**GAME DESIGN DOCUMENT**

Subindo na vida.

JumpMan



**Last Updated:**

31/10/23

**Prepared By:**

Lucas Tonin Leite

**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 maximo que aguentar, fugindo da enchente e do tubarão “Tubas”, um feroz predador sanguinario, sedento para consumir sua proxima refeição. Mas também, não Podemos esquecer da gaivota traiçoeira “mano gaivota” que fará de tudo para evitar a sua ascensão na vida.

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

Porém, o jogador ficara mais forte conforme bata as metas, tendo aprimoramentos cada vez mais relevantes na gameplay, tornando um jogo roguelike que tras diversão e que seja hardcore.

# Mission Statement

"Prepare-se para uma jornada de sobrevivencia em “JumpMan”, um jogo roguelike 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 otimos reflexos e ter um bom planejamento para gerenciar suas habilidades que serão adquiridas ao decorrer do desafio. Você está pronto para isso?”

# Genre

Ação

# Platforms

Desktop (Windows)

# Target Audience

A classificação indicative é a partir dos 10 anos, onde ja 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 […]” disponivel em: <https://www.gov.br/mj/pt-br/assuntos/noticias/guia-explica-a-classificacao-do-audiovisual-por-idade>

O publico alvo são todos queles que a partir dos 10 anos goste de jogos roguelike de ação e que sejam hardcore (injustos de dificil).

# Storyline & Characters

This is where you present a story synopsis, and discuss how the story will unfold as the player makes his or her way through the game. Include information on the key characters in the game, including descriptions, abilities, characteristics, how they fit into the story, how they affect gamplay, what the player will learn from them, etc.

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

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Character #2 | Description | Characteristics | Misc. Info |
|  | Ciclana é uma biologa apaixonada pela vida maritima, que em uma de suas viagens á praia foi pega de supresa pela enchente! | Com muita inteligencia Ciclana se destaca na sua universidade, não só pela suas capicidades intelectuais, mas por causa de suas habilidade de fugir de enormes condrictes. | Gosta de pizza. |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Tubas | Description | Characteristics | Misc. Info |
|  | Um sanguinario tubarão, que após a enchente, sentiu fome… e agora está caçando. | Tubas é uma criatura muito forte e com um salto extremamente alto. | O ultimo de sua especie, a Martamolekes, essa besta não sente nada alem de fome! |
|  |  |  |  |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Character | Description | Characteristics | Misc. Info |
|  | Describe the character. It is a playable character or NPC. How does this character fit into the story, etc. | Describe the character’s abilities, personality and so forth. | Present any other notes about the character. |

# 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, o jogador adquire novas habilidades, mas os inimigos também evoluem, equilibrando o desafio. 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. Com a chance de adquirir poderes mais poderosos à medida que avança, o jogador precisará contar não apenas com suas habilidades, mas também com a sorte para sobreviver.

## Gameplay Guidelines

This is a set of guidelines that the game must adhere to throughout the development process. These include rules for what is allowed and not allowed in the game. For instance, if you are creating a game for children, you will want to define guidelines for the level of violence presented in the game, what language can be used, and so on.

## 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 |
| List ways of how the player is rewarded and when. | Discuss things that hinder the player on progressing | Discuss the difficulty levels within the game |

## 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 | * Pular * Correr |
| Ciclana | * Pular * Correr |
| Tubas | * Morder * Nadar |
| Mano gaivota | * 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 ganhara pontos | Describe how the player obtains this and the benefits. For instance, does getting more points unlock a special level. |

## 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** |  |
| Praia | Adquira 2 poderes nesta fase:  Velocidade da enchente = 1.  Tubarões = Pulam raramente em velocidade lenta.  Gaivotas = Sempre aparecem no topo. Frequência rara. |
| Céu | Adquira 3 poderes nesta fase:  Velocidade da enchente = 2.  Tubarões = Pulam frequentemente em velocidade média.  Gaivotas = Aparecem aleatoriamente na tela. Frequência média. |
| Cosmo | Adquira um número ilimitado de poderes nesta fase:  Velocidade da enchente = 3-5.  Tubarões = Pulam a cada 5-2 segundos em velocidade alta.  Gaivotas = Sempre aparecem na linha do jogador. Frequência frequente. Velocidade média-alta.  Conforme o tempo passa no jogo. |

# Control Scheme

Describe the control setup for the game. Does your game use touch input, a controller, or mouse & keyboard? Discuss the functionality of each button/touch. It may help to insert a diagram/pic to help explain the actions.

|  |  |
| --- | --- |
| **Button/ Touch Input** | **Action it Performs** |
| ← | Movimenta pra esquerda |
| → | Movimenta pra direita |
| ↓ | Movimenta pra Baixo, desce da plataforma |
| ↑ | Pula |
| Botão Esquerdo | Seleciona a habilidade. |

# Game Aesthetics & User Interface

Discuss the design techniques to be used. Describe the look & shape of the characters, environment and pathways. Will the game look realistic or have some other art style. Discuss what type of theme the game will have & what type of emotional impact you are hoping players experience. Discuss how the player’s gestures/interactivity has an affect on the visual experience.

Present a general overview of the UI. How will the buttons be laid out, how will the HUD work, how does the menu system function, and so on. It is a good idea to insert photos, diagrams or concept art to help explain the UI.

# 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 |  |  |  |  |