

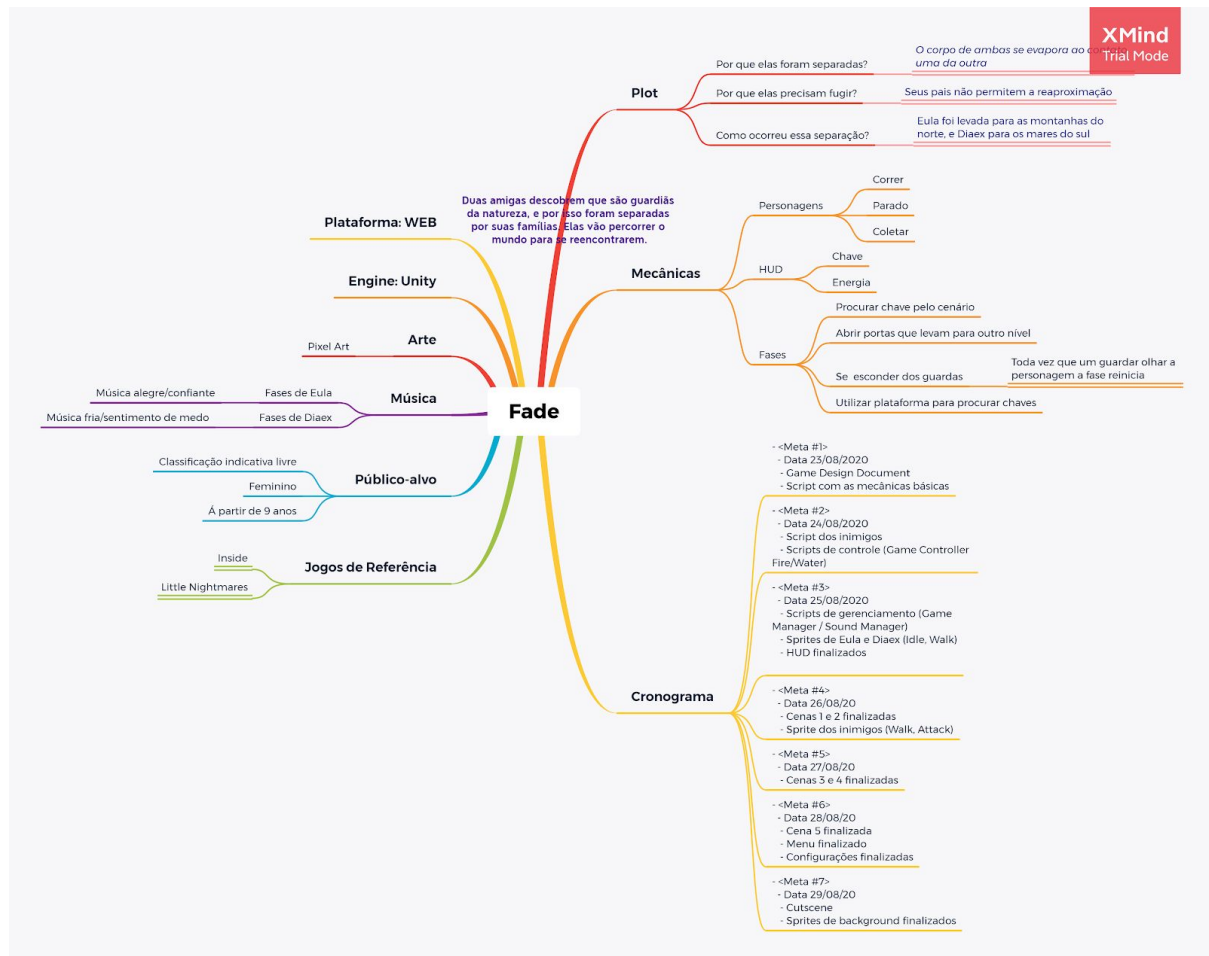
Fade

Jungle Girls

Versão: 2.0.0

Game Designer: Liliane Castro
Artista 2D: Juliana Rodrigues
UI/UX Designer: Carolina Pepe
Programadora: Liliane Castro
Level Designer: Isabelly Rohana

1. High Concept



2. Narrativa

2.1 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.

2.2 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, a medida que se aproximam o ambiente vai ficando ameno.

2.3 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 decide fugir para reencontrar sua amiga.

Ponto de Virada 1 (final fase 1) (+): Eula consegue passar pelos guardas que cercam a montanha em que está confinada.

Incidente Incitante (início fase 2) (-): Diaex decide usar o coração e foge para reencontrar sua amiga.

Ponto de Virada 2 (final fase 2) (+): Diaex consegue passar pelas criaturas que cercam os mares onde está confinada.

Clímax (momentos antes do reencontro) (+): Ambas ficam com medo e se questionam se deveriam seguir em frente e se a separação é de fato a melhor escolha.

Final (Cutscene): Eula e Diaex se reencontram, o poder da amizade é forte demais e a saudade de estar no colo uma da outra põe o medo de lado, elas correm ao encontro da outra, ao se abraçarem ambas sorriem de felicidade enquanto seus corpos se esvaem em fumaça.

3. Mecânicas

Movimento	Eula	Diaex	
Andar	-	-	A D
Pular	Pulo simples	Pulo Simples	Espaço

Parado	-	-	-
Trocar de Personagem			Q

3.1 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.

3.2 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.

4. 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 guarda a frente, em que só é possível passar sem que seja percebido por ele.

Após passar do guarda 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 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.

Fase 03 e 04 são elas passando por plataformas e desviando da visão dos guardas.

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”.

5. Fluxo de telas

-

6. 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