

Projeto Kodikós

PMA STUDIO

Revision: 0.0.0

GDD Escrito por: PMASTUDIO

GDD Template Escrito por: Benjamin “HeadClot” Stanley

Special thanks to Alec Markarian

Otherwise this would not have happened

License

If you use this in any of your games. Give credit in the GDD (this document) to Alec Markarian and Benjamin Stanley. We did work so you don't have to.

Feel free to Modify, redistribute but **not sell** this document.

Copyrights © 2018 PMASTUDIO

Overview

Theme / Setting / Genre

Core Gameplay Mechanics Brief

Targeted platforms

Monetization model (Brief/Document)

Project Scope

Influences (Brief)

- <Influence #1>

- <Influence #2>

- <Influence #3>

- <Influence #4>

The elevator Pitch

Project Description (Brief):

Project Description (Detailed)

What sets this project apart?

Core Gameplay Mechanics (Detailed)

- <Core Gameplay Mechanic #1>

- <Core Gameplay Mechanic #2>

- <Core Gameplay Mechanic #3>

- <Core Gameplay Mechanic #4>

Story and Gameplay

Story (Brief)

Story (Detailed)

Gameplay (Brief)

Gameplay (Detailed)

Assets Needed

- 2D

- 3D

- Sound

- Code

- Animation

Schedule

- <Object #1>

- <Object #2>

- <Object #3>

- <Object #4>

Visão geral

Categoria

- Educativo

Mecanicas básicas

- <Fazer missões>
- <Descubrir novos planetas>
- <Escrever código em um shell>
- <Dialogo com o professor SH>

Plataformas alvo

- <Tablet>
- <Smartphone>
- <Windows 10>

Modelo de Monetização (Brief/Document)

- <Tipo de monetização> (Grátis, doações e itens extras pagos)

Escopo do projeto

- <Escala de desenvolvimento de jogo>
 - Custo? - A definir
 - Prazo - A definir

Influencias (Breve)

- <Stephen Hawking>
 - <Referencia> A morte de stephen hawking
 - Na semana retrasada 14/03 stephen hawking o físico teórico e cosmólogo britânico e um dos mais consagrados cientistas da atualidade, morreu!!!
- <Buraco de minhoca>
 - <Referencia> Literatura - Operação buraco de minhoca
 - O livro operação buraco de minhoca fala sobre alguns jovens criados em laboratório treinados para descobrir uma nova galáxia, já que por conta do lixo o planeta terra está praticamente destruído.

A descrição do elevador (Descrição breve)

O projeto Kodikós seria uma maneira fácil e divertida de aprender a programar!!! Mas não só a programar, também ensinará matemática, inglês e física!!! Isso tudo com um sistema de pontuação, onde você tem uma nave espacial e você tem que levar sua nave até novos sistemas solares, planetas, etc... Cada ponto que você ganha aprendendo uma habilidade nova, pode ser usado para fazer novas missões e melhorar sua nave (Kodikós significa Código em grego a linguagem dos primeiros matemáticos)

Descrição do projeto (Detalhada)

O projeto Kodikós é uma maneira fácil e divertida de aprender a programar!!! Mais por que programar? A programação é uma das habilidades do século 21 e deveria ser tão importante quanto ler ou escrever. Em um mundo repleto de tecnologia, quem não aprender a programar será programado.

Além de programar ele também ensina matemática, física e inglês. E isso tudo fica divertido já que você vai usar essas habilidades para ajudar a humanidade a descobrir novas galáxias, coletando amostras de planetas e atmosferas!!!

Tudo isso será narrado e ensinado pelo professor SH uma inteligência artificial inspirada no gênio Stephen Hawking!!!

O jogo será single player, mais com uma tabela de recordes onde o jogador que tiver avançado mais fica em primeiro. (Os 3 primeiros ganham missões lendárias)

Como este projeto se diferencia dos demais?

