**JOGO PAC-III**

**Grupo I**

**Game Design Document**

**Versão: 0.4**

**Autores:**

**Daniele Orzechowski**

**Gustavo C. Pereira**

**Júlia Bach**

**Mateus Fernandes**

Jaraguá do Sul, 2023

# Índice

[Índice](#_kjxsv4unoyop)

[1. Visão Geral](#_ce2qt7gtexk)

[2. Objetivos](#_sl37raiiowxm)

[3. Escopo](#_o8rpe1arbwyc)

[4. Requisitos](#_v47uzzpaqzfz)

[a. Funcionais](#_gnxw4svu468g)

[b. Não funcionais](#_y15uckyd8rcx)

[5. Narrativa](#_8wjgoc1s7ri)

[a. Personagens](#_n4jnigegyuv1)

[b. Tempo](#_ctd6im36ja8u)

[c. Espaço](#_hq315lxddvzb)

[d. Foco Narrativo](#_szps6rwe2zco)

[e. Enredo](#_866z6rh7a5dq)

[6. Jogabilidade](#_1yux77h6ual)

[a. Gameplay](#_tmxq0hyrwghc)

[b. Controle](#_culr6nhce4za)

[c. Câmera](#_mc3tposcdfum)

[7. Bibliografia](#_hcf2e9wtb3t9)

# 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.

# Objetivos

Ensinar um pouco sobre nutrição, diferentes tipos de nutrientes, suas funções, benefícios e doenças;

Divertir os jogadores através de um mapa aconchegante e mini-games interativos;

Criar uma gameplay que faça o jogador se sentir mais calmo, não agitado, relaxado;

# 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 objetos 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 aos jogadores.

# Requisitos

## Funcionais

* O jogador deve poder se movimentar em quatro direções, cima, baixo, direita e esquerda;
* O jogador não pode se mover nas diagonais;
* O jogador deve ser capaz de plantar e colher os frutos;
* O jogo deve se dividir em missões, etapas que o jogador precisa seguir para progredir com o jogo e que são lineares;

## Não funcionais

* O jogador deve poder pausar o jogo;
* O jogo deve ser curto, não podendo durar mais que 20min;
* Deve haver caixas de diálogos que direcionam o jogador;
* 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 frutas…);
* Um som deve ser produzido quando a planta terminar de crescer;

# Narrativa

## Personagens

**Lizzie Ferrord**

Personagem principal do jogo, é uma jovem de 20 anos, fazendeira dona da própria casa, mora a sós com seu gato, Eros.

## Tempo

**Era Medieval**

## Espaço

A narrativa se dá num pequeno vilarejo fictício, local de nascimento da personagem principal. Um vilarejo majoritariamente

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.

## 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.

## 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 a fruta, uma tela aparecerá com explicações sobre a fruta, como nome científico e nutrientes;

# Jogabilidade

## Gameplay

Trata-se de um jogo simples de coleta e plantação onde o jogador deve 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.

## Controle

O jogo será *keyboard centric*, ou seja, será jogado utilizando apenas o teclado, sem a necessidade de utilizar o *mouse*.

**Teclas de movimentação**:

Setas para movimentação tanto do personagem quanto dos menus;

**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.

## Câmera

Estilo visão top-down. A câmera irá seguir o jogador conforme ele anda pelo mapa, tende 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.

# Bibliografia

[**https://mundoeducacao.uol.com.br/redacao/enredo.htm**](https://mundoeducacao.uol.com.br/redacao/enredo.htm)

[**https://www.cnnbrasil.com.br/viagemegastronomia/viagem/destinos-pelo-mundo-que-todo-amante-de-flores-precisa-conhecer/**](https://www.cnnbrasil.com.br/viagemegastronomia/viagem/destinos-pelo-mundo-que-todo-amante-de-flores-precisa-conhecer/)

[**https://floresnaweb.com/pt/dicionario/flores/lista/**](https://floresnaweb.com/pt/dicionario/flores/lista/)

[**https://pt.wikipedia.org/wiki/Categoria:Lugares\_fict%C3%ADcios**](https://pt.wikipedia.org/wiki/Categoria:Lugares_fict%C3%ADcios)

[**https://revistagalileu.globo.com/Ciencia/noticia/2016/12/7-coisas-que-voce-precisa-saber-sobre-lenda-do-rei-arthur.html**](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://newgameplus.com.br/escopo/)

[**https://www.crieseusjogos.com.br/como-controlar-o-escopo-de-um-jogo/**](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%2C%20enredo%2C%20enfim**](https://warpzone.me/escopo-no-desenvolvimento-de-games-algo-para-pensar-e-refletir/#:~:text=Podemos%20definir%20escopo%20como%20sendo,%2C%20personagens%2C%20enredo%2C%20enfim)**.**