

GAME DESIGN DOCUMENT



DOLPHIN RESCUE

Heroes of the Abyss

TABLE OF CONTENTS

GAME ANALYSIS	3
MISSION STATEMENT	3
GENRE	3
PLATFORMS	3
TARGET AUDIENCE	3
STORYLINE & CHARACTERS	4
GAMEPLAY	5
OVERVIEW OF GAMEPLAY	5
PLAYER EXPERIENCE	5
GAMEPLAY GUIDELINES	5
GAME OBJECTIVES & REWARDS	5
GAMEPLAY MECHANICS	6
LEVEL DESIGN	6
CONTROL SCHEME	8
GAME AESTHETICS & USER INTERFACE	8
SCHEDULE & TASKS	9

Game Analysis

Dolphin Rescue é um jogo de Ação-Aventura e sobrevivência subaquático onde os jogadores controlam um golfinho (golfinho azul ou preto) e se envolvem em missões emocionantes para resgatar pessoas em perigo durante uma enchente. O jogo tem uma jogabilidade dinâmica de exploração do cenário, mas com foco na missão de salvar vidas.

Mission Statement

Dolphin Rescue é uma aventura emocionante no fundo do mar. Controlando o golfinho Navy ou Shadow, vocês devem salvar vidas e enfrentar desafios inimagináveis dentro do oceano, enquanto explora os cenários que foram atingidos pelo tsunami SBPM(SigmaBluePenMale)

Genre

O gênero do jogo é Ação-Aventura e Sobrevivência, já que o Golfinho tem que salvar o maior número de pessoas enquanto foge de possíveis perigos dentro do oceano.

Platforms



Esse jogo é desenvolvido para PC Windows.

Target Audience

- 1 – Jogadores Casuais: O jogo é acessível para jogadores casuais que buscam uma experiência de jogo relaxante e divertida.
- 2 – Jogadores de todas as idades: A jogabilidade simples e temática universal de resgate tornam o jogo adequado para jogadores de todas as idades
- 3 – Defensores da Preservação Marinha: A ênfase na preservação marinha e na conscientização sobre o meio ambiente atrairá jogadores preocupados com questões ambientais

Storyline & Characters

O

Character	Description	Characteristics	Misc. Info
<p>Navy</p> 	<p>Golfinho azul chamado Navy, ele tem um corpo azul brilhante com manchas brancas e possui maior resistência para explorar os perigos do oceano.</p>	<p>Navy é cheio de energia e é um golfinho corajoso e cheio de otimismo com um enorme senso de justiça</p>	<p>Ama comer maçãs.</p>
<p>Shadow</p> 	<p>Golfinho preto chamado Shadow, A origem dele é misteriosa, e ele raramente fala sobre seu passado, possui um corpo preto e olhos vermelhos penetrantes. Shadow tem uma rivalidade com Navy, mas respeita a determinação de seu companheiro.</p>	<p>Shadow é misterioso e tem uma determinação implacável, porém não segue necessariamente o caminho da virtude e precisa lidar com suas emoções conflitantes, o desejo de resgatar com a sua natureza sombria</p>	<p>Tem medo de caranguejo.</p>

Gameplay

Overview of Gameplay

Dolphin Rescue é uma mistura única de Ação-Aventura e sobrevivência. Ele se destaca ao combinar a exploração de cenários subaquáticos, missões de resgate de alto risco e os perigos que podem surgir na área. O jogo é projetado principalmente para computadores e para um único jogador e tem três níveis de dificuldade, fácil, médio e difícil.

Player Experience

O jogador inicia em um local que mostra uma cidade submersa no mar, demonstrando o resultado do tsunami SBPM, a partir daí são iniciadas as missões de resgate, o jogador tem que resgatar todas as pessoas antes que o tempo acabe, evitando os inimigos e obstáculos. A medida que o jogador resgata todas as pessoas ele vai progredindo no jogo, a medida que vai avançando as fases vão se tornando mais obscuras e difíceis.

Gameplay Guidelines

As regras para o funcionamento pleno do jogo são as seguintes: o jogo deve possuir conteúdo apropriado para todas as idades, já que seu público alvo é jovem, não deve haver violência gráfica nem contato com outros temas sensíveis; a história deve ser positiva e inspiradora; facilidade de uso da interface, deve ser intuitiva e de fácil acesso.

