



universidade de aveiro
theoria poiesis praxis

Mestrado em Desenvolvimento de Jogos Digitais
Projeto de Jogo 2D

Documento de Design do Jogo

Cat-has-trophy

Realizado por:

Carlos Vasconcelos

Luís Valentim

Mário Bandeira

Rita Malaquias

Sob Orientação:

Diogo Gomes

Mário Vairinhos

Pedro Evangelista

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
4. Jogabilidade e Mecânicas
 - 4.1. Perspetiva do Jogo
 - 4.2. Desafios
 - 4.3. Regras
 - 4.4. Tipos de Interação
 - 4.5. Key Features
 - 4.6. Unique Selling Points (USP)
6. Elementos de Jogo
 - 6.1. Core Gameplay Loop
 - 6.2. Duração do Jogo
 - 6.3. Descrição do Nível
 - 6.4. História e Progressão do Nível
 - 6.5. Recompensas
7. Interface
 - 7.1. Ecrãs
 - 7.2. Relação entre Ecrãs
8. Moodboards
9. Referências

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 Premissa (um gato) está com sono e acidentalmente deita-se em cima de um botão vermelho que abre portais para outras dimensões. Esse mesmo gato percebe o que fez e chama os gatos especiais de resgate, a equipa VIC (Very Important Cat) para usarem as suas habilidades especiais e fechar os portais. Apenas um pode ser considerado herói. Feche os portais antes que o dono da Premissa chegue a casa!

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. 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 desse género, indo desde os anos 70's até aos 90's.

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 noutro carro tira-lhe uma vida
- Deserto
 - Básica: areia movediça
 - Ulti: tempestade de areia
- Espacial
 - Ulti: mandar portais para traz e quem cai nele, o inimigo perde logo uma vida
- Aquático
 - Pistolas de água (ulti) disparam para os lados, habilidade displacement forte, para os 2 lados duas correntes que atira os carros naquela direcção
 - Habilidade básica: bolha que funciona como um shield contra outras habilidades

6.3. Descrição do Nível

Os níveis serão gerados no início do jogo (Procedural)

Os níveis terão vários obstáculos

As pistas não vão ser ovais, ou seja, não vão ser loopable

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:

Nível espacial:

A tração é a mais baixa, obstáculos como rampas podem ser prejudiciais devido à baixa gravidade e habilidades de

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. O jogo pode também terminar quando todos os jogadores perdem as sete vidas.

6.5. História e Progressão do Nível

C

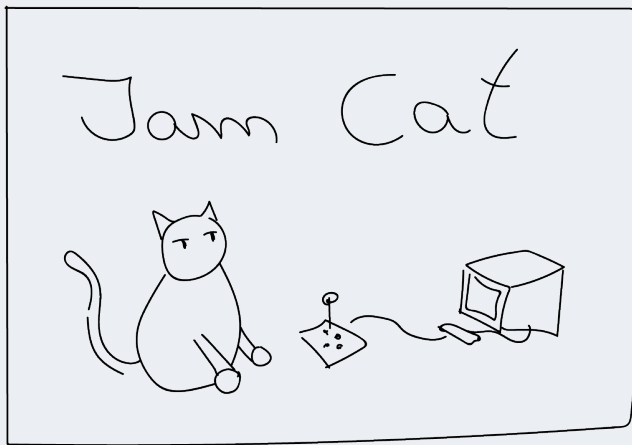
6.6. Recompensas (Power-Ups)

