminar de crescer;
- Uma indicação visual deve aparecer quando a planta terminar de crescer;
- Ao finalizar plantar ao menos uma vez todas as plantas, o jogo deve exibir uma tela de parabenização dizendo que o jogador finalizou o jogo;

5. Narrativa

a. Personagens

Lizzie Ferrord - personagem principal do jogo, é uma jovem garota de 20 anos, fazendeira e dona da própria casa, mora a sós com seu gato, Eros.



b. Tempo

O jogo se passa na idade contemporânea.

c. Espaço

A narrativa se dá num pequeno vilarejo fictício, local de nascimento da personagem principal. O vilarejo não será explorável, a narrativa será contida nos arredores da casa de Lizzie, em seu quintal, local onde serão plantadas as flores, e nas proximidades.

d. Foco Narrativo

O jogo não possui uma história, o foco narrativo nesse caso são as plantas que a personagem principal irá plantar e os benefícios das mesmas.

e. Enredo

Linear, tanto em tempo quanto em temática de jogo, a personagem começa tendo de procurar itens espalhados pelo mapa, um regador, uma enxada, e adubo. Após achar os itens, a personagem precisa escolher uma entre as possíveis sementes para plantá-la. Após colher o fruto, os benefícios de seu consumo aparecerão no inventário.

6. Jogabilidade

a. Gameplay

Trata-se de um jogo simples de coleta e plantação, onde o jogador deverá ir atrás de coletar os itens para poder plantar e cultivar os frutos até que cresçam. Uma vez que concluem o processo com um fruto, o próximo é liberado.

b. Controle

O jogo será *keyboard centric*, ou seja, será jogado na maior parte do tempo usando teclado, utilizando o *mouse* em casos muito específicos.

Teclas de movimentação:

Setas para movimentação do personagem.

Teclas de interação:

A barra de espaço será utilizada para fazer interações em todas as instâncias do jogo.

Teclas de auxílio:

A tecla *esc* para abrir o menu, que irá pausar o jogo e abrir as opções de encerrar o jogo, ver as teclas utilizadas no jogo e suas funções;

Tab para acessar o inventário da personagem.

Mouse:

Será utilizado para selecionar e mover os itens no inventário e no menu.

c. Câmera

Estilo visão top-down. A câmera irá seguir o jogador conforme ele anda pelo mapa, tendo ele centralizado em tela, a não ser que atinja uma das bordas do mapa. Andar na direção da borda com a câmera já em contato com a mesma faz com que o personagem se descentralize da tela na direção da barreira.

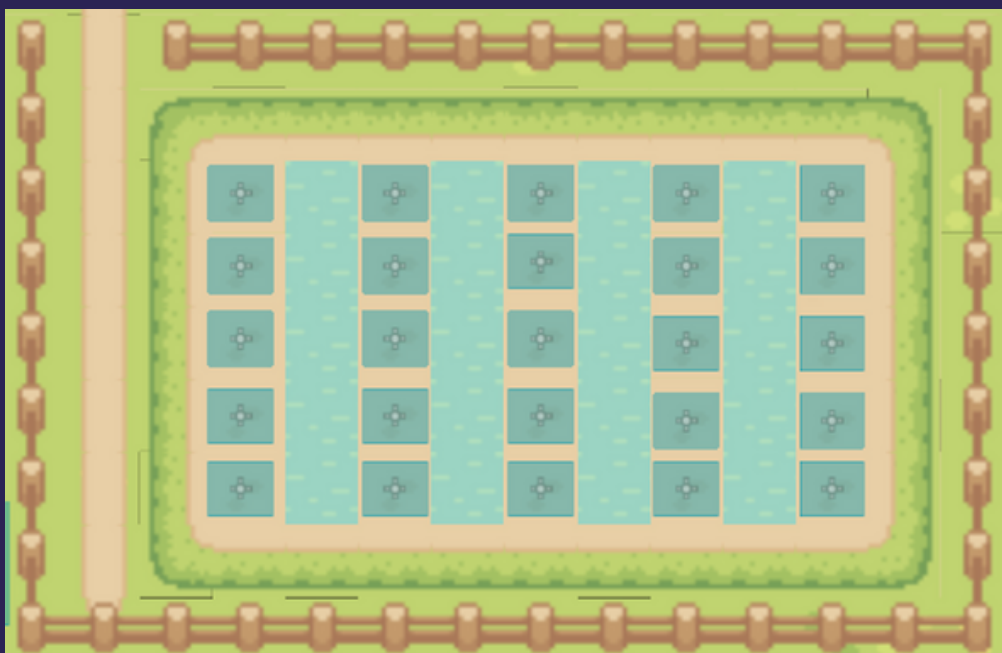
7. Galeria



Casa de Lizzie e armazém, respectivamente.



