

MiniChickEn - Folclore

Game Design Document

Versão: 2.0

Autora:

Liliane Castro

Manaus,
Julho de 2020

Índice

1. História	3
2. Gameplay	4
3. Personagens	5
4. Controles	6
5. Câmera	7
6. Universo do Jogo	8
7. Inimigos	9
8. Interface	10
9. Cutscenes	11
10. Música	12
11. Cronograma	12

1. História

Muito se escuta sobre monstro debaixo da cama, ou se você não for uma boa criancinha o homem do saco vai te buscar. Em uma noite qualquer, uma mamãe galinha estava contando uma história para seus ovos dormirem, e no final disse que se não fossem dormir logo a Cuca pegá-los ia, então ela saiu para seu quarto e foi dormir, coisa que seus filhotes ovos não fizeram.

Não longe dali, em uma caverna a Cuca estava se sentindo faminta, e estava decidida a preparar um bolo, só que faltava o ingrediente principal, ovos. Ela saiu e em sua busca por ovos viu uma granja e então seus olhos brilharam ao encontrar em enorme abundância a quantidade ideal para um ano de bolos. Cuca entrou na granja, pegou o máximo de ovos que pôde e pôs-se a correr. Mas um filhote, meio ninja e meio chick o que estava acontecendo, e saiu em uma corrida desenfreada em busca de seus irmãos.

2. Gameplay

- **Quais são os desafios encontrados pelo jogador e quais os métodos usados para superá-los?**

O jogador encontra diversos inimigos pelo caminho. Ele atira um objeto em seu ataque básico, um ataque em área com seu poder especial, ou pode obter um item bônus concedido aleatoriamente na partida, a Benção Folclórica, que concede invulnerabilidade por alguns segundos.

- **Como o jogador avança no jogo e como os desafios ficam mais difíceis?**

O jogador avança conforme resgata ovos, ou pintinhos. Quanto mais ele recuperar, mais rápido será o andamento do jogo.

- **Como o gameplay está relacionado com a história?**

A história do jogo é sobre recuperar os ovos que foram roubados pela Cuca, a medida que eles são recuperados, o jogo progride em velocidade e dificuldade. Os inimigos apresentam novos ataques em determinadas pontuações.

- **Sistema de recompensas**

Cada ovo que for recuperado diminuirá o tempo de espera para usar um dos ataques.

Condição de vitória

A condição de vitória é relativa, visto que quanto maior a pontuação, ao jogar novamente o jogador tentará se superar.

Condições de derrota

Ao colidir com um inimigo.

3. Personagens


Chick é um pintinho pequeno, e muito corajoso. A cada nova partida ele assume a identidade de um personagem folclórico.





Cuca é a vilã, ela é baseada em um personagem de folclore brasileiro.

- História do passado dos personagens;

Chick sempre teve um intuito aventureiro, e sempre protegeu e cuidou de seus irmãos, essa não é a primeira vez que ele tem que resgatá-los, pois no passado seus irmãos tinham sido sequestrados pelo clã dos Gowns.

- Ilustração visual dos personagens

Boi-bumbá	
Arte	Ataques
	<ul style="list-style-type: none">- Coração vermelho- Explosão Estelar
Boto	

Arte	Ataques
	<ul style="list-style-type: none"> - Flores para você - Barbatanas do amor
Curupira	
Arte	Ataques
	<ul style="list-style-type: none"> - Lança florestal - Voe para o futuro
Iara	
Arte	Ataques
	<ul style="list-style-type: none"> - Beijo da Sereia - Canto da Sereia
Saci	
Arte	Ataques
	<ul style="list-style-type: none"> - Cachimbo voador - Vendaval
Vitória-Régia	
Arte	Ataques



- Flor da Lua
- Pétalas de flor

- **Ações que os personagens podem executar:**

- Pular
- Atirar objeto
- Soltar poder especial.

4. Controles

Teclado + Mouse

Espaço - Pulo

Botão esquerdo do mouse - Atirar

Botão direito do mouse - Ataque especial

5. Câmera

Câmera em terceira pessoa que estará acompanhando o jogador.

6. Universo do Jogo

- Descrição e ilustração dos cenários do jogo:

- **Conexão das fases do jogo**

Cenário único

- **Estrutura do mundo**

Floresta

- **Emoção presente em cada ambiente**

Frescor

- **Tipo de música utilizada em cada fase**

Animada

7. Inimigos

- Descrição e ilustração dos inimigos que existem no universo do jogo;

- Em qual ambiente/fase cada inimigo vai aparecer?

Os inimigos aparecem no início sem nenhum tipo de ataque especial, à medida que o jogo progride os inimigos vão ganhando ataques especiais.

- Como o jogador supera cada inimigo?

Atirando objeto ou utilizando um poder especial.

- O que o jogador ganha ao derrotar cada inimigo?

Chance de continuar jogando.

- Qual o comportamento e habilidades de cada inimigo?

Ataques corporais, ou utilizando algum tipo de magia ou objeto.

- Qual o comportamento e habilidades de cada inimigo?

Quando o jogador chega perto da Boiúna, ela abre a boca para mordê-lo.

Quando chega próximo a do lobisomem, ele estende seu corpo para atacá-lo.

O Bicho-papão pode atirar magia da boca.

