



universidade de aveiro  
theoria poiesis praxis

Mestrado em Desenvolvimento de Jogos Digitais  
Projeto de Jogo 2D

Game Design Document

# Cat-has-trophy

Realizado por:

Carlos Vasconcelos

Luís Valentim

Mário Bandeira

Rita Malaquias

Sob Orientação:

Diogo Gomes

Mário Vairinhos

Pedro Evangelista

# Índice

1. Visão Geral do Jogo
  - 1.1. Título
  - 1.2. Género
  - 1.3. Perspetiva
  - 1.4. Modo
  - 1.5. PEGI Rating
  - 1.6. Logline
2. Descrição do Jogo
3. Benchmarking
  - 3.1. Competidores
  - 3.2. Características dos Competidores
  - 3.3. Unique Selling Points (USP)
4. Jogabilidade e Mecânicas
  - 4.1. Perspetiva do Jogo
  - 4.2. Desafios
  - 4.3. Regras
  - 4.4. Tipos de Interação
  - 4.5. Mapeamento de Controlos
6. Elementos de Jogo
  - 6.1. Cenários
  - 6.2. Personagens
  - 6.3. Descrição do Nível
  - 6.4. Duração do Jogo
  - 6.4. História
  - 6.5. Progressão do Nível
  - 6.6. Recompensas (Power-ups)
7. Storyboard
8. Interface
  - 8.1. Esboços
  - 8.2. Relação entre Ecrãs
9. Moodboards

# 1. Visão Geral do Jogo

## 1.1. Título

Cat-has-trophy

## 1.2. Género

Corrida 2D

## 1.3. Plataformas

Windows

## 1.4. Modo

Multi jogador (Local)

## 1.5. PEGI Rating

PEGI 7

## 1.6. Logline

A gatinha Premissa ao deitar-se carrega acidentalmente num botão que abre vários portais para outras dimensões, quebrando o ciclo normal do mundo. Só os VIC (Very Important Cats) podem fechar estes portais e só um pode ser considerado herói.

# 2. Descrição do Jogo

Um jogo de corrida onde uma variedade de gatos usam as suas habilidades para conseguir cumprir a sua missão. Estes atravessam por diferentes cenários como o deserto e até pelo espaço, com a finalidade de fechar todos os portais das diferentes dimensões. Apenas um poderá vencer e ser considerado o salvador.

## 3. Benchmarking

### 3.1. Quem são os nossos competidores?

Os nossos competidores são todos os jogos de corrida com vista de cima para baixo, tendo como principais: toda a série de Micro Machines, Dust Racing 2D e Little Racers Street. Outros competidores sem vista de cima são Mario Kart 8 Deluxe e Fast RMX . Hoje em dia, os jogos de corridas com vista de cima para baixo não são tão comuns devido às capacidades gráficas que já existem. Antigamente, exatamente por essa razão, existiam bastantes jogos deste género, indo desde os anos 70 até aos anos 90.

### 3.2. Características dos Competidores

	Micro Machines World Series	Dust Racing 2D	Little Racers Street	Mario Kart 8	Fast RMX
Nº de jogadores	Único jogador Multi jogador (até 12 jogadores)	Único jogador	Único Jogador Multi Jogador (Até 12 Jogadores)	Único Jogador Multi Jogador (Até 8 Jogadores)	Único Jogador Multi Jogador 4 Jogadores Local 8 Jogadores Online
Género	Corrida (Top-Down)	Corrida (Top-Down)	Corrida (Top-Down)	Corrida (Third Person Camera)	Corrida (Third Person Camera)
Plataformas	Windows MacOS SteamOS + Linux	Windows Linux	Windows MacOS SteamOS + Linux	Nintendo Switch	Nintendo Switch
Tipo de Interação	Podemos usar armas e também ir contra os outros carros	Os carros podem ir uns contra os outros	Os carros podem bater uns contra os outros	Usam Power-ups e os carros podem bater uns contra os outros	Os carros podem ir uns contra os outros
Dificuldades/ Níveis	10 Pistas	Vários níveis de dificuldade e múltiplas pistas	60 pistas	32 pistas	30 pistas
Sentimentos	Stress Satisfação Adrenalina	Stress Satisfação Adrenalina	Stress Satisfação Adrenalina	Stress Satisfação Adrenalina	Stress Satisfação Adrenalina
Lançamento	2017	2012	2014	2017	2017

