

# **JACK THE JUMPER**

Game Design Document

Versão: 1.0

## **Autores:**

Matheus Pedrosa Souza Mauricio Peixoto  
Paulo Henrique Da Silva Lima

Maceió/Alagoas  
2024.1

# Índice

1.	História.....	3
2.	Gameplay.....	5
3.	Personagens .....	6
4.	Controles.....	7
5.	Câmera.....	8
6.	Universo do Jogo .....	9
7.	Inimigos .....	10
8.	Interface.....	11
9.	ITENS .....	12
10.	Cronograma .....	13

# 1. História

## Sinopse

Um menino humilde que após encontrar um caixa com sementes mágicas douradas, acaba se aventurando.

## História (Detalhada)

Era uma vez um menino chamado **Jack** que vivia com sua mãe em uma casa humilde. Eles tinham poucos recursos e estavam passando fome.

Certo dia **Jack** saiu em busca de alimentos na floresta, então acabou se deparando com uma caixa brilhante e ao abrir ele encontrou sementes mágicas douradas, então instantaneamente decidiu retornar para a casa e informar sua mãe.

Logo sua mãe sugeriu que **Jack** vende-se para comprar alimentos, **Jack** não gostou muito da ideia e decidiu plantar um pouco longe de casa as escondidas, e ao retornar para casa sem alimento sua mãe brigou com ele e o deixou de castigo. Só que **Jack** foi teimoso e foi para o local onde havia plantado as sementes, e percebeu que havia crescido um enorme pé de algum fruto mágico misterioso que ele não sabia qual (e somente a pessoa que plantou a semente pode ver).

Contente com isso **Jack** decide escalar o pé, e vai pulando de galho em galho até o topo, ao chegar a certa altura se depara com uma caverna mágica, e entrando para explorar, primeiramente ele encontra um baú com um machado mágico e pego para si, logo após se depara com um enorme dragão e próximo a ele havia pequenos ovos dourados. **Jack** então acaba por pegar esses ovos e o dragão ao perceber que os ovos foram levados vai atrás de **Jack**, e a única forma de **Jack** escapar seria subindo mais ainda, pois ele tinha escutado um som diferente vindo lá de cima e quando havia olhado lá para cima ele percebe que há um portal. Após subir, ao entrar no portal o **Jack** voltou para a superfície e ele entende que o dragão não consegue passar pelo portal.

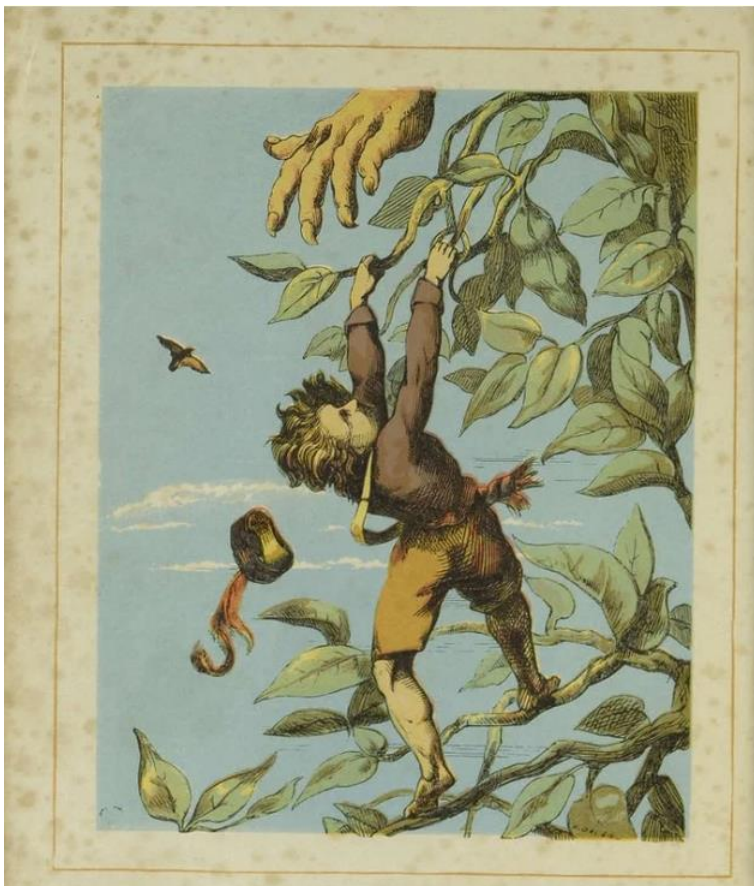
Então **Jack** contente corta o pé com o machado mágico que havia encontrado lá na caverna e retorna para sua mãe mostrando o que havia conquistado. Então **Jack**, após vender os ovos, consegue sair da fome e melhorar de vida com sua mãe. Vivendo assim felizes.

