

Frog Jump

Game Design Document

Autores:

Felipe de Lima dos Santos

Kauã da Silva Nunes

Luiz Fernando Reis Pereira

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. Cronograma	12

1.História

A história eh um um pequeno trecho de aventura baseado na historia a princesa e o sapo, quando a princesa é raptada, á trabalho do sapo(jogador), resgata-la.

A história da princesa e o sapo não é curta, tendo em vista nossa isso, nossa obra tratou apenas uma pequena seção onde aparecem a princesa (objetivo), o sapo (jogador) e o morcego (sequestrador)

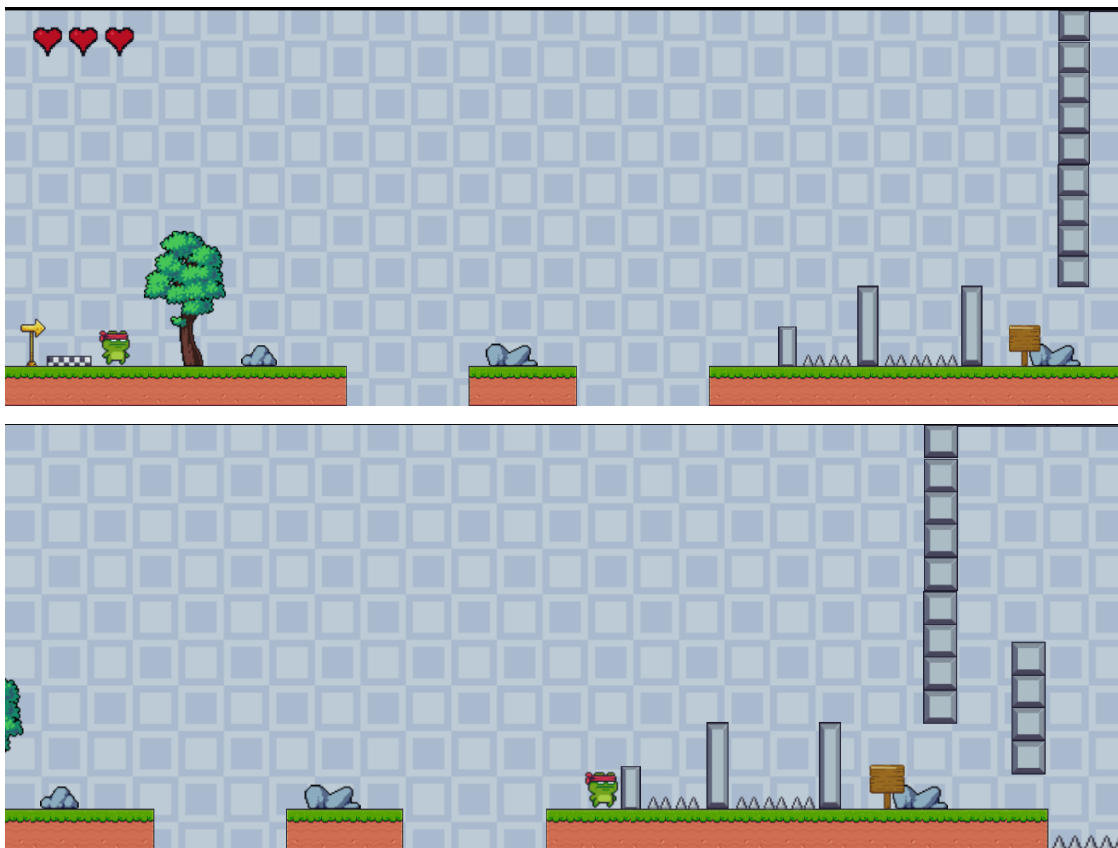
O jogo se passa num bosque minado de desafios e inimigos criados pelo sequestrador, para que o sapo não consiga alcança-la

2. Gameplay

O jogo apresenta pequenos desafios para que aprenda usar os comandos, após isso ele deverá entender e ser capaz de avaliar as possibilidades e necessidades que o movem e escolher o que fazer. São presentes no jogo, objetos perfurantes (alguns móveis e alguns fixos) que matam ao encostar, um morcego que atua como guardião, e causa dano kill imediata por contato

O jogador avança pelos desafios, o jogo não apresenta acréscimo de dificuldade fixo ou linear, cada desafio exigira e dará um conceito diferente de o jogador começa e termina o próximo. o jogador deve focar exclusivamente em resgatar a princesa, nenhuma recompensa eh necessária.