### 3.3. Unique Selling Points (USP)

Sendo o único jogo de top down racing recente que existe, em que escolhemos uma personagem com habilidades únicas entre elas, este seria um grande key point de venda do jogo e o que mais diferencia em todos os outros jogos. A escolha de uma personagem com um gameplay diferenciado específico fornece ao jogador mais controlo sobre como quer jogar e capacidade de especialização, sinérgico com a vertente competitiva do jogo.

## 4. Jogabilidade e Mecânicas

### 4.1. Perspetiva do Jogo

Vista de cima para baixo

### 4.2. Desafios

Por ser um jogo que tem uma grande componente competitiva, o desafio deste jogo é superar todos os jogadores que estejam a jogar contra nós na pista. Desta maneira, recorrendo ao momento certo de uso das nossas habilidades e, ao modo como o utilizador recorre ao uso das curvas, da sua velocidade e ao posicionamento em geral na pista tendo em conta os obstáculos aleatoriamente gerados.

### 4.3. Regras

- O jogador só pode usar duas habilidades, sendo uma básica e outra mais forte.
- Para o jogador poder usar as habilidades tem de passar por tapetes ou rampas de mana com o timing certo, de modo a encher a barra de mana necessária para as usar.
- Para usar a habilidade básica, basta ter um X de mana disponível.
- Para usar o ulti é necessário ter a barra de mana cheia.
- Se o jogador perder as sete vidas, é eliminado.
- Se sair do alcance da câmara perde uma vida.
- O jogador só ganha se chegar em primeiro lugar no final da pista.

### 4.4. Tipos de Interação

- Acelerar
- Uso de habilidades
- Virar
- Truques (adquirir mana)

### 4.5. Mapeamento de Controles

- Espaço/Down Triggers - Mana Interaction
- Seta direita/Right Top Trigger - Habilidade básica
- Seta esquerda/Left Top Trigger - Ultimate Ability
- WASD/Left Analog + Down Action Button - Controlos de movimento

## 6. Elementos de Jogo

### 6.1. Cenários

Existirá 3 Cenários:

- Cidade (ou Alcatrão)
- Deserto
- Espacial

### 6.2. Personagens

Existirá 4 tipos de personagens, cada uma com as suas habilidades respetivas:

- Cidade:
  - Dash omnidirecional com habilidade defensiva;
  - Dash curto só para a frente que se acertar noutra carro tira-lhe uma vida.
- Deserto:
  - Básica: areia movediça que faz com que os carros fiquem mais lentos;
  - Ulti: tempestade de areia que faz com que o jogador que passe por ela fique sem visão.
- Espacial:
  - Básica: Dispara para a frente um laser que quando este acerta num jogador, o personagem oscila para um dos lados dependendo da roda em que o laser acerta;
  - Ulti: mandar portais para traz e quem cai nele, o inimigo perde logo uma vida.
- Aquático:
  - Básica: bolha que funciona como um escudo contra outras habilidades;
  - Ulti: Pistolas de água disparam uma corrente para os lados que projeta os carros na direção da corrente.

### 6.3. Descrição do Nível

- Os níveis serão gerados no início do jogo (Procedural);
- Os níveis terão vários obstáculos;
- Será uma pista do tipo linear.

Nível cidade:

- A tração da pista vai ser considerada o padrão para o resto dos níveis. Vai ser o mais próximo da realidade em termos de física e velocidade.

Nível deserto:

- A tração do circuito é mais baixa com dificuldades em virar o volante, por ter um piso de areia.