- <Este projeto mostra como as habilidades que você aprende na escolas quando em prática podem ser muito legais e até nos salvar>
- <Se baseia na temática do universo>
- <É muito divertido a qualquer hora>
- <Ajuda a estudar para prova>
- <Se baseia em uma história muito interessante>

Mecânicas de Jogo (Detalhado)

- <Fazer missões>

- <Detalhes>

Faça missões que te ensinam novas habilidades e a pensar de maneiras diferentes!!! Cumpra alguma missão e desbloqueie a próxima.

- <Como funciona>

Aperte em M ou em um botão no canto superior esquerdo da tela para abrir a aba de missões, depois escolha uma missão e aparecerá a explicação, depois é só aplicar o que foi ensinado.

- <Descubrir novos planetas>

- <Detalhes>

Com as missões descubra novos planetas e colete o máximo possível de amostras.

- <Como funciona>

Se um player encontrar uma missão que se intitula planeta desconhecido, e ele a fizer, o mesmo poderá descobrir um novo planeta que é gerado de forma aleatório com base em um formato padrão, cor, tipo de atmosfera e superfície, ele poderá nomear este planeta e ganhará mais pontos.

- <Escrever código em um shell>

- <Detalhes>

Quando o player escolher uma missão, aparecerá um shell onde ele poderá escrever código para tornar a teoria uma realidade.

- <Como funciona>

O player poderá digitar o código que será executado linha por linha.

- <Dialogo com o professor SH>

- <Detalhes>

O professor SH narrará algumas missões e poderá dar missões especiais e dicas.

- <Como funciona>

Uma caixa de diálogo aparecerá automaticamente digitando as instruções do professor SH ao mesmo tempo que sua voz narra o que está escrito. Para pedir dicas em missões basta apertar D

História e Jogabilidade

História

No ano de 2020 a humanidade descobriu que um asteroide chamado Apophis provavelmente atingirá a terra no ano de 2036, para resolver a situação a REDA uma empresa de pesquisas aeroespaciais decidiu lançar um foguete para descobrir novas galáxias. No ano de 2026 as providências já estão prontas e você foi o astronauta recrutado para fazer esta missão!!! Para te ajudar a REDA criou uma inteligência artificial chamada SH, ela te ensinará tudo durante a viagem (não a tempo a perder na terra). Se a missão der certo eles usaram suas pesquisas para levar toda a humanidade para um novo mundo!!!

Estrutura do jogo:

O jogo se compunha por duas telas:

- External View (Mostra o que está acontecendo, mostra o foguete o planeta, etc... e informações importantes)

- Missions View (Uma aba que mostra as missões disponíveis, se alguma missão for selecionada ela mostrará a explicação teórica)
UI interno:
- Caixa de diálogo com o professor SH (Aparecerá só nas explicações e ao apertar D para dar dicas)
- Console de Inputs (Serve para digitar código, equações, etc... Aparecerá quando tiver uma missão ativa)

Assets

- 2D

- Lista de personagens
 - Foguete reutilizavel
 - Estação espacial sem o foguete
 - Professor SH

- Arte de ambiente

<https://trello.com/b/EKMBK8xb/03-arte-inicial>

- Sound

- Lista de sons (Ambiente)
 - Espacial

- Lista de sons (Jogador)
 - Booster
 - Lançamento
 - Pouso
 - Nave batida
 - Batida em superfície sólida
 - Batida em superfície gasosa

- **Código (Breve)**
 - Scripts do Jogador (Script de Camera, Script de Shell, Script da missão atual)
 - Scripts Ambiente
 - Plano de fundo
 - Gerenciador de sons
 - Script de controle de missão
 - Script de Dados
 - Script de Erros
 - NPC Scripts
 - Professor SH para missões
 - Professor SH para dicas

- **Animação**
 - Animação de ambiente
 - Atmosferas
 - Parallax
 - Animação de personagem
 - Player
 - Couple com a estação espacial
 - Pouso
 - Decolagem
 - Tremidas aleatórias
 - NPC
 - Fade in e Fade out