C

7. Interface

7. Interface

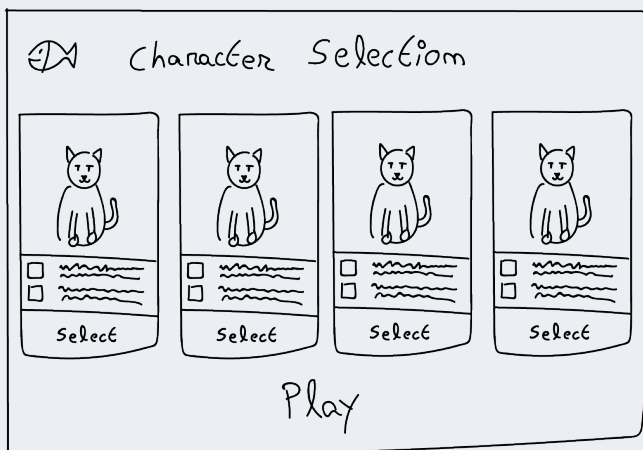
7.1. Wireframes



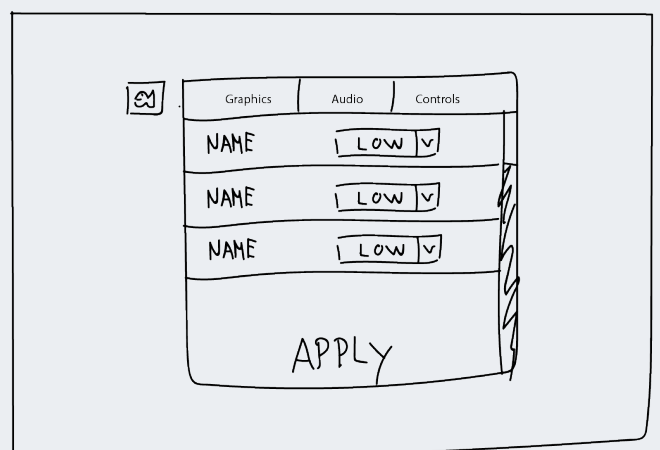
Tela de Abertura



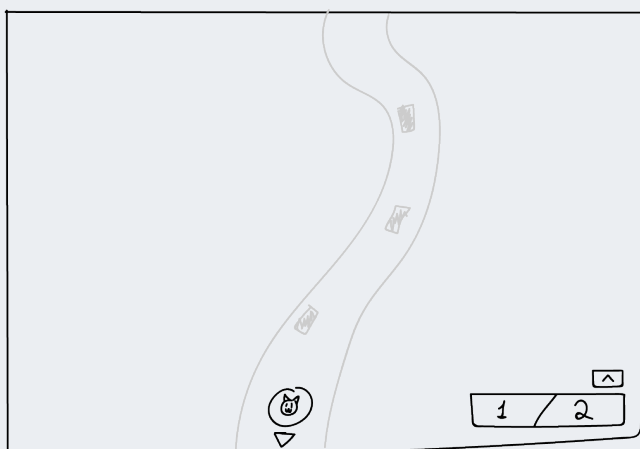