Nível espacial:

- A tração é a mais baixa e existe obstáculos como rampas e habilidades de deslocamento, onde estas podem ser prejudiciais devido à baixa gravidade.

#### **6.4. Duração do Jogo**

A estimativa de duração de uma corrida é de 3 minutos. A duração deve ser pequena devido a ser um jogo de passo rápido, e o jogo pode também terminar quando 3 dos jogadores perdem as sete vidas.

#### **6.5. História**

O jogo começa com a Premissa, uma gata, que está com o dono em casa. Enquanto o dono se está a preparar para sair, a Premissa fica com sono e, no momento em que o dono sai, ela decide deitar-se. Mas, ao deitar-se, acidentalmente pressiona um botão vermelho e apercebe-se que, esse botão, abre portais para várias dimensões. Ao ver os portais à frente dela, vê a gravidade da situação e decide ligar aos VIC (Very Important Cat), que são os únicos gatos rápidos o suficiente e capazes de fechar estes portais, de modo a retornar o ciclo normal do universo. Existem 4 personagens capazes disso, cada uma delas com habilidades especiais correspondentes ao seu mundo. No final quem fechar mais portais, ou seja, quem chegar mais vezes ao final da pista em primeiro lugar, é considerado herói.

#### **6.6. Progressão do Nível**

Não existe progressão de nível, pois os mapas existentes são equivalentes.

#### **6.7. Recompensas (Power-Ups)**

Mana:

- O jogador interage com elementos interativos como as rampas de mana, como também os tapetes de mana, que ajuda a ganhar mana de modo a usar as habilidades.

