**DIMISION 222**

Game Design Document

Versão: 1.0

**Autores:**

Anne Louise

José Thomaz

Julyana Martins

Yhi Hyun Beak

Manaus- AM,

Junho de 2016

Índice

**SUMÁRIO**

**1 Introdução ..................................................................................... 3**

**2 Objetivo ......................................................................................... 3**

**3 Resumo da História ........................................................................ 3**

**4 Público Alvo ................................................................................... 3**

**5 Elementos do Jogo ......................................................................... 4**

**6 Personagens ................................................................................... 5**

**7 Controles ........................................................................................ 5**

**8 Universo do Jogo ............................................................................ 6**

**9 Cronograma .................................................................................... 7**

1. **Introdução**

Um documento para demonstração de aspectos narrativos do jogo “Dimension 222”, apresentando um pouco do enredo, sua mecânica, o objetivo, a jogabilidade e ferramentas do desenvolvimento do jogo.

A partir disto pode-se dar a sequência ao processo da produção, a criação e desenvolvimento do jogo.

1. **Objetivo**

O diferencial deste jogo, é super original, enredo pensado especialmente para o momento, com sonoridade de acordo com os passos do jogo. É um jogo atrativo visualmente e interativo, pois possui jogabilidade abrangente permitindo movimentos e ações.

1. **Resumo da História**

Através de um portal, em meio as galáxias existem um mundo na dimensão vazia, em que garotas mágicas tentam derrotar terríveis criaturas. Para obter uma aventura, é preciso percorrer as galáxias procurando absorver elementos para ganhar forças para vencer, e tentando se desviar de obstáculos indesejados, escapando das armadilhas. Nossas garotas mágicas devem ser espertas para controlar a aura de forma efetiva.

Uma diversão com muita ação, em um ambiente do vazio, a jogabilidade terá movimentos para realização de manobras espaciais, para que essa aventura seja enorme.

1. **PÚBLICO ALVO**

A jogadores com faixa etária ampla, desde os adolescentes até os adultos, quem não são jogadores assíduos de videogames e que estão à procura de um jogo dinâmico e relativamente rápido, que seja capaz de proporcionar momentos de diversão em uma partida.

1. **Elementos do Jogo**

Condições durante o Jogo, deverá ter habilidade e agilidade para avançar, será necessario o jogador ter reflexo, para ele ter facilidade no manusear do jogo. A pontuação será através de pontos, de conseguir recolher poderes, fazendo que adquira armas colecionavéis.

Perda:

* Perda parcial: quando as criaturas atiram no jogador com objetos coloridos (vermelho, verde, azul)
* Perda total: quando a barra de hp chega ao fim.

Ganho:

* Quando derruba uma das criaturas.
* Quando completar o ultimo nível (Nível 3).
* De se aventurar em um mundo (vazio), ao qual existe um portal com nome de 222 (portal)

Os elementos, os componentes que fazem o jogo são:

* Objetos como:
* Naves, mundo infinito, conterá um limite de vidas.
* Sonoridade:
* Música de introdução, música no decorrer do jogo.
* Imagens:
* Identidade gráfica própria.
* Controles:
* Uso de teclado.

1. **Personagens**

É uma garota: ela irá se proteger e tentar absorver o maior número de orbes usando sua aura. Sua aparência é de uma “Maid Lolita”, tem habilidade de absolvição e através destas pode usar uma habilidade suprema, seus movimentos será par todos os lados (esquerda, direita, cima, baixo, e diagonal).

1. **Controles**

* Z,X,C mudam a aura em Magenta, Ciano e Gold respectivamente.
* Setas Direcionais:

A seta “ ” move a nave para cima.

A seta “ ” move a nave para baixo.

A seta “ ” move a nave para direita.

A seta “ ” move a nave para esquerda.

* Controle da interface:

P: Pause.

R: Restart.

Esq: Rezet.**Universo do Jogo**

Alternando se passa em um ambiente intergaláctico.

1. **Cronograma**

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  | **Março** | | | | **Abril** | | | | **Maio** | | | | **Junho** | | | |
| **Tarefa/Semana** | 1 | 2 | 3 | 4 | 1 | 2 | 3 | 4 | 1 | 2 | 3 | 4 | 1 | 2 | 3 | 4 | **Progreso** |
| Escrever o GDD |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | Completo |
| Apresentar GDD |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | Completo |
| Selecionar/desenhar a arte dos personagens |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | Completo |
| Selecionar/desenhar a arte dos cenários |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | Em Progresso |
| Desenvolver o sistema de controle do jogador |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | Planejado |
| Implementar a detecção de colisão |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | Planejado |
| Desenvolver sistema de pontuação |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | Planejado |
| Implementar inimigos |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | Planejado |