

LixoMania

Game Design Document

Versão: 1.0

Autores:

Erick Paulo Rosa

RA:23031198

Bernardo Chefel Polli

RA:24013952

Paulo Heitor Carrari

RA:24013952

Rio de Janeiro,
Março de 2014

Índice

| | | |
|-----|-----------------------------|---|
| 1. | História | 1 |
| 2. | Gameplay..... | 2 |
| 3. | Personagens..... | 3 |
| 4. | Controles | 4 |
| 5. | Câmera..... | 4 |
| 7. | Inimigos | 4 |
| 8. | Interface..... | 5 |
| 10. | Cronograma Artes | 6 |
| 11. | Cronograma Programação..... | 7 |

1. História

- O jogo se passa na praça Largo do Rosário aqui de Campinas SP, o protagonista é um novo funcionário de limpeza pública, esse é o primeiro dia de trabalho dele e como treinamento o chefe dele deixa ele encarregado de manter a praça limpa durante todo o período do expediente dele se ele quiser manter o trabalho, e esse gari está determinado a fazer isso mesmo contra os esforços do público que frequenta a praça que vai aos poucos poluindo ela, e com a poluição subindo as pragas vão aparecendo, e o gari se encontra obrigado a lutar contra ratos enquanto faz seu trabalho pra conseguir chegar ao fim do seu turno, por sorte no centro tem barracas de comidas deliciosas pra ajudar ele a se recuperar de suas lutas.

2. Gameplay

- O gari possui duas ações, um botão pra fazer um movimento de golpe com a vassoura dele, que serve pra dar golpes nos inimigos, empurrar NPCs e pra remover os pequenos itens de lixo jogados no chão;

- O segundo botão é um de interação que serve pra pedir um cachorro quente nas barracas da praça e pra pegar as sacolas de lixo dos pontos de acumulo da praça nas mãos e pra jogar elas nas lixeiras verdes grandes que tem em vários pontos da praça;

- A praça possui pessoas que andam por ai e de vez em quando jogam pequenos itens de lixo no chão, o gari pode usar seu ataque de vassoura pra recolher os itens e ir juntando eles num medidor de sacola no canto superior esquerdo da tela, quando o medidos tem itens o bastante uma sacola é formada nas mão do gari pra ele descartar, os NPC também poder ser interagidos com os golpes da vassoura e vão responder a você pelo seu ataque a eles, se você bater ne mais nas pessoas policiais vão ser chamados pra te prender e o jogo leva um game over;

- A praça tem pontos de acumulo, onde sacolas de lixo vão automaticamente spawnando numa pilha enorme, que a gente se baseou num fenômeno real de cidades em que pontos de acumulo são formados quando tem lixo demais e as pessoas não tem onde jogar então descartam tudo num ponto só, o gari pode ir até esses ponto e usar o botão de interação pra pegar essas sacolas, levar elas até uma das lixeiras verdes da praça e jogar dentro;

- As pilhas de lixo conforme vão se acumulando começam a atrair pragas que vão spawnando nela, essas pragas vão começar a se espalhar pelo mapa e se entrarem em contato com o gari vão dar dano nele, ele pode eliminar essas pragas com golpes de sua vassoura, e pode recuperar vida em uma das barracas de cachorro quente da praça usando o botão de interação nelas;

- O jogo tem um cronometro que marca o período do expediente do gari, o objetivo dele é manter o nível de poluição da praça menor que o limite até o final do expediente, se ele for nocauteado pelas pragas, preso pelos policiais, ou falhar nessa tarefa o chefe dele vai demitir ele e o jogo recebe um game over;

- O chefe serve como tutorial pro jogo, celular do gari fica no canto esquerdo inferior da tela e toca toda vez que o chefe tem algo a dizer, ele te cumprimenta no começo do expediente, informa das suas tarefas e mecânicas do jogo e te demite se você falha;

3. Personagens

- O Gari, é um homem de meia idade barrigudo, moreno de trabalhas no sol, com cabelo marrom, o uniforme laranja de funcionário de limpeza publica de campinas com o boné pra completar, e uma máscara higiênica azul porque ele tem que lidar com lixo, sujeiras e pragas no trabalho dele, ele é um personagem determinado e esforçado, disposto a trabalhas duro pra completar seu expediente embora a tarefa dada pra ele pareça impossível;



- Os pedestres, eles são o público frequentando a praça, pessoas que ou estão de passagem ou passeando por esse lugar e acabam poluindo ele com seu descuidado, eles são um grupo variado de pessoas muito diversas, mas todas compartilham do fato que eles não são conscientizados ou não se importam sobre a poluição que causam e jogam lixo no chão no seu caminho;



- As pragas, são os ratos, pombos, morquitos e baratas, os dois últimos foram cortados do jogo por falta de tempo, que aparecem toda vez que um local não é bem cuidado e fica cheio de poluição, eles não saem do caminho deles pra atacar ninguém, uma vez que chegam só começam a frequentar o que consideram seu novo lar, mas como todo animal se toparem com alguém que consideram ameaça no seu caminho tipo o gari eles estão dispostos a atacar;

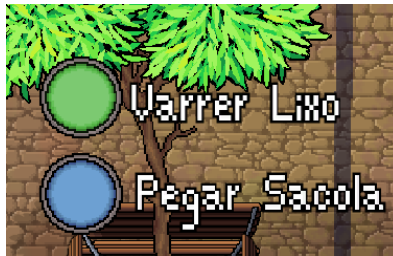


- Dono da barraca de cachorro quente, um homem simpático que vende comida na praça e está disposto a ajudar o gari no seu expediente pra que ele mantenha a praça limpa, assim mais pessoas poderem frequentar sua barraca;



Controles

- O jogo foi feito primariamente pra arcade mas pode ser jogado no teclado sem mouse, os botões são simples “R” ou o botão azul pra dar golpes com a vassoura e “F” ou o botão azul pra interagir com itens e pessoas;



4. Câmera

- A câmera é em estilo top-down que nem o stardew valley, permitindo o player a ter uma visão ampla da praça, das pessoas e as coisas nela;



5. Inimigos

- Ratos, as pragas mais clássicas que aparecem quando se tem lixo por perto;



- Pombos, o animal mais comum do centro de Campinas, centenas se não milhares deles habitam as praças;



- Mais inimigos iam ser feitos pro jogo que foram descartados por falta de tempo e por estarem no final da lista das nossas prioridades que seriam mosquitos da dengue e baratas;

Interface

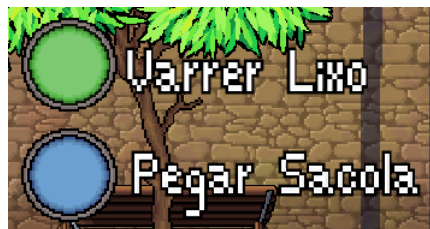
- O HUD do jogo possui a barra de vida do Gari que fica dentro de uma vassoura no canto superior direito;



- A barra de nível de poluição da praça fica do lado superior esquerdo e é representada por uma nuvem de gás venenosa, essencial para as mecânicas do jogo;



- Tem também os indicadores de botões pra ajudar o player a saberem como jogar;



- E o jogo também um menu no início do jogo;



6. Cronograma Artes

[illegible]

7. Cronograma Programação

[illegible]