Menu Principal



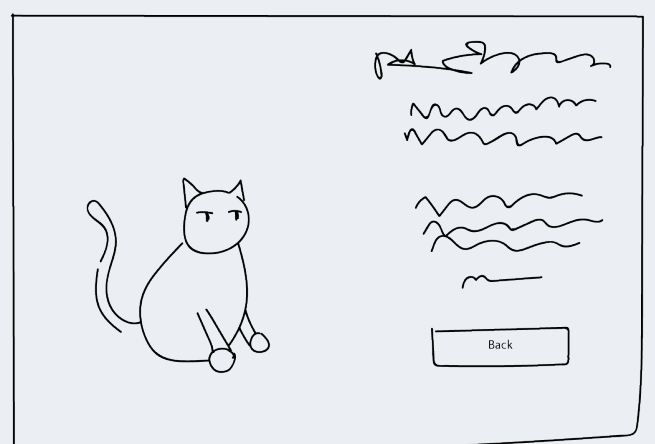
Seleção de Personagem



Opções



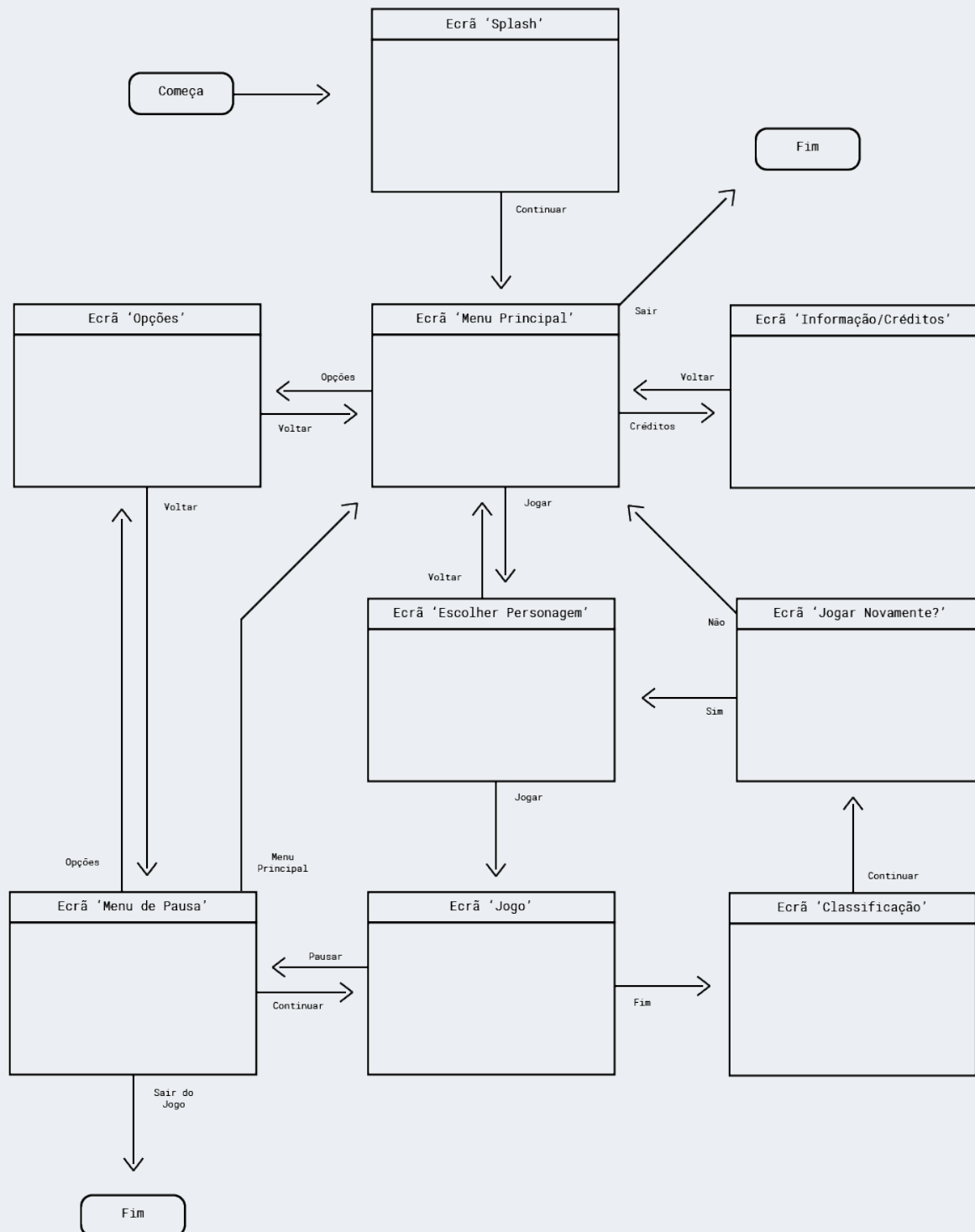
Jogabilidade



Créditos