O jogador não pode morrer durante todo desafio



3. Personagens

O sapo é um sapo; um príncipe amaldiçoado. A idade do príncipe em sapo-vida é aproximadamente 3 anos. A princesa tem 19 anos, era uma pobre menina trabalhadora que o encontra e ouve o sapo, acabam se envolvendo e passam grandes aventuras juntos, no caso, nossa obra é uma aventura baseada na obra. Confira mais em: <https://www.disneyplus.com/pt-br/movies/a-princesa-e-o-sapo/7TPAcC8QPGpm>. O morcego é de idade desconhecida por ser um ser místico.

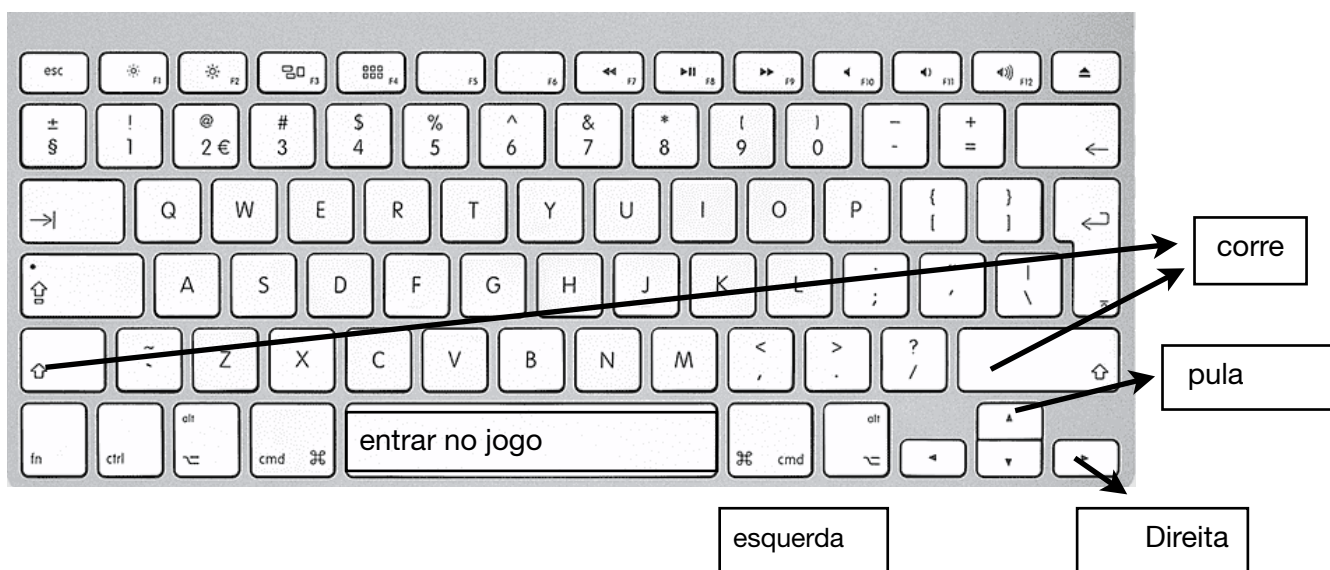
O sapo ou o jogador devem ser resiliente e focados em seus objetivo: resgatar a princesa. A princesa passa sob o terrível domínio do bruxo esperando ser salvo. Como dito anteriormente, o sapo, é um sapo, não consegue usar armas ou Hadoukens, mas ele sabe se mover e pular alto

- Metricas de gameplay do personagem principal;



4. Controles





5.Câmera

A câmera manterá o personagem no centro a partir do momento que ele passar pelo mesmo.



6.Universo do Jogo

O jogo é um campo aberto, estilo europeu, contendo árvores e pedras, porém o campo foi modificado pelo bruxo e apresentara estruturas que irão compor o desafio, como, espinhos, serras, inimigos, trampolins, paredes/barreiras. o desafio é composto por uma única fase linear. o jogo conta uma musica calma e divertida, deixando o jogo com um tema clássico (wilde jagd (liszt) [evgeny kissin] editada).

7.Inimigos

Morcego: um sequestrador/guardião que protege o caminho até a princesa, ele se move periodicamente e causa morte instantânea ao toca-lo.



8.Interface

A HUD do jogo se compões basicamente pelos corações que indicam a quantidade de vida do personagem

9.Cutscenes

A cutscenes foi feita para dar introdução do jogo, quando a princesa é raptada. foi feita travando os movimentos do jogador e aplicando movimento dobre sprites do jogo.

10. Cronograma

1ª semana: foi escrito o GDD, Selecionado a arte dos personagens e do mapa

2ª semana: foi desenvolvido o sistema de controle e de colisão do jogador e o sistema de fases

3ª semana: foi terminado o mapa, os desafios, a trilha sonora e o gamedocument