## 7. Storyboard



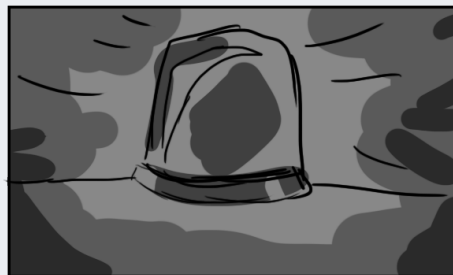
owner left



CAT PAW



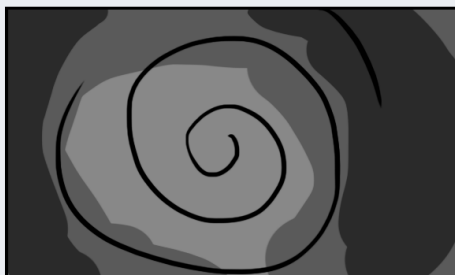
BUTTON



ALARM GOES OFF



Cat is startled by the sound of the alarm



PORTALS TO OTHER DIMENSIONS ARE BEING OPENED



THE CAT SEES THE OTHER DIMENSIONS THROUGH THE PORTALS



PREMISSA IS PANICKING



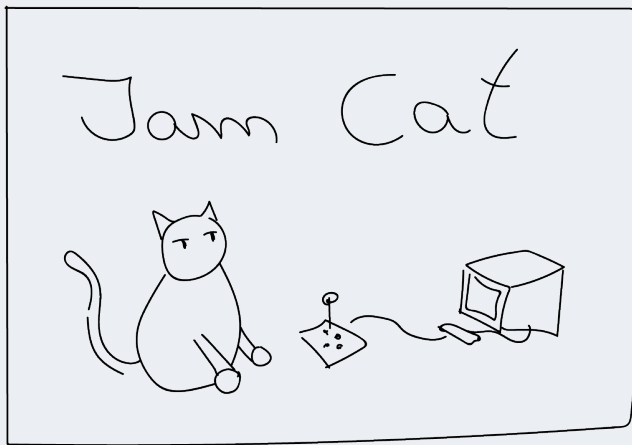
THINKING OF A SOLUTION





# 8. Interface

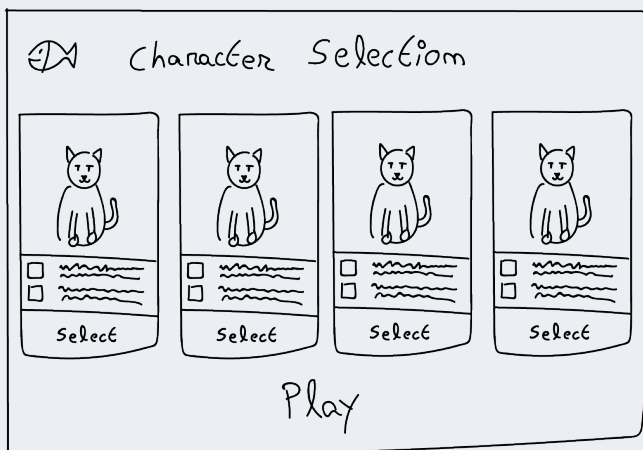
## 8.1. Esboços



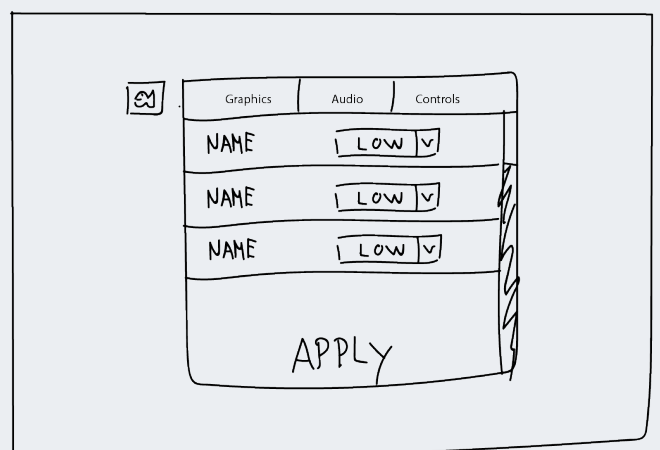
Tela de Abertura



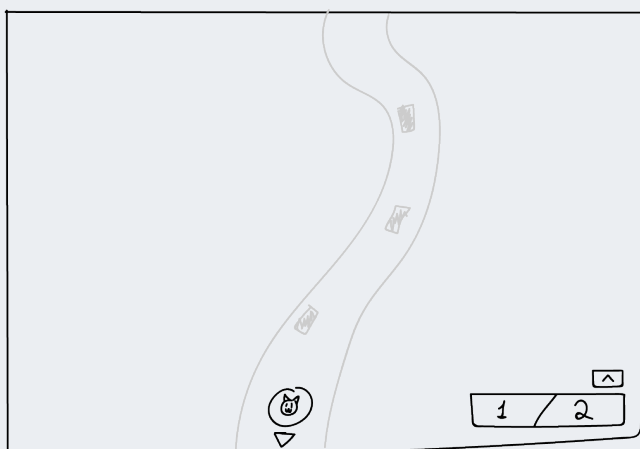
Menu Principal



