

GAME DESIGN DOCUMENT



JumpMan

Subindo na vida.

TABLE OF CONTENTS

GAME ANALYSIS	3
MISSION STATEMENT	3
GENRE	3
PLATFORMS	3
TARGET AUDIENCE	3
STORYLINE & CHARACTERS	4
GAMEPLAY	5
OVERVIEW OF GAMEPLAY	5
PLAYER EXPERIENCE	5
GAMEPLAY GUIDELINES	5
GAME OBJECTIVES & REWARDS	5
GAMEPLAY MECHANICS	5
LEVEL DESIGN	6
CONTROL SCHEME	7
GAME AESTHETICS & USER INTERFACE	7
SCHEDULE & TASKS	8

Game Analysis

O “JumpMan, subindo na vida” é um jogo de ação que envolve subir o máximo que aguentar, fugindo da enchente e do tubarão “Tubas”, um feroz predador sanguinário, sedento para consumir sua próxima refeição. Mas também, não podemos esquecer da gaivota traíçoeira “mano gaivota” que fará de tudo para evitar a sua ascensão na vida.

Conforme vai subindo haverá 3 níveis conforme a sua altura no jogo, em cada nível o tubas e o mano gaivota ficam mais sanguinários, tendo novas habilidades para destruir o jogador.

Mission Statement

"Prepare-se para uma jornada de sobrevivência em “JumpMan”, um jogo hardcore! Neste título de ação, disponível por enquanto apenas para PC, para que você possa escapar das adversidades desse mundo, onde tudo quer te MATAR, você precisará desenvolver ótimos reflexos. Você está pronto para isso?”

Genre

Ação

Platforms

Desktop (Windows)

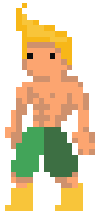
Target Audience


A classificação indicativa é a partir dos 10 anos, onde já se permite “pode conter conteúdos angustiantes, de medo ou tensão, arma com violência, ato criminoso sem violência, linguagem depreciativa e ossada ou esqueleto com resquício de ato de violência [...]” disponível em:


<https://www.gov.br/mj/pt-br/assuntos/noticias/guia-explica-a-classificacao-do-audiovisual-por-idade>

O público alvo são todos aqueles que a partir dos 10 anos gostem de jogos hardcore.


Storyline & Characters

Fulano #1	Description	Characteristics	Misc. Info
	O Fulano é um surfista que foi pego desprevenido pela enchente, que agora terá que subir!!!	Sempre o mais corajoso da praia, o Fulano tem ótimas habilidades, tal como salto e velocidade, infelizmente não é imune a mordidas.	Gosta de sorvete.

Character #2	Description	Characteristics	Misc. Info
	Ciclana é uma bióloga apaixonada pela vida marítima, que em uma de suas viagens à praia foi pega de surpresa pela enchente!	Com muita inteligência Ciclana se destaca na sua universidade, não só pelas suas capacidades intelectuais, mas por causa de suas habilidade de fugir de enormes condrictes.	Gosta de pizza.

Tubas	Description	Characteristics	Misc. Info
	Um sanguinário tubarão, que após a enchente, sentiu fome... e agora está caçando.	Tubas é uma criatura muito forte e com um salto extremamente alto.	O último de sua espécie, a Martamolekes, essa besta não sente nada além de fome!

Gaivota	Description	Characteristics	Misc. Info
---------	-------------	-----------------	------------

	Uma carniceria e traiçoeira, uma ave nada angelical.	A gaivota é equipada com garras mortais e um cérebro minúsculo.	Apenas uma criatura faminta aproveitando as sobras da enchente.
---	--	---	---

Gameplay

Overview of Gameplay

O jogo envolve a escalada de plataformas à medida que a água sobe, desafiando o jogador com ataques de tubarões e gaivotas. Conforme avança, a dificuldade aumenta, tendo a disponibilidade reduzida de plataformas e o surgimento de novos inimigos. O objetivo é alcançar a maior distância possível, enquanto o jogo gradualmente intensifica a dificuldade até que o jogador seja derrotado.

Player Experience

No jogo, você se verá imerso em um verdadeiro caos, onde precisa escapar de animais famintos e de uma inundação que avança rapidamente. O jogador precisará contar não apenas com suas habilidades, mas também com a sorte para sobreviver.

Gameplay Guidelines

Não é permitido conteúdo sexual.
Apenas violento.

Game Objectives & Rewards

This is where you present more details on how the gameplay will motivate the player to progress through the game. Discuss rewards and penalties and the difficulty level. You can use the table below to help break down objectives and rewards.

Rewards	Penalties	Difficulty Levels
Pontos.	Inimigos e plataformas que aparecem aleatoriamente.	- Infinito

Gameplay Mechanics

Movimentos do jogador: O jogador terá a capacidade de saltar e correr, mantendo-se sempre sobre as plataformas.

Seleção de habilidades: Durante o jogo, três poderes diferentes serão exibidos na tela, permitindo ao jogador escolher qual deles deseja adquirir para aumentar suas habilidades.

Character Attributes	
Character	Movement Abilities / Actions Available
Fulano	<ul style="list-style-type: none"> - Pular - Correr
Ciclana	<ul style="list-style-type: none"> - Pular - Correr
Tubas	<ul style="list-style-type: none"> - Morder - Nadar
Mano gaivota	<ul style="list-style-type: none"> - Voar
Game Modes	
Run	Modo livre, onde apenas tem o objetivo de subir e não morrer.
Scoring System	
Points/Coins/Stars/Grades/Etc.	How it's Awarded & Benefits
Conforme a sua altura no jogo você ganhará pontos	Benefícios concedidos psicologicamente.

Level Design

Discuss the levels. How many levels will the game have, what will be included in each level. Include overall look and feel, hazards the level presents, difficulty, objectives, etc.

Levels	
<div>Praia</div> 	<div>Modo tranquilo.</div> <div>O tubas ataca as vezes.</div> <div>alta disponibilidade de plataformas.</div>
<div>Praia 1</div> 	<div>Modo dificil.</div> <div>O tubas ataca as vezes.</div> <div>Gaivota voando.</div> <div>alta disponibilidade de plataformas.</div>

Praia 2



Modo Impossível.

O tubas ataca as vezes.

Gaivota voando.

Baixa disponibilidade de plataformas.

Control Scheme

Button/ Touch Input	Action it Performs
←	Movimenta pra esquerda
→	Movimenta pra direita
↑	Pula

Game Aesthetics & User Interface

Jogo Feito com a estética praiana, com detalhes ensolarados, já os inimigos foram feitos pensando em uma estética sanguinária.

Schedule & Tasks

List the tasks that need to be completed along with the basic timeline to complete them by. The task list can be as detailed as you like to fit your studio's needs. The table below can be substituted for the excel file. This table is a great start but the tasks should be much more detailed.

Tasks to Complete & Schedule				
Tasks	Task Lead	Start	End	% Complete
Development Phase				
Design				
Storyline	John Doe	9/4/15	9/8/15	0 %
Level Mechanics				
Art				
Level 1				
Special FX				
UI				
Engineering				
Production Pipeline				
Prototypes				
Audio				
Sound Design				
Milestone: GamePlay Features & Music				
Testing Phase				
Test Plan				
Beta Testing				
Milestone: QA Testing				
Deploying Phase				
"Go Live" Plans				
Milestone: Ready for Usage				