## Personagens

- **Jack** era um menino humilde, onde passava fome, e que queria muito mudar a condição de sua família. É um rapaz jovem, inteligente, persistente e que não desiste de seus sonhos e objetivos.
- **Dragão** “O Guardião” da caverna mágica que põem ovos mágicos dourados.
- **Dona Maria**, mãe humilde de **Jack**.

## Inspirações

- João e o Pé de Feijão.



## 2. Gameplay

O Jogo será no formato 2D. **Jack**, O personagem principal pode se mover no eixo X e Y. A cada vez que ele vai subindo a câmera irá subindo junto com ele, caso ele caia, ele perde uma vida de um total de 3 vidas, e retornará de seu último checkpoint. Após perder as 3 será um game over.

Os checkpoints estarão em galhos aleatórios a certas alturas, o jogador poderá visualizar uma bandeirinha no galho.

Ao chegar em uma certa altura, ele encontrará a caverna, onde seu inimigo passara a ser o dragão, então ele terá de subir mais rápido ainda, para se livrar do dragão.

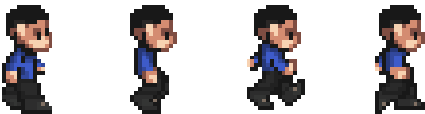
A forma que ele terá para escapar do dragão (além de precisar subir mais para chegar no portal) ele poderá utilizar de um item (no formato de relógio) que será disponibilizado em alguns galhos aleatórios, que quando **Jack** pegar, o dragão irá ficar parado por **10 Segundos**.

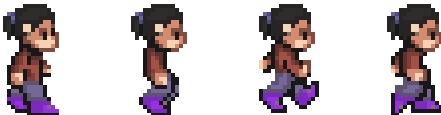
A condição de vitória é João retornar a superfície, com os ovos de ouro e o machado mágico e cortar o pé mágico de **algum fruto** misterioso.

O sistema de recompensa, consiste em cada galho que João pular, ele ganhará um ponto, caso ele pula de galho em galho sem parar (sem pular mais de uma vez no mesmo galho) ele ganhará, a cada **10 galhos**, mais um ponto, ex.: João pulou 20 galhos sem pular 2x no mesmo, ou seja no 21º galho a cada galho que ele subir ele irá ganhar agora 3 pontos, caso ele pule 2x no mesmo, o sistema reseta e ele retoma a ganhar 1 ponto por galho.

### 3. Personagens

#### Ficha do personagem

<b>Nome</b>	Jack.
<b>Sprite</b>	
<b>Tipo</b>	Player
<b>Mecânicas</b>	Correr; Andar de um lado para outro; Pular.
<b>Upgrades</b>	Ganha tempo ao pegar um relógio.
<b>História</b>	Jack é um menino sonhador e aventureiro, e o seu sonho é mudar a vida de sua família para melhor.
<b>Inspiração</b>	No livro: João pé de feijão.
<b>Idade</b>	15 anos

<b>Nome</b>	Maria
<b>Sprite</b>	
<b>Tipo</b>	Npc
<b>Mecânicas</b>	Andar de um lado para outro.
<b>Upgrades</b>	Nenhum.
<b>História</b>	Maria é a mãe humilde de Jack e quer o melhor do seu filho.
<b>Inspiração</b>	No livro: João pé de feijão.
<b>Idade</b>	40 anos

