Projeto Toronto

Game Design Document

##### 

Game Design

## Summary

RPG com sistema de batalha em turnos, baseados em conhecimentos gerais.

## Gameplay

Jogo 2D que se encontra em um universo paralelo ao nosso, porém se localiza no SENAC. A história começa com um personagem aluno que teoricamente estaria indo para um dia de aula normal na faculdade, porém o lugar está invadido por monstros.

## Mindset

Causar a emoção de Aventura, Conquista, Tensão e o desenvolver o raciocínio lógico e os conhecimentos.

Technical

## Screens

1. Title Screen
   1. Novo jogo
   2. Carregar jogo
   3. Opções
   4. Sair
2. Game
   1. HUD com Pontos de Vida e de Mana
   2. Cenário
   3. Personagem
   4. Adversários
   5. Caixas de texto
   6. Animação
   7. Movimentação
3. Término da Campanha

## Controls

Setas movimentam o personagem e selecionam opções dentro e fora do combate, a tecla ''E'' será para uso geral de interação, o ''I'' abre o inventário do personagem e o ''S'' as habilidades.

## Themes

1. Senac(Santo Amaro)
   1. Mood
      1. Dia/Tarde/Noite no decorrer da história, tenso e perigoso.
   2. Objetos
      1. *Ambiente*
         1. Praças
         2. Corredores dos prédios acadêmicos
      2. *Interações*
         1. Funcionários
         2. Árvores
         3. Lagos
         4. Carpas
         5. Pombas
         6. Monstros

## Game Flow

1. Jogador inicia a sua jornada na porta do Senac
2. Vira a direita para entrar no Senac
3. O portão do Senac se fecha subtamente
4. Na esquerda encontra o Segurança e este se junta temporariamente
5. Passa pela praça 1
6. Tentará entrar no acadêmico mas a porta está trancada
7. Procura a chave pelo lago
8. Acha a chave com uma Carpa mutante
9. Enfrenta a Carpa mutante
10. Encontra funcionários da cantina e estes lhe dão itens que recuperam os pontos de vida
11. Obtém a chave
12. Adentra o acadêmico 1
13. As saídas estão todas fechadas
14. Encontra um professor e este lhe acompanhará para a batalha com poderes mágicos
15. Para continuar o jogador deve enfrentar um chefão robô que é uma junção de todos os computadores da '’NASA''
16. Consegue acesso ao acadêmico 2
17. O último chefão se encontrará na praça 3 e ele está impedindo o processo para saída dos fundos
18. Procede até a saída
19. O jogo termina e era só um sonho

Development

## Style Attributes

Uma mistura de personagens 2d em pixel e o cenário será fotos do Senac.

Sounds/Music

## Style Attributes

Trilha sonora baseada com a situação do personagem e do ambiente, há possibilidade da trilha sonora ser gravada pelos membros do projeto.