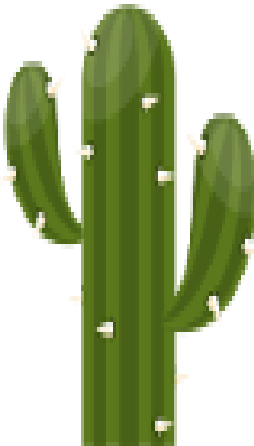


FUNNY JUMP



(Agosto de 2018)

GAME DESIGN DOCUMENT

(Autor: Eikue Fernandes Lopes)

(Agosto de 2018)

1. INTRODUÇÃO

Este documento tem por objetivo detalhar os aspectos de jogabilidade, interação com o usuário e produção do jogo “Funny Jump” além de fornecer base documental para a produção do referido jogo em tempo oportuno e com ideias concretas e factíveis.

1.1 RESUMO DA PROPOSTA DE JOGO

“Funny Jump” será um jogo casual sem enredo. A proposta maior do jogo é desafiar o jogador a fazer a maior pontuação possível à medida que a dificuldade aumentar pulando obstáculos que aparecerem em seu caminho além de coletar moedas e vidas aleatoriamente mostradas na tela. Basicamente, o jogador pontuará a cada obstáculo ultrapassado e terá sua pontuação aumentada conforme coleta moedas e/ou o nível de dificuldade do jogo aumentar.

1.2 GAMEPLAY OVERVIEW

O personagem (chamado “flower”) corre pela cena infinitamente (infinite run) saltando obstáculos e coletando itens (moedas e vidas) contabilizando pontos e aumentando progressivamente a velocidade de corrida (dificuldade do jogo) à medida que pontua.

O personagem tem 3 vidas que serão gastas e repostas uma a uma à cada colisão com um obstáculo e a cada item de vida coletado no cenário, respectivamente.

1.3 GÊNERO, SEMELHANÇAS E DIFERENÇAS

“Funny Jump” é um jogo do gênero Infinite Run semelhante ao jogo “Google Dinosaur” diferenciando-se deste através dos gráficos mais trabalhados e mecânica de coleta de itens ao longo da corrida.

O jogo é inspirado no referido jogo da Google visto o apreço e admiração que tenho pelo mesmo que em sua simplicidade tem a capacidade de cativar seus jogadores.

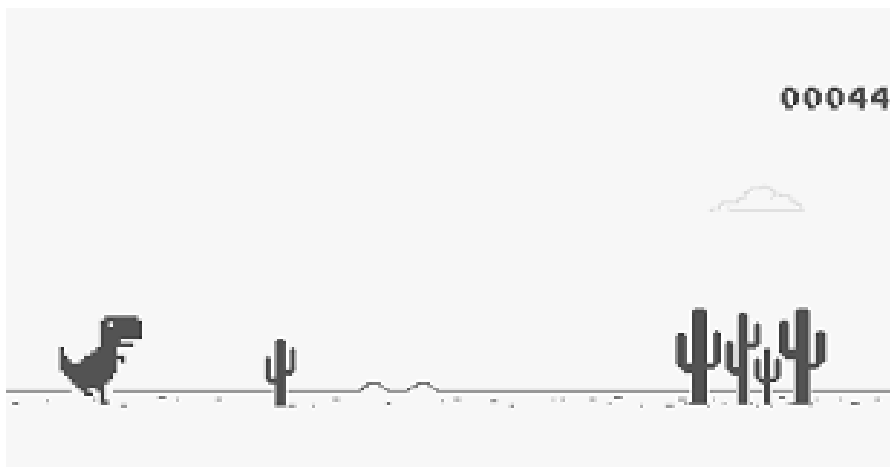


FIGURA 1: Tela do jogo Google Dinosaur

1.4 PÚBLICO-ALVO

O jogo destina-se a jogadores de todas as faixas etárias com ênfase maior no público infanto-juvenil. Destina-se também aos jogadores casuais podendo ser portado para plataformas mobile futuramente de modo a atender a maior fatia desse público-alvo na plataforma onde ela se encontra.

1.5 ATRATIVOS DO JOGO

“Funny Jump” é um jogo relativamente simples e muito divertido onde seus jogadores poderão desfrutar de horas de lazer desfrutando de sua gameplay dinâmica e fluída e seu level design planejado para ser o mais suave possível até o seu maior nível de dificuldade. Além de seus ricos elementos gráficos e de seus componentes sonoros agradáveis ao ouvido humano sem serem sonolentos, o jogo possui também uma sensação única de nostalgia nos adultos e diversão nas crianças de forma saudável e envolvente sem temáticas agressivas ou de sentido ambíguo.

1.6 FLUXO DO JOGO

O jogo tem fluxo constante onde o personagem corre pelo cenário infinitamente saltando obstáculos e coletando itens (moedas e vidas) à medida que avança pelo mesmo.

Os itens devem aparecer no cenário de forma pseudo-aleatória em locais possíveis de serem coletados e com uma certa regra de fomento para que não haja excesso ou escassez de moedas ou vidas. Os itens de vida devem aparecer com menor frequência do que os itens de moedas.

2 INTERFACE E INTERAÇÃO

Nesse tópico serão descritos os mecanismos e hardwares utilizados na interação com o jogador.

2.1 ENTRADAS

Os dispositivo de entrada utilizado será o mouse. Em caso de portabilidade futura para plataformas mobile o dispositivo de entrada será a tela touch dos dispositivos mobile.

Através de cliques no botão esquerdo do mouse o jogador:

- a) Selecionará opções de menu no jogo
- b) Efetuará o pulo do personagem ao clicar em qualquer parte da tela exceto botões de interface.

2.2 SAÍDAS

Os dispositivos de saída utilizados serão a saída de vídeo e de áudio do aparelho que está rodando o jogo.

2.2.1 TELAS DO JOGO

