

SUSHI MAKER

Game Design Document
Ciência da Computação - Insper
Maio de 2024
Versão: 1.0

Autores:

Alexandre Wever
Eduardo Barros
Enzo Quental
Sergio Ramella

Índice

1.	Introdução	3
2.	Personagens	4
3.	Controles	5
4.	Câmera	6
5.	Universo do Jogo	7
6.	Música	8
7.	Interface	9
8.	Referências	10
9.	Cronograma	11

• Introdução

Este documento especifica o design para o jogo mobile "Sushi Maker". O jogo foi inspirado no sucesso "Fruit Ninja", porém, após várias reuniões e discussões, implementamos alterações para tornar o jogo mais dinâmico e divertido.

1.1. Scope

A intenção desse documento é para ser lido por programadores, artistas e produtores envolvidos no design, implementação e teste do SUSHI MAKER.

1.2. História

No vibrante mundo da culinária, há um pequeno e encantador restaurante de sushi, localizado em uma movimentada cidade do Japão. Este restaurante é famoso por seus pratos deliciosos e criativos, atraindo clientes de todos os cantos do mundo. No coração deste restaurante está um talentoso chef de sushi, Ber, que é conhecido não só por suas habilidades extraordinárias na cozinha, mas também por seu espírito aventureiro e dedicação à arte do sushi.

Enredo

Ver sempre sonhou em levar a culinária japonesa a um novo nível. Ele acredita que a verdadeira essência do sushi não está apenas nos ingredientes, mas na paixão e precisão com que é preparado. Um dia, enquanto caminhava pelo mercado local em busca dos ingredientes mais frescos, Ber encontrou um misterioso pergaminho antigo. Este pergaminho revelava os segredos de sushis lendários, que possuíam poderes especiais capazes de trazer felicidade e prosperidade a quem os comesse.

Decidido a dominar essas receitas mágicas, Ber retorna ao seu restaurante e começa a praticar os novos pratos. No entanto, ele logo descobre que preparar esses sushis lendários não é uma tarefa fácil. Cada prato requer uma combinação específica de ingredientes, que devem ser cortados e preparados com extrema precisão e rapidez.

Desafios

Para ajudar Ber em sua missão, os jogadores devem cortar os ingredientes corretos que aparecem na tela, garantindo que cada prato seja preparado com perfeição. À medida que Ber avança em suas habilidades, ele enfrenta diversos desafios, incluindo ingredientes raros e difíceis de cortar, tempos de preparação cada vez mais curtos e a necessidade de atender a pedidos especiais dos clientes.

Personagens

- **Ber:** O talentoso e dedicado chef de sushi, protagonista do jogo. Ele é apaixonado por sua arte e está sempre em busca de novos desafios para aprimorar suas habilidades.
- **Clientes:** Uma variedade de personagens coloridos que visitam o restaurante de Ber. Cada cliente tem suas próprias preferências e pedidos especiais, tornando o desafio de preparar sushi ainda mais interessante.

Descrição das Características do Personagem Principal

O personagem principal do jogo é um talentoso chef de sushi Ber que possui habilidades rápidas e precisas para cortar ingredientes e preparar deliciosos pratos de sushi.

Habilidades do Personagem

- **Corte Rápido:** Capacidade de cortar vários ingredientes em sucessão rápida.
- **Precisão:** Alta precisão ao cortar os ingredientes corretos.
- **Agilidade:** Movimentos rápidos para acompanhar a velocidade dos ingredientes na tela.

Controles

O jogo é controlado por gestos na tela sensível ao toque:

- **Corte:** Deslizar o dedo na tela para cortar os ingredientes.
- **Ativação de Power-Ups:** Tocar no ícone do power-up para ativá-lo.

Câmera

A câmera no jogo "Sushi Maker" é fixa e mostra uma visão superior da mesa de preparação, onde os ingredientes aparecem e são cortados.

Universo do Jogo

Cenário do Jogo

O cenário do jogo é uma cozinha de sushi, com uma mesa de preparação onde os ingredientes são lançados no ar para serem cortados pelo jogador.

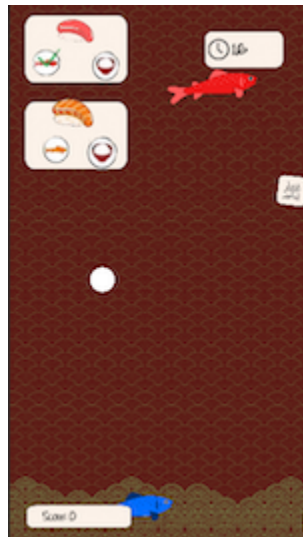
- **Menu:** Botões de PLAY e TUTORIAL



- **Tutorial**



- **GamePlay**



- **Game Over:** Botões de MENU e RESTART



Música

A trilha sonora é composta por músicas tradicionais japonesas, misturadas com ritmos modernos para criar um ambiente imersivo e divertido e efeitos sonoros vai deixar a gameplay ainda mais atraente para