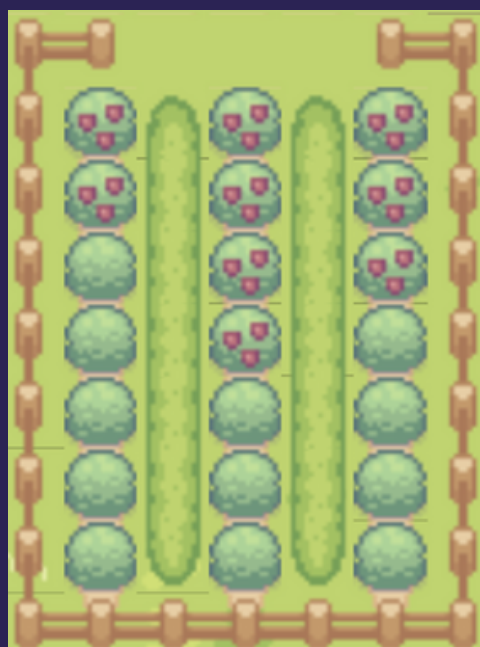
Área de plantio 01 - não interativo.



Área de plantio 02 - interativo.



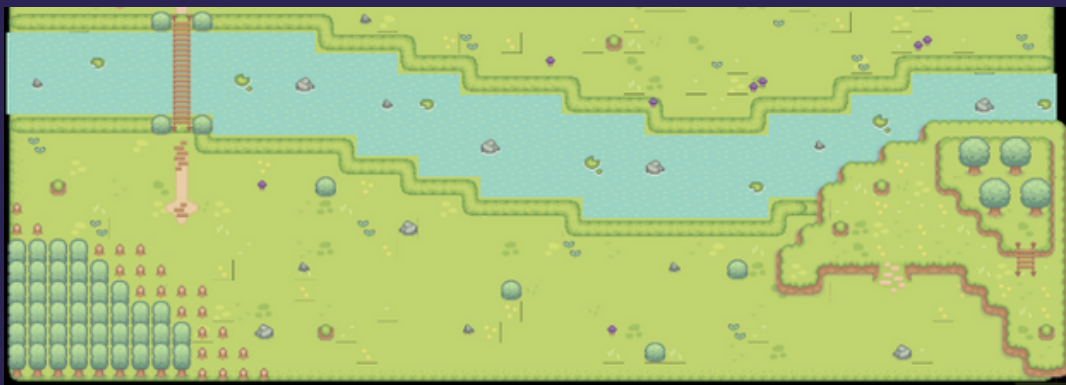
Arboreto - não interativo.



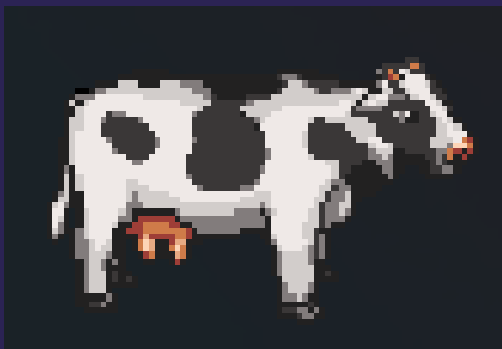
Arbustos - não interativo.



Pasto e chiqueiro, para vacas e galinhas, respectivamente.



Parte inferior do mapa, floresta em desmatamento, rio, colina e colina sobre a coline



Vacas.



Galinhas.



Inventário e toolbar.



Cenário interior da casa - local de procura dos itens para plantar.

8. Bibliografia

<https://mundoeducacao.uol.com.br/redacao/enredo.htm>

<https://www.cnnbrasil.com.br/viagemgastronomia/viagem/destinos-pelo-mundo-que-todo-amante-de-flores-precisa-conhecer/>

<https://floresnaweb.com/pt/dicionario/flores/lista/>

https://pt.wikipedia.org/pt/wiki/Categoria:Lugares_fict%C3%Acios

<https://revistagalileu.globo.com/Ciencia/noticia/2016/12/7-coisas-que-voce-precisa-saber-sobre-lenda-do-rei-arthur.html>

<https://newgameplus.com.br/escopo/>

<https://www.crieseusjogos.com.br/como-controlar-o-escopo-de-um-jogo/>

<https://warpzone.me/escopo-no-desenvolvimento-de-games-algo-para-pensar-e-refletir/#:~:text=Podemos%20definir%20escopo%20como%20sendo,%2C%20personagens%20%enredo%2C%20enfim>

www.nutritionix.com/food/

www.webmd.com

<https://youtu.be/VSe59tc9ofE>

https://docs.godotengine.org/pt_BR/latest/

https://www.youtube.com/watch?v=7CCofjq_dHM

<https://www.youtube.com/watch?v=YrjDsC4gRZ8>

https://www.youtube.com/watch?v=QK_uI-M6bpA