



FACULDADE DE ENGENHARIA E ARQUITETURA  
CURSO DE ENGENHARIA INFORMÁTICA

# CAÇA AO TESOURO

Game Design Document

Versão: 1.0

**Autores:**

Lauriana Albano Bondo- 57229

Eliane - 5

Terêncio Correia Gaspar - 53878

# Índice

1.	História .....	3
2.	Gameplay .....	4
3.	Personagens .....	5
4.	Controles .....	6
5.	Câmera .....	7
6.	Universo do Jogo .....	8
7.	Inimigos .....	9
8.	Interface .....	Erro! Marcador não definido.
9.	Cutscenes .....	Erro! Marcador não definido.
10.	Cronograma .....	Erro! Marcador não definido.

# 1. História

Kennedy, um garoto vibrante de 12 anos, reside harmoniosamente com seus pais enquanto participa entusiasticamente do grupo de escoteiros. Um dia, por acaso, ele descobre um misterioso mapa que promete revelar a localização de um tesouro há muito perdido. Intrigado pela perspectiva emocionante, Kennedy decide mergulhar de cabeça nessa incrível jornada.

Assim, nosso destemido jovem aventureiro embarca em uma empolgante e educativa busca pelo tesouro escondido. Ao longo do caminho, ele enfrenta desafios emocionantes, conhece personagens fascinantes e aprende lições valiosas sobre coragem, trabalho em equipe e resiliência.

Cada etapa da jornada de Kennedy se desenrola como um cativante conto, misturando emoção, humor e descobertas surpreendentes. Sua experiência como escoteiro se revela essencial, proporcionando-lhe habilidades únicas que se tornam cruciais para decifrar os enigmas do mapa e superar obstáculos intrigantes.

Enquanto percorre terras desconhecidas, Kennedy também se depara com valiosas lições de geografia, história e ciência, transformando sua busca por tesouros em uma aventura educativa. Cada pista encontrada e desafio superado contribui para o crescimento pessoal do nosso jovem herói, enriquecendo sua jornada além das riquezas materiais.

## 2. Gameplay

- Descrição da mecânica do jogo;

- Quais são os desafios encontrados pelo jogador e quais os métodos usados para superá-los?

O menino terá de ultrapassar alguns obstáculos como troncos caídos, flores venenosas, espinhos e rios.

- Como o jogador avança no jogo e como os desafios ficam mais difíceis?

O jogador avança no jogo concluindo os desafios e ultrapassando os obstáculos, sendo que ao longo do jogo os obstáculos vão ficando mais complexos e difíceis de se ultrapassar.

- Como funciona o sistema de recompensas? Pontos, dinheiro, experiência, itens colecionáveis, armas, poderes? Quais os benefícios que o jogador tem com cada um desses itens?

Existem moedas espalhadas pelo jogo, onde o jogador recolhera, e também ganhara emblemas a cada nível ultrapassado.

- Qual é a condição de vitória? Salvar o universo? Matar todos os inimigos? Coletar 100 estrelas? Todas as alternativas acima?

A condição de vitória do jogo e encontrar o tesouro.

- Qual é a condição de derrota? Perder 3 vidas? Ficar sem energia?

A condição de derrota e perder todas as 5 vidas.

### 3. Personagens

- Descrição das características dos personagens principais (nome, idade, tipo...);

O nome do personagem é Kennedy, tem 12 anos de idade, é escoteiro, e mora com os pais.

- Personalidade dos personagens;

Um pouco mal-humorado, mas determinado.

- Habilidades características de cada personagem (poderes especiais, golpes especiais, armas...);

Normais, sem armas e poderes especiais

- Ilustração visual dos personagens;

- Ações que os personagens podem executar (andar, correr, pular, pulo duplo, escalar, voar, nadar...);

Andar e pular

## 4. Controles

- Como o jogador controla o personagem principal?

O personagem é controlado com o teclado

- Utilize uma imagem de um joystick ou teclado para ilustrar todos os comandos disponíveis;



## 5. Câmera

- Como é a câmera do jogo? Como o jogador visualiza o jogo?

A câmera é do tipo FPS na primeira pessoa

- Ilustre visualmente como o jogo será visualizado;

## 6. Universo do Jogo

- Descrição e ilustração dos cenários do jogo;

- Como as fases do jogo estão conectadas?

Existe a primeira fase que é cidade, depois da cidade, se o jogador passar de nível, o nível a seguir com se depara e o deserto, e finalmente a floresta, que é a fase final.

- Qual a estrutura do mundo?

E o mundo real.

- Qual a emoção presente em cada ambiente?

Na cidade temos um sentimento de entusiasmo, pois a aventura está a começar.

No deserto um sentimento de medo, pois não as coisas vão ficando mais difíceis.

Na floresta as coisas se acalmam, porem ficam mais difíceis.

- Que tipo de música deve ser usada em cada fase?

Uma musica de aventura em todas as fases.

- Inclua ilustrações de todos os mapas e fases do jogo;



## 7. Inimigos

- Descrição e ilustração dos inimigos que existem no universo do jogo;

- Em qual ambiente/fase cada inimigo vai aparecer?

- Como o jogador supera cada inimigo?

O jogador supera os inimigos passando por eles, saltando ou andando.

- O que o jogador ganha ao derrotar cada inimigo?

O jogador não derrota os inimigos, eles são apenas obstáculos presente no jogo que ele precisa ultrapassar.

- Qual o comportamento e habilidades de cada inimigo?

Sem habilidades especiais ou poderes. Os inimigos estão lá presentes andam de um lado para o outro e o jogador perde vidas caso colida com eles.