7. Interface

7.2. Relação entre Ecrãs



8. Moodboards

Aspeto Visual



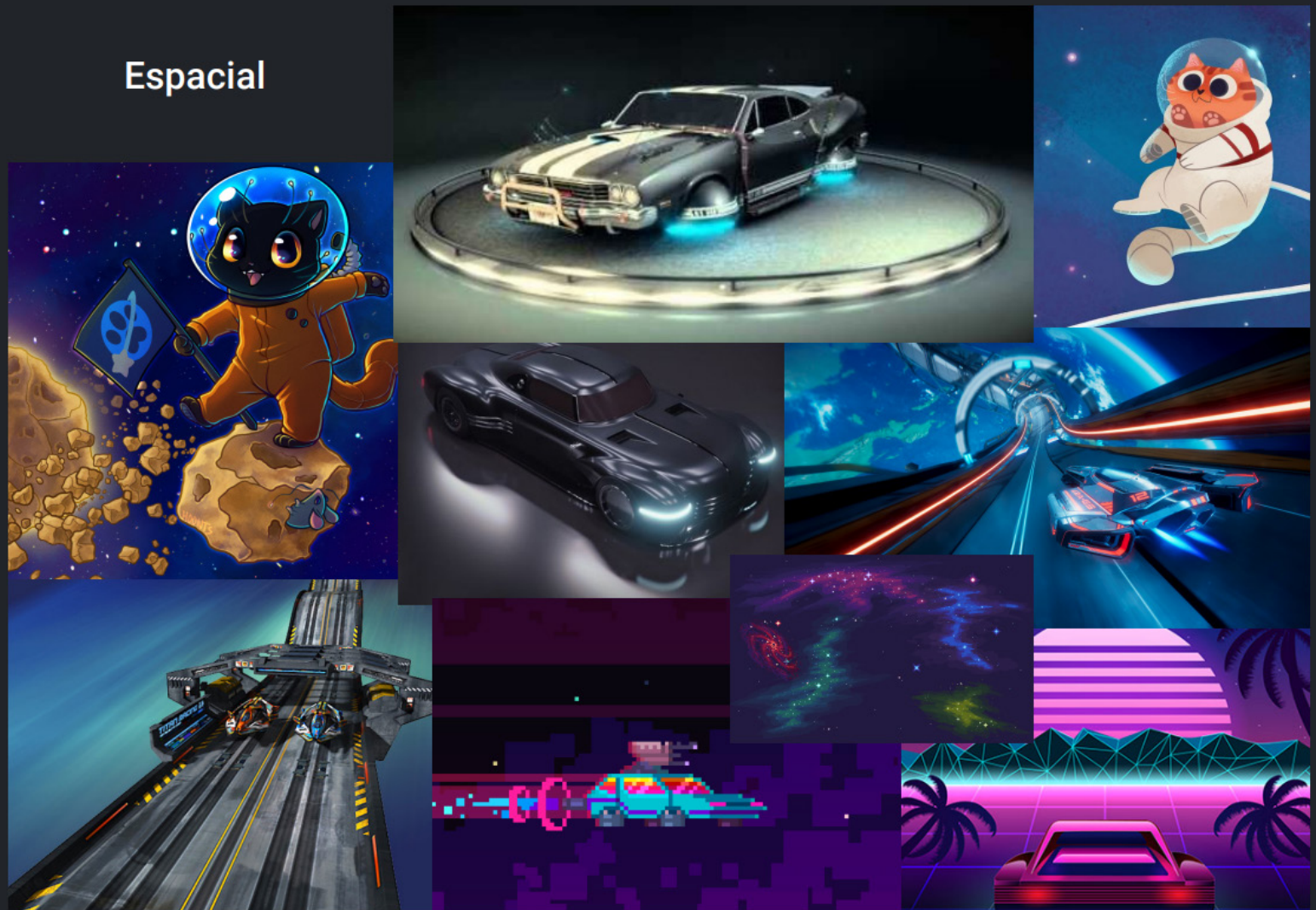
Normal



Deserto



Espacial



Aquático



9. Referências