Game Objectives & Rewards

Rewards	Penalties	Difficulty Levels
Jogador é recompensado com pontos a cada resgate e missão concluída com sucesso	O jogador sofre penalidades quando não resgata uma pessoa a tempo ou sofre dano dos inimigos que estão no nível	Existem três níveis de dificuldade: fácil, onde não existem inimigos, apenas as pessoas a serem resgatadas; médio, com inimigos que podem machucar o jogador enquanto realiza os resgates; e por fim, difícil, com mais inimigos e mais pessoas para serem resgatadas.

Gameplay Mechanics

Character Attributes	
Character	Movement Abilities / Actions Available
Navy	Navy pode nadar para cima, para os lados e para baixo
Shadow	Shadow pode nadar para cima, para os lados e para baixo
Game Modes	
Modo História	O jogador pode escolher uma entre três dificuldades, Fácil, Médio e Difícil e, a partir disso, o jogador deve sobreviver na área enquanto resgata as pessoas que estão se afogando ou em perigo, tudo isso ao mesmo tempo que evita os inimigos, como tubarões, caranguejos etc.
Scoring System	
Points/Coins/Stars/Grades/Etc.	How it's Awarded & Benefits
Pontuação	O jogador obtém pontuação através dos resgates que realizar, do tempo que permanecer vivo e dos níveis concluídos com sucesso.

Level Design

Levels	
Tranquilidade nas Profundezas	O jogador experimenta um ambiente submarino pacífico, com poucos inimigos, onde podem aprender as mecânicas do jogo e se familiarizar com as mecânicas do jogo.

Sombras Emergentes	Nesta fase o jogador pode observar as mudanças no ambiente, aqui a missão de resgate se tornará mais desafiadora e intensa, já que tem um número maior de inimigos.
Abismo do Desespero	A fase final é um ambiente aterrorizante e caótico, onde o local está tomado pelo desastre. As missões serão desafiadoras, com muitos obstáculos e inimigos e o jogador enfrenta a maior crise do jogo.

Control Scheme

Button/ Touch Input	Action it Performs
ESC	Fecha o Jogo
Seta para a esquerda	O personagem nada para a esquerda
Seta para a direita	O personagem nada para a direita
Seta para cima	O personagem nada para cima
Seta para baixo	O personagem nada para baixo

Game Aesthetics & User Interface

O jogo adotará um estilo de arte em pixels para os personagens, ambientes e objetos, criando um mundo autêntico e rico que evoca a nostalgia dos jogos eletrônicos do passado. Isso permitirá aos jogadores se sentirem imersos na era de ouro dos jogos.

A iluminação variará para criar diferentes atmosferas à medida que o jogador avança, indo de uma luz suave na fase inicial a uma iluminação mais dramática e sombria na última fase.

A trilha sonora comporá músicas memoráveis inspiradas nos diversos jogos com temática aquática, evocando lembranças emocionais nos jogadores.

A UI será projetada com foco na plataforma do computador, incorporando elementos retrô que lembram os jogos clássicos. Isso incluirá um HUD que exibirá informações sobre pontos, número de vidas e objetivos restantes. O jogo terá um menu simples e intuitivo para que os jogadores possam iniciar rapidamente. Os jogadores poderão escolher seus personagens e selecionar o nível de dificuldade para as fases a partir daí.

Schedule & Tasks

Tasks to Complete & Schedule				
Tasks	Task Lead	Start	End	% Complete
Development Phase				
Design				
Storyline	Vinícius	01/11/23		
Level Mechanics	Vinícius	01/11/23		
Art				
Level 1				
Special FX	Lucas			
UI	Lucas			
Engineering				
Production Pipeline	Lucas			
Prototypes	Lucas			
Audio				
Sound Design	Vinícius	01/11/23		
Milestone: GamePlay Features & Music				
Testing Phase				
Test Plan	Victor			
Beta Testing	Wellerson			
Milestone: QA Testing	Wellerson			
Deploying Phase				
"Go Live" Plans	Victor			
Milestone: Ready for Usage	Victor			