

LOGO

GAME DESIGN DOCUMENT

IMAGEM DO JOGO

Índice

➤ Título do jogo:.....	1
➤ Público-alvo:.....	1
➤ Faixa etária:.....	1
➤ História (Resumo):.....	1
➤ Fluxo do Jogo:.....	1
❖ Gênero do jogo:.....	1
❖ Desafios:.....	1
❖ Objetivo do jogo:.....	1
❖ Progressão:.....	1
➤ Personagens:	1
❖ Características dos personagens:	1
❖ Características dos personagens na gameplay:	2
❖ Controle dos personagens:.....	2
▪ <i>Interação dos personagens:</i>	2
➤ Gameplay:	2
❖ Fluxo do jogo (Como será dividido):.....	2
❖ Cenário do jogo:	2
❖ Game world:.....	2
➤ Game Experience:	2
➤ Gameplay Mechanics:	2
❖ Coletáveis: Itens que irá ajudar o jogador	2
❖ Mecânica: Do protagonista:	2
❖ Coletáveis: Itens que irá ajudar o jogador:	3
➤ Inimigos:	3
❖ Inteligência Artificial:.....	3
❖ Como os inimigos irão prejudicar o player:	3
❖ Como o jogador poderá vencê-los:.....	3
❖ Os inimigos possuem uma história:.....	3
➤ Cutscenes ou Cenas de corte:.....	3
Informações adicionais:	3
❖ Destaques do produto:.....	3
❖ Custo de produção:	3
Links	4

➤ Trello:	4
➤ Repositórios remotos:	4
Integrantes do projeto	5

➤ **Título do jogo:**

- ❖ Segureixe;

➤ **Público-alvo:**

- ❖ Pessoas acima de 10 anos que tenham interesse em jogos 2D;
- ❖ E gostem de proteger a vida marinha;

➤ **Faixa etária:**

- ❖ Recomendação para maiores de 10 anos de idade de acordo com o guia de classificação da "Classind";

➤ **História (Resumo):**

- ❖ No começo dos anos 2000 um homem fica completamente irritado com as pessoas que poluem os mares e os rios, e após conhecer um peixe pirarucu ele decide dedicar sua vida a proteger a vida marinha;
- ❖ O jogo se passa em uma floresta onde o player é um lutador de boxe que passa por inimigos que querem roubar o peixe, impedindo que ele seja libertado no mar;

➤ **Fluxo do Jogo:**

❖ **Gênero do jogo:**

- Segureixe é um jogo de plataforma 2D dividido em ação, história e insanidade;

❖ **Desafios:**

- O jogador terá que proteger o peixe de pescadores, monstros ou empresários que querem roubá-lo;

❖ **Objetivo do jogo:**

- Avançar rumo ao mar para libertar seu peixe, sempre protegendo-o dos perigos eminentes;

❖ **Progressão:**

- Conforme for passando e chegando mais perto do mar, a quantidade de inimigo irá aumentar e sua dificuldade também;

➤ **Personagens:**

❖ **Características dos personagens:**

- Os personagens são compostos por um homem que ama muito seu peixinho pirarucu chamado ...;

❖ ***Características dos personagens na gameplay:***

- Como o homem protege o peixe, ele é forte e alto, podendo matar os inimigos com um hit. Já o peixe o ajuda atordoando os inimigos e dando upgrades para seu dono;

❖ ***Controle dos personagens:***

- O jogador controla o homem da direita para a esquerda. Em suas costas está o seu peixe;
 - ***Interação dos personagens:***
 - O homem ajuda o peixe protegendo e ele, e o peixe ajuda o homem atordoando os inimigos e dando upgrades ao protagonista;

➤ **Gameplay:**

❖ ***Fluxo do jogo (Como será dividido):***

- O jogo será dividido por 3 fases, sendo que a cada level aparece um inimigo novo e a dificuldade aumenta (velocidade dos inimigos aumentam). Conforme for pegando power-up, o protagonista aumenta de tamanho ficando cada vez mais forte junto com seu peixe;

❖ ***Cenário do jogo:***

- A primeira fase se passa na floresta próximo ao rio em que o pirarucu foi encontrado. A segunda fase se passa num castelo em que monstros surgem. E a fase final se passa a margem do rio Amazonas, em que o peixe será devolvido ao seu habitat;

❖ ***Game world:***

- O ambiente se passa numa floresta do Brasil muito poluída, principalmente os rios.

➤ **Game Experience:**

- ❖ A primeira impressão do jogo seria a empatia com o homem que está querendo proteger os peixes, e o peixe que está sendo ameaçado, com os dois lutando pelos seus direitos.

➤ **Gameplay Mechanics:**

❖ ***Coletáveis: Itens que irá ajudar o jogador***

- Interagir com o power-up;

❖ ***Mecânica: Do protagonista:***

- Andar para direita e esquerda;
- Pular*;

❖ ***Coletáveis: Itens que irá ajudar o jogador:***

- Power-up que o peixe der a ele*;

➤ **Inimigos:**

❖ ***Inteligência Artificial:***

- Os inimigos irão surgir da direita e na esquerda “seguindo” o player;

❖ ***Como os inimigos irão prejudicar o player:***

- Eles acertarão as costas (o peixe) do player, assim ele tomará dano;

❖ ***Como o jogador poderá vencê-los:***

- O player só precisará dar um soco com sua luva de boxe nos inimigos, que assim eles morrerão;

❖ ***Os inimigos possuem uma história:***

- Eles só querem roubar o peixe valioso que está em posse do protagonista, seja para comer, vender ou pescar;

➤ **Cutscenes ou Cenas de corte:**

- O jogo ainda não possui cenas.

Informações adicionais:

❖ ***Destaques do produto:***

- É uma maneira divertida de conscientizar as pessoas de que a vida marinha está sofrendo com a poluição dos humanos, e que eles são muito importantes para o planeta Terra.

❖ ***Custo de produção:***

-

Links

➤ **Trello:**

❖ <https://trello.com/b/kqvXI8XP/the-crazy-truckers>

➤ **Repositórios remotos:**

❖ <https://github.com/MAUAK/FP2>

Integrantes do projeto

Stela Barboza - Game design,

Kauam Batista - Programador,

Eric Silva - Game design,

Rafael Rodrigues - Game design e

Maria Oliveira - designer