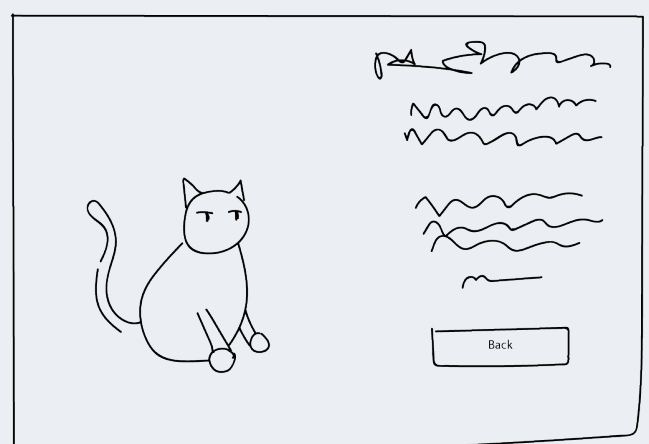
Seleção de Personagem



Opções

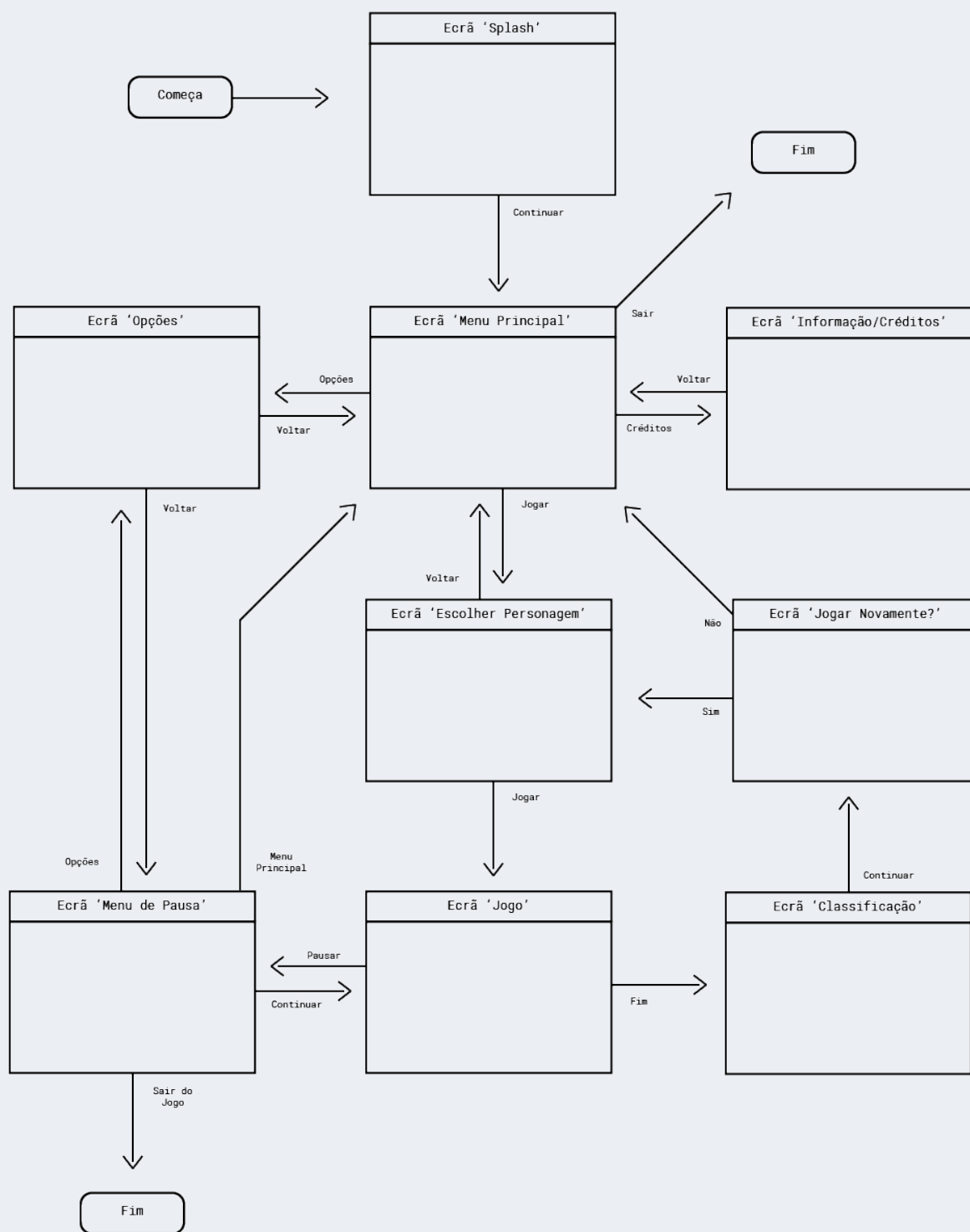


Jogabilidade



Créditos

## 8.2. Relação entre Ecrãs





# 9. Moodboards

Aspeto Visual



Normal

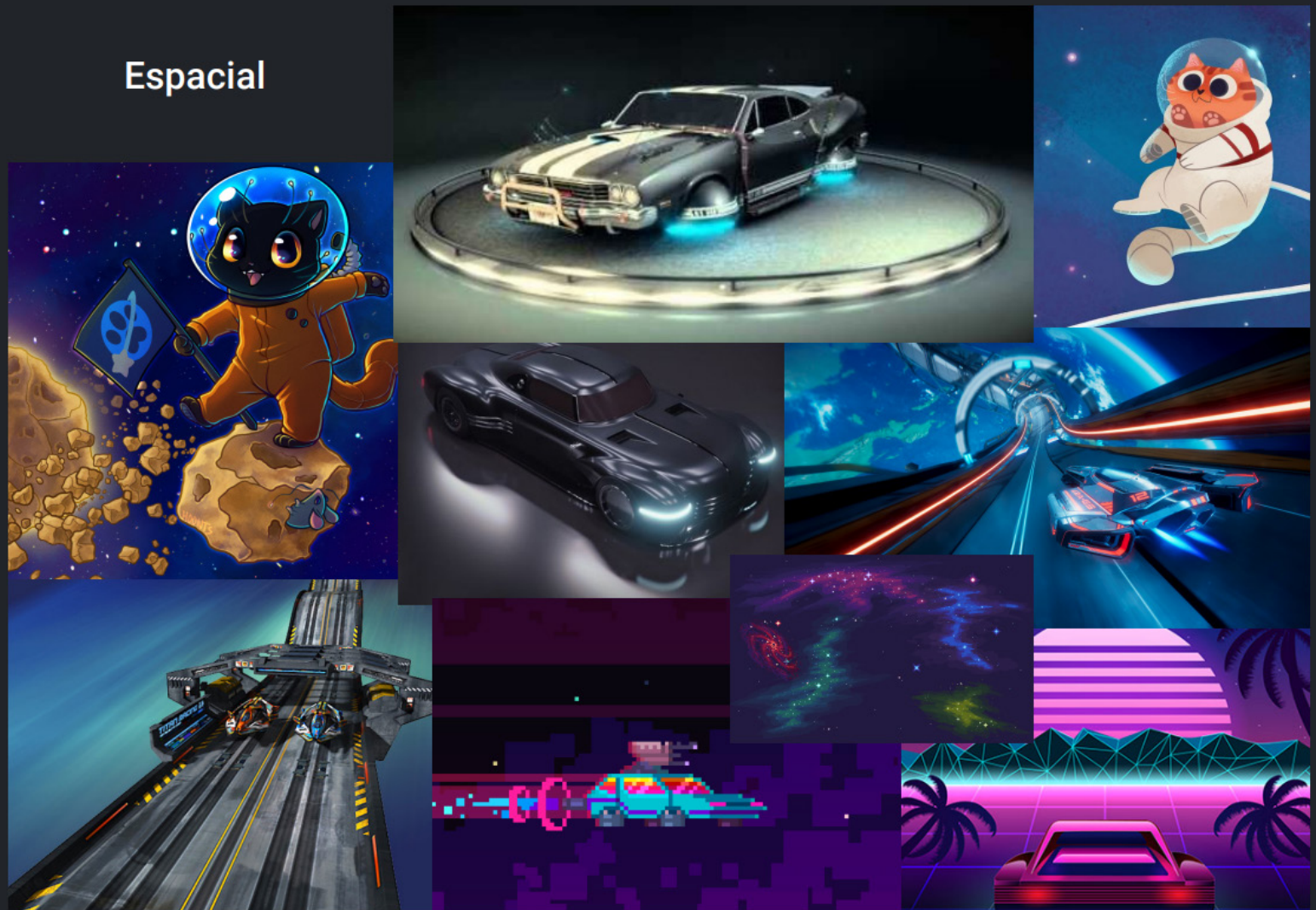




## Deserto



## Espacial





Aquático



Fim