8. Interface

- Design e ilustração do HUD (head-up display);



Tela de Menu



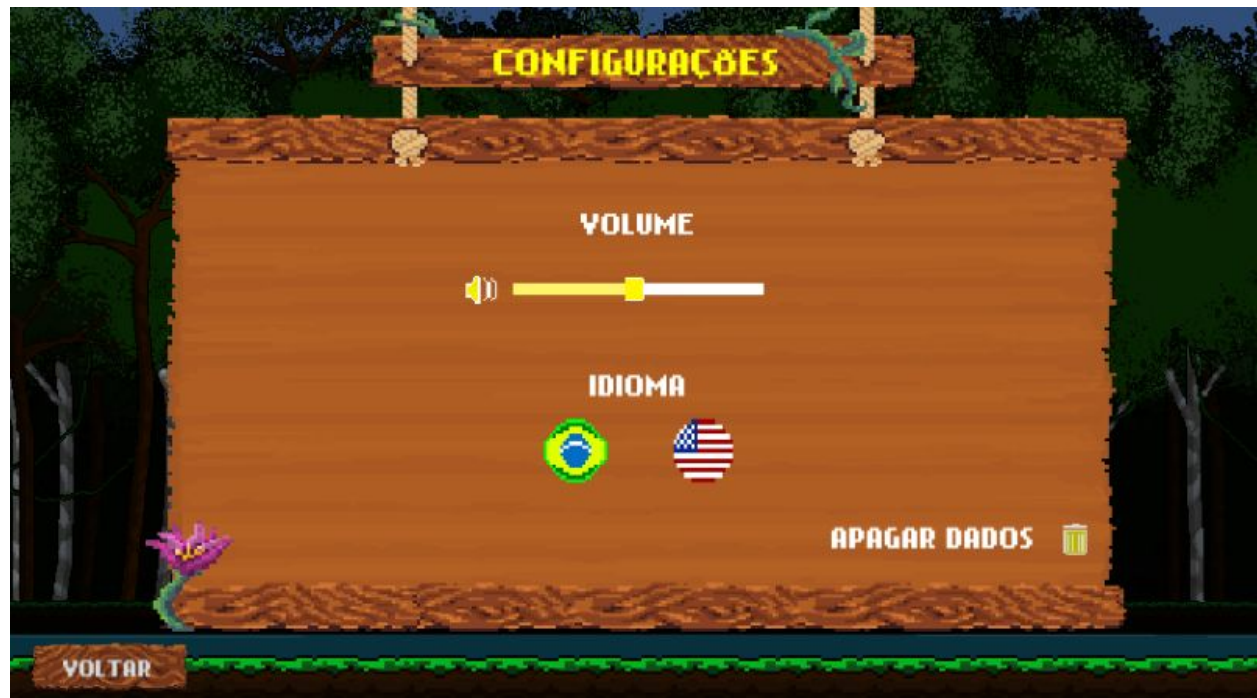
Tela de Game Over



Tela de Seleção de Personagens



Tela de Configurações



Tela de Tutorial



9. Cutsscenes

- **Descrição dos filmes que serão incluídos no jogo;**

Ao jogar pela primeira vez aparece uma animação da Cuca andando pela floresta, ela encontra um galinheiro e olha pela janela vários ovos, seus olhos brilham.

Corta a cena para ela com vários ovos em suas mãos e fugindo feliz, então Chick acorda e olha a cena e corre atrás dela

- **Método será usado para a criação dos filmes**

Animar no Aseprite.

- **Momentos eles serão exibido**

Início do jogo ao ser jogado pela primeira vez.

10. Música

- Músicas

Menu e Game Over tem a mesma música, animada, som de tambor ao fundo.

Cutscene: Som ambiente de floresta

- Efeitos sonoros

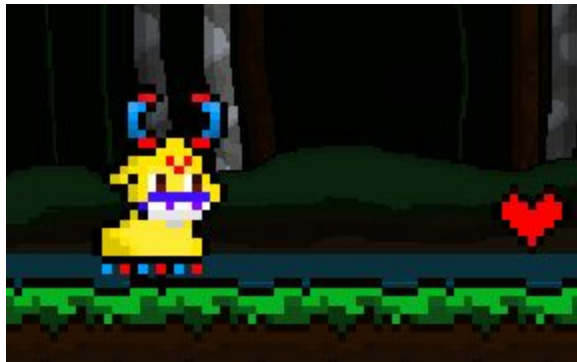
Menu: Um feedback sonoro para quando o jogador clicar em ativar ou desativar os sons.

Game Over: Som para quando o jogador fizer um Highscore, Som de você morreu e não fez uma pontuação alta.

In Game:

Player: Pular, atirar:

- Bumba meu boi, tiro com som de batida de coração



- Boto, tiro com som de zarabatana



- Curupira, tiro com som de zarabatana



- Lara, som de beijo (smack....)



- Saci, tiro com som de zarabatana



- Vitória régia, tiro com som de zarabatana.



Ataque especial:

- Bumba meu boi, som de artifício quando está explodindo



- Boto, som de vários peixes caindo



- Curupira, som de várias araras voando



- lara, uma voz feminina encantadora com um canto (lara la la la laaa)



- Saci, som de tornado suave



- Vitória régia, som de pétalas caindo, ou algo bem leve.



Inimigos: Som de morte

11. Cronograma

	Julho		Agosto			Setembro			Outubro			Novembro			Dezembro		
Tarefa/Semana	20	27	10	17	24	7	14	21	5	12	19	2	16	23	04	15	24
Game Design Document	x																
Desenvolver as mecânicas do personagem	x																
Desenhar os sprites	x																
Programar a geração aleatória de objetos		x	x														
Criar as cenas do jogo		x	x														
Programar o comportamento do personagem x objetos			x	x	x												
Criar o HUD do jogo					x												
Salvar os dados das partidas																	
Play test						x	x	x									
Consertar eventuais erros reportados						x	x	x									
Submeter o jogo para o SBGames							x										
Escrever o TCC									x	x	x	x	x	x			
Entregar o TCC															x		
Apresentar o TCC																x	
Enviar a versão final do TCC																	x

- [x] Concluído
- [x] Em andamento
- [x] Previsão