

GAME DESIGN DOCUMENT

CONTENT RESCUE

survive in the jungle



TABLE OF CONTENTS

GAME ANALYSIS	3
MISSION STATEMENT	3
GENRE	3
PLATFORMS	3
TARGET AUDIENCE	3
STORYLINE & CHARACTERS	4
GAMEPLAY	5
OVERVIEW OF GAMEPLAY	5
PLAYER EXPERIENCE	5
GAMEPLAY GUIDELINES	5
GAME OBJECTIVES & REWARDS	5
GAMEPLAY MECHANICS	6
LEVEL DESIGN	6
CONTROL SCHEME	8
GAME AESTHETICS & USER INTERFACE	8
SCHEDULE & TASKS	9

Game Analysis

Content Rescue é um jogo de Ação-Aventura e sobrevivência selvagem onde os jogadores controlam um ambientalista (com trajes verdes) e se colocam em missões emocionantes para coletar resíduos tóxicos e preservar a fauna e flora. O jogo tem uma jogabilidade dinâmica de plataforma e roguelike, mas com foco na missão de coleta e fuga.

Mission Statement

Content Rescue é uma aventura emocionante nos confins do mundo. Controlando o ambientalista Simon Beltot, vocês devem coletar lixos, resíduos e gases tóxicos e enfrentar desafios inimagináveis dentro dos locais mais perigosos do mundo, enquanto explora os cenários que foram afetados pelo resquícios humanos.

Genre

O gênero do jogo é Roguelike e Sobrevivência, já que o ambientalista tem que coletar o maior número de resíduos enquanto foge de possíveis perigos.

Platforms


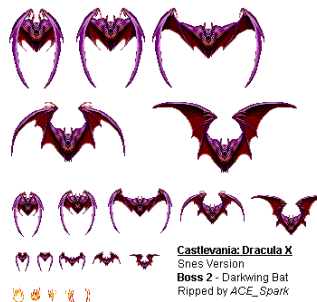
Esse jogo é desenvolvido para PC Windows.

Target Audience

- 1 – Jogadores Casuais: O jogo é acessível para jogadores casuais, é apenas divertido.
- 2 – Jogadores de todas as faixas etárias se sentirão atraídos pela jogabilidade simples e pela temática universal de sobrevivência, tornando o jogo acessível a uma ampla variedade de público.
- 3 – Aqueles que defendem a preservação do planeta encontrarão no jogo uma ênfase especial nessa causa vital, o que certamente cativará jogadores engajados com questões ambientais e conscientização sobre o meio ambiente.

Storyline & Characters

O

Character	Description	Characteristics	Misc. Info
<p>Simon Belmont</p> 	<p>Simon Belmont é um corajoso explorador e ambientalista que possui um chicote e roupas de exploração capazes de aguentar as temperaturas mundanas.</p>	<p>Simon é bem sério e costuma explorar bastante os biomas por isso possui muita agilidade em muitos lugares perigosos</p>	<p>Tem medo de cobras.</p>
<p>Inimigos</p>  <p><small>Castlevania: Dracula X Snes Version Boss 2 - Darkwing Bat Ripped by ACE_Spark</small></p>	<p>Possuem alta agilidade em seu habitat, gostam de andar em grupo e caçam humanos.</p>	<p>são maiores que pássaros, e dão muito medo,</p>	<p>não parecem ser apenas animais.</p>

Gameplay

Overview of Gameplay

Content Rescue é uma mistura única de Roguelike e sobrevivência. Ele se destaca ao combinar o survival de cenários conhecidos, missões de coleta em alto risco e os perigos que podem surgir na área. O jogo é para computadores e para um único jogador e tem três níveis de dificuldade de acordo com os animais.

Player Experience

O jogador inicia em um local que mostra uma cidade destruída na planície, mostrando como os resíduos destruíram o local, a partir daí são iniciados coletas, o jogador tem que coletar todas os lixos antes que seja capturado, evitando os inimigos. À medida que o jogador vai progredindo no jogo, as fases vão se tornando difíceis.

Gameplay Guidelines

As diretrizes para o pleno funcionamento do jogo são as seguintes: o conteúdo deve ser adequado para todas as idades, visando principalmente o público jovem, sem qualquer forma de violência gráfica ou abordagem de temas sensíveis; a narrativa deve ser positiva e inspiradora; a interface deve ser de fácil uso, intuitiva e acessível.

Game Objectives & Rewards

Rewards	Penalties	Difficulty Levels
Jogador Não é recompensado ele apenas fica feliz com seu resultado de tempo	O jogador sofre penalidade por ter uma única vida (muito realista).	Só existe um nível de dificuldade difícil.

Gameplay Mechanics

Character Attributes	
Character	Movement Abilities / Actions Available
Simon Beltot	Move na direção do mouse
Inimigos	Random movement.

Game Modes	
Modo História	O jogador joga uma história linear até o fim.
Scoring System	
Points/Coins/Stars/Grades/Etc.	How it's Awarded & Benefits
Pontuação	O jogador obtém pontuação através do tempo realizado, ou seja menor tempo melhor pontuação.

Level Design

Levels	
Floresta; planície	Experiência de animais selvagens florestais e perigosos em terra.
Cavernas	Nesta fase apresenta o terror da noite os morcegos mais grandes do planeta prontos para te massacrar.
O deserto	A fase final no deserto o jogador experimenta o poder das ilusões causadas pelo calor deste local.

Control Scheme

Button/ Touch Input	Action it Performs
P	Pausa o Jogo
Mouse	O personagem para a esquerda
Mouse	O personagem para a direita
Mouse	O personagem para cima
Mouse	O personagem para baixo

Game Aesthetics & User Interface

O jogo adota um estilo de arte em pixels tanto para os personagens quanto para os inimigos, criando um mundo autêntico e envolvente que resgata a nostalgia dos jogos eletrônicos do passado.

Isso permite que os jogadores mergulhem na era de ouro dos videogames.

A iluminação é dinâmica, variando para criar diferentes atmosferas à medida que o jogador avança.

A interface de usuário será concebida com primazia na plataforma computacional, amalgamando elementos nostálgicos que evocam os jogos clássicos. Esta empreitada abarcará um HUD que prontamente fornecerá dados relativos a pontos acumulados, contagem objetivos por alcançar. O jogo será agraciado com um menu singelo e intuitivo, destinado a catapultar os jogadores ao início da aventura com brevidade e destreza. Ademais, tudo a partir de um ponto focal de eleição e navegação.

Schedule & Tasks

Tasks to Complete & Schedule				
Tasks	Task Lead	Start	End	% Complete
Development Phase				
Design				
Storyline	João Pedro Bianchini	01/05/24		
Level Mechanics	João Pedro Bianchini	03/05/24		
Art				
Level 1				
Special FX	João Pedro Bianchini	03/05/24		
UI	João Pedro Bianchini	08/05/24		
Engineering				
Production Pipeline	João Pedro Bianchini	11/05/24		
Prototypes	João Pedro Bianchini	11/05/24		
Audio				
Sound Design	João Pedro Bianchini	12/05/24		
Milestone: GamePlay Features & Music				
Testing Phase				
Test Plan	João Pedro Bianchini	14/05/24		
Beta Testing	João Pedro Bianchini	15/05/24		
Milestone: QA Testing	João Pedro Bianchini	16/05/24		
Deploying Phase				
"Go Live" Plans	João Pedro Bianchini	16/05/24		
Milestone: Ready for Usage	João Pedro Bianchini	16/05/24		