## 4. Controles

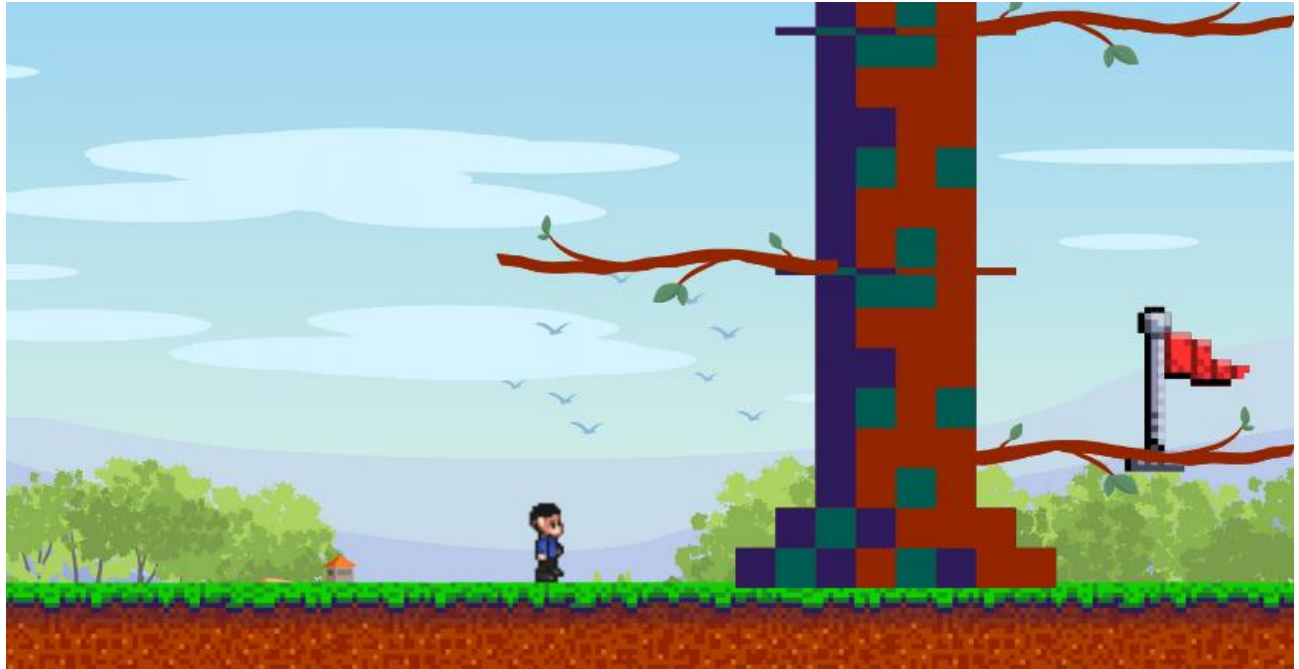
- Na tecla de “Espaço” ele pula e tanto nas setas como nas teclas “WASD” ele se locomove, o botão “Esc” pausa o jogo. E o botão esquerdo do mouse servira para ele interagir com o jogo (tanto para pular mensagens, como para cortar o pé mágico).



Botão esquerdo do mouse	Interagir com o jogo.
ESC	Pausa
W	Cima
A	Esquerda
S	Baixo
D	Direita
Espaço	Pula

## 5. Câmera

Como o jogo será visualizado:





## 6. Universo do Jogo

Durante a gameplay terá uma música de fundo e quando o jogador entrar na caverna, terá uma musica de suspense e ação.

E terá um efeito sonoro ao pegar o item “relógio” e ao passa pela bandeira do checkpoint e terá um efeito simples.

A emoção presente será de aventura e suspense.

### Níveis do jogo (Exemplo)


<b>Nível 1</b>	Nenhum.
<b>Objetivo</b>	Jogador deverá fugir do dragão que o persegui por causa dos ovos dourados.
<b>Level Design</b>	<p>Cenário do jogo - prototipo</p>  A pixel art landscape showing a night sky with stars, a full moon, a large green tree, a small house, and a cave entrance. The scene is divided into three horizontal sections: a dark blue night sky with yellow stars and a white moon, a light blue sky with white clouds, and a green ground with a small orange house and a large green tree. A cave entrance is visible on the right side of the ground.
<b>Itens Normais</b>	Itens encontrados no mapa serão: bandeira do checkpoint, relógio
<b>Itens Secretos</b>	Item encontrado na caverna será: machado mágico.

