**GAME DESIGN DOCUMENT**

Heroes of the Abyss

DOLPHIN RESCUE



**Last Updated:**

10/25/23

**Prepared By:**

Lucas Souza

Victor Costa

Vinícius Faria

Wellerson

**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 experiencia 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 Preservacao 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 |
| Navy | Golfinho azul chamado Navy, ele tem um corpo azul brilhante com manchas brancas e possui maior resistência para explorar os perigos do oceano. | Navy é cheio de energia e é um golfinho corajoso e cheio de otimismo com um enorme senso de justiça | Ama comer maçãs. |
| Shadow  Imagem digital fictícia de personagem de desenho animado  Descrição gerada automaticamente com confiança média | 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. | Shadow é misterioso e tem uma determinação implacável, porém nao segue necessariamente o caminho da virtude e precisa lidar com suas emoções conflitantes, o desejo de resgatar com a sua natureza sombria | Tem medo de caranguejo. |

# 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, facil, 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 vao 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 facil 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, Facil, 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 |  |  |  |