

Documento de Game Design

ADVANCE PLATAFORMS

Designers

Igor Gabriel

12/07/2022

INTRODUÇÃO

O *Advance Plataforms* é um jogo de plataforma desenvolvido para PC sobre a visão 2D. O jogo consiste na ideia de passar por obstáculos e armadilhas para chegar no tesouro ileso.

HISTÓRIA

O jogo se passa em um lugar cheio de armadilhas e obstáculos em que o player tem que superar para conseguir chegar até o tesouro.

CONTROLES

CONTROLE	DESCRIÇÃO
A	Anda para a esquerda
D	Anda para a direita
Barra de Espaço	Pula uma vez
2x Barra de Espaço	Pulo duplo

ELEMENTOS DO JOGO

Obstáculos

Espinhos, serras, plataformas em queda e inimigos.

Inimigos

Existem apenas um tipo de inimigo: “sapos ninjas”. Em cada fase pode ter um ou mais inimigos que aparecem em lugares determinados. Eles movimentam apenas no eixo x (esquerda e direita) e mudam de direção ao colidirem com um objeto. Esses inimigos causam hit kill caso eles toquem no personagem pelo lado direito ou esquerdo do corpo, mas eles podem morrer se o player pular em cima da cabeça deles.

SISTEMA DE PONTUAÇÃO

O personagem não possui barra de vida ou corações que representem a vida dele. Cada fase é reiniciada caso o personagem sofra dano ao tocar em algum(a) obstáculo/armadilha. Não é possível recuperar vida durante a fase.

O jogador pode coletar o máximo de itens, antes de chegar ao tesouro, para aumentar sua pontuação final.

AÇÕES DO JOGO

Andar

O jogador pode se deslocar pelo cenário correndo andando para os lados.

Pular

O jogador pode pular para passar pelos obstáculos.

Pulo duplo

O jogador pode dar um pulo duplo para chegar em superfícies mais altas ou para passar por obstáculos.

Coletar itens

O jogador pode coletar itens que aumentam sua pontuação. Para coletar os itens basta passar próximo a eles.

Lutar

O jogador pode eliminar os inimigos se pular em cima da cabeça deles.

DIFICULDADE

A dificuldade do jogo é marcada pela quantidade de obstáculos que complicam a chegada do personagem até o objetivo final (tesouro). Além disso o jogador deve chegar ao tesouro sem levar dano.

FASES

O jogador deve passar pelas armadilhas sem levar dano, caso encoste em alguma armadilha ou leve um hit de um inimigo a fase é reiniciada.

Fase 1

O jogador pode coletar os itens presentes na fase e deve passar por espinhos e por inimigos até chegar na bandeira para passar para próxima fase. Essa fase tem como objetivo que o jogador aprenda as mecânicas básicas do jogo como por exemplo: o pulo duplo para passar por alguns obstáculos e pular em cima da cabeça dos inimigos para eliminá-los.

Fase 2

Nessa fase o jogador deve evitar tocar nas serras que ficam se movimentando (esquerda e direita) para coletar os itens, passar por plataformas que caem depois de tocadas e passar por inimigos até chegar no final da fase.

Fase 3

Essa é a última e a mais difícil entre as três fases. Nela o jogador deve usar um trampolim para chegar em plataforma que dão acesso ao tesouro. O jogador deve evitar cair nos espinhos e pode eliminar os inimigos que estão no caminho. Além disso o

jogador deve ter cuidado com as plataformas que podem cair depois tocadas. No final da fase existe um tesouro que ao tocá-lo finaliza o jogo.

PERSONAGEM PRINCIPAL

