**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).*

1. **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.

1. **MECÂNICAS**
   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.

* 1. **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

1. **História e Jogabilidade (Se aplicável)**

**Sinopse**

Tony é um cachorro que um dia é atingido por uma luz extremamente forte e acordo 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 oque 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.

1. **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** |  |