## 7. Inimigos

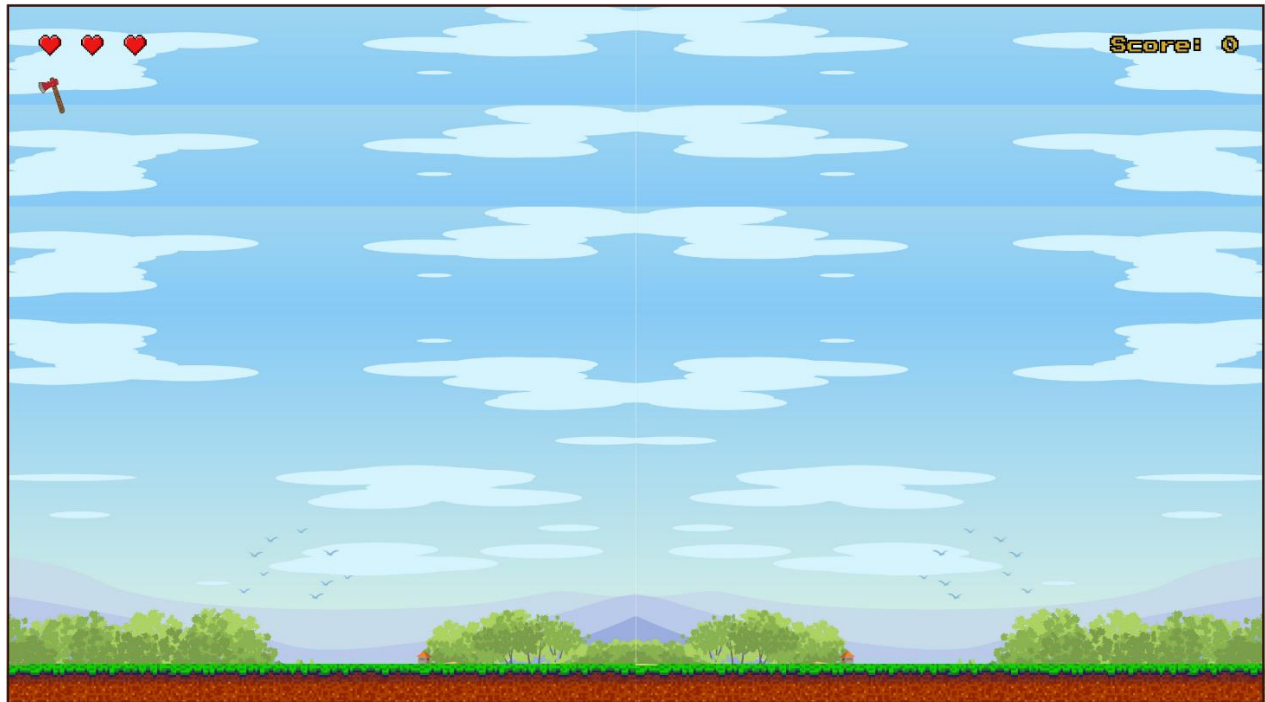
O dragão, ele cospe fogo pela boca e irá começar a perseguir o jogador a partir da caverna mágica;

A fraqueza do dragão é quando o jogador pegar o item “relógio”, ele irá ficar **parado por 10 segundos**.

### Ficha do Inimigo


<b>Nome</b>	Dragão
<b>Sprite</b>	
<b>Tipo</b>	Inimigo
<b>Mecânicas</b>	Voa de um lado para o outro; Tira uma vida do player ao acertar o personagem com a bola de fogo.


## 8. Interface





## 9. ITENS

### Ficha Técnica do Item (Exemplo)

<b>Nome</b>	Relógio
<b>Sprite</b>	
<b>Benefícios</b>	Personagem que pega esse item. Terá a seguinte vantagem: o inimigo ficara congelado por <b>10 segundos</b> .
<b>Onde fica</b>	Este item ficará nos galhos aleatoriamente.

<b>Nome</b>	Ovo dourado
<b>Sprite</b>	
<b>Onde fica</b>	Este item ficará na caverna, próximo do dragão.

<b>Nome</b>	Machado mágico
<b>Sprite</b>	
<b>Benefícios</b>	Com este item, o player conseguirá cortar a árvore mágica.
<b>Onde fica</b>	Este item ficará na caverna dentro de um baú.

<b>Nome</b>	Bandeira do checkpoint
<b>Sprite</b>	
<b>Benefícios</b>	O personagem passar pela bandeira, terá o seu checkpoint salvo.
<b>Onde fica</b>	Ficará nos galhos aleatoriamente.

## 10. Cronograma

[illegible]