

Stairway to Tony

UndefinedDivison

GAME DESIGN DOCUMENT

VERSÃO 1.0

1. VISÃO GERAL

Pensado para homenagear aqueles ditos como os melhores amigos dos homens... Os cachorros. Sabemos o quão importante para nós os pequenos (ou não) de quatro patas fazem parte diária da vida de muitas pessoas.

Resumo do projeto

Stairway to Tony é um jogo de fases, e a cada fase o jogador deve pegar todos os objetos indicados para liberar a próxima fase. Mas a dificuldade e os desafios vão aumentando ao decorrer do jogo.

Gênero

Sokoban e Puzzle

Plataforma

PC (Inicialmente);

Console e Mobile (posteriormente).

2. ESCOPO DO PROJETO

Referências

Hollow Knight, Cyberwar Neon City, Marley e Eu.

Gameplay (Resumo)

O jogador deverá coletar todos os objetivos para avançar pelas fases e a cada fase, a quantidade e a dificuldade dos puzzles irão aumentando.

Níveis do jogo

Inicialmente 21 níveis.

3. MECÂNICAS

3.1. Mecânicas do Player

<Movimentação>

- O jogador terá uma visão de cima-baixo e poderá mover o personagem em 4 direções.

<Empurrar>

- Jogador poderá mover objetos na fase.

<Apertar Botões>

- Jogador poderá interagir com botões através de uma mecânica de peso.

3.2. Mecânicas do mundo

<Destruir objetos>

- O jogador poderá atirar em objetos na cena e destruí-los.

<Empurrar>

- Jogador poderá mover objetos na fase.

<Reflexo de Espelhos>

- O jogador poderá utilizar de espelhos para refletir luz para resolver puzzles

4. História e Jogabilidade (Se aplicável)

Sinopse

Tony é um cachorro que um dia é atingido por uma luz extremamente forte e acorda em um lugar desconhecido.

História (Detalhada)

Tony é um cachorro de certa idade, mas carinhoso, amigável e muito inteligente. Um dia Tony é atingido por um forte luz e acorda em lugar estranho, mas um sentimento dentro de si faz com que Tony saiba o que tem que fazer

A cada desafio vencido estranhamente Tony tem lembranças detalhadas de sua vida (boas e ruins) passando por sua mente e isso faz o pequeno cão se sentir muito feliz.

Ao passar pelo último desafio... Tony entende, sua hora havia chegado e todas as lembranças foram para prepará-lo para esse momento. Enfim chega ao “céu dos cachorros” e descansa em paz, olhando sempre “lá de cima” para seu dono e feliz por ter tido uma boa vida.

5. PERSONAGENS

Ficha técnica de todos os personagens presentes no projeto.

Player

Nome	Tony
Sprite	Em Breve
Tipo	Player
Mecânicas	Andar; Empurrar caixas Apertar Botões

Inimigos

Nome	
Sprite	
Tipo	Inimigo
Mecânicas	

6. ITENS

Ficha técnica de todos os itens presentes no jogo.

Nome	
Sprite	
Benefícios	