

TBA

Jungle Girls

Versão: 1.0.0

Artista 2D: Juliana Rodrigues
Programadoras: Isabelly Rohana, Liliane Castro
Game Designer: Liliane Castro

1. Narrativa

1.1. Plot

Duas amigas descobrem que são guardiãs da natureza. Eula teve seu corpo tomado pelo fogo, Diaex teve seu corpo tomado pela água. Elas foram separadas por seus pais para garantir sua segurança, mas a distância não vai impedir de se reencontrarem.

1.2. Ambiente do Jogo

Eula foi levada para as montanhas do norte, envolta em vulcões. Diaex foi levada para os mares do sul, em um ambiente frio e sombrio.

Ambas fogem para o encontro da outra, o ambiente segue para o equilíbrio conforme ficam mais de se encontrarem.

1.3. Incidente Incitante e Pontos de Virada

Mundo Comum (contexto) (+): Eula e Diaex sempre foram muito unidas, brincavam o dia todo, Eula sempre foi muito corajosa e cuidava de Diaex. Diaex era uma menina muito calma, sempre evitava conflitos, e adorava dormir no colo de sua amiga.

Ambas aniversariavam no mesmo dia, e enquanto brincavam perceberam seus corpos sendo tomado por fogo e água. Com medo ambas se abraçaram, e um vapor saiu desse encontro. Seus pais correram em sua direção, para evitar que ambas desaparecessem eles as separaram.

Eula foi para as montanhas do norte, Diaex foi para os mares do sul.

Incidente Incitante (início fase1) (-): Eula e Diaex decidem fugir para se reencontrarem.

Ponto de Virada 1 (final fase 1) (+): Ambas conseguem passar pelos guardas dos domínios de onde foram confinadas.

Ponto de Virada 2 (final fase 1) (-): Ambas precisam passar por criaturas que devoram qualquer ser vivo.

Clímax (momentos antes do reencontro) (+): Ambas precisam se ajudar a distância para os portões que as separam se abrir, para isso uma deve esperar enquanto a outra resolve um puzzle para conseguir uma chave. Depois que uma completar, a outra deve assumir e resolver outro puzzle para conseguir a chave que falta.

Final (Cutscene): Eula e Diaex correm ao encontro da outra, ao se abraçarem ambas sorriem de felicidade enquanto seus corpos se esvaem em fumaça.

2. Mecânicas

Movimento	Eula	Diaex	
Andar	-	-	A D
Pular	Pulo simples	Pulo Simples	Espaço
Atirar	Atira uma bola de fogo para frente	Atira um raio de gelo para frente	Botão esquerdo do mouse
Ataque especial	Dispara uma labareda de fogo no chão que a permite saltar mais alto. Usar isso junto com o pulo permite saltar distâncias maiores.	Cria um escudo de água que protege seu corpo de qualquer ataque por 2 segundos.	Botão direito do mouse + espaço
Trocar de Personagem			Q

2.2 Itens e power ups

Item	Descrição
------	-----------

Chave	Necessária para abrir um portão de cada fase
Energia	A cada ataque a distância utilizado uma parte de energia é consumida, com o passar dos segundos a energia vai se reestabelecendo.

2.3 Obstáculos, Inimigos e Elementos Interativos da Fase

Nome	Descrição
Porta	Cada cenário tem uma porta para manter as amigas separadas, cada porta tem uma chave que deve ser encontrada para abri-la.
Guardas	Guardas que protegem os reinos onde as meninas estão aprisionadas.
Espinhos	Espinhos tão duros quanto o mais resistente dos metais. Uma pisada em cima deixa qualquer pessoa desacordada.
Plataformas Móveis	Os guardiões do vento gostam de ajudar, então plataformas flutuantes são abundantes em todos os reinos.
Água	Eula não pode encostar na água por um longo periodo de tempo.

3. Progressão do jogo

A primeira fase é focada em ajudar Eula a fugir das montanhas do norte, para isso ela deve aprender suas habilidades.

A primeira mecânica e alto intuitiva é o pulo.

Após utilizar essa mecânica será apresentado um inimigo a frente, em que só é possível passar utilizando um ataque a distância.

Após passar desse inimigo ela passa pela primeira porta, sem chave.

A segunda fase é focada em ajudar Diaex a fugir dos mares do sul, e também deve ter um tutorial de como ela pode aprender suas habilidades.

Por assimilação do que foi aprendido com Eula, os controles de pulo e ataque a distância são auto intuitivos.

Ela encontra uma chave em seguida, então o player percebe que nem todas as portas vão estar destrancadas e precisam de chave.

A terceira fase volta para Eula, ela encontra vários guardas e ao utilizar seu ataque a distância, percebe que ele gasta muita energia. O aprendizado é não utilizar a toa e ter que esperar até que um novo ataque possa ser utilizado.

Em seguida, encontra uma chave, que apenas um pulo não permite alcançar. Então ela pode intuir que o botão direito pode ter algum tipo de ataque. Se ela apertar vai ver que Eula atira uma labareda para baixo enquanto seu corpo ganha um impulso para cima. Se ela apertar Pular mais o Ataque Especial ela conseguirá ir mais alto. Ou ela vai para o menu e pesquisa os controles.

Ao alcançar a chave a fase é concluída.

A quarta fase vai para Diaex novamente, e nela por aprendizagem de controle com Eula, por intuição pode tentar o mesmo com Diaex. Então é colocado uma situação em que ela usa o Ataque Especial + Pulo para envolver seu corpo em um escudo poderoso.

Porta sem chave, fase concluída.

Ultima fase, a tela estará dividida em dois. Eula de um lado, Diaex do outro. Para trocar quem está controlando será mostrada uma dica. Para passar desse ultimo desafio em que ambas estão em um mesmo ambiente vai ser necessário resolver um puzzle. Utilizar suas habilidades aprendidas ao longo do caminho será essencial.

Cutscene com final “feliz”.

4. Fluxo de telas

5. Cronograma

- <Meta #1>
- Data 23/08/2020
- Game Design Document
- Script com as mecânicas básicas

- <Meta #2>

- Data 24/08/2020

- Script dos inimigos
- Scripts de controle (Game Controller Fire/Water)

- <Meta #3>

- Data 25/08/2020

- Scripts de gerenciamento (Game Manager / Sound Manager)
- Sprites de Eula e Diaex (Idle, Walk, Shot)
- HUD finalizados

- <Meta #4>

- Data 26/08/20

- Cenas 1 e 2 finalizadas
- Sprite dos inimigos (Walk, Attack)

- <Meta #5>

- Data 27/08/20

- Cenas 3 e 4 finalizadas

- <Meta #6>

- Data 28/08/20

- Cena 5 finalizada
- Menu finalizado
- Configurações finalizadas

- <Meta #7>

- Data 29/08/20

- Cutscene
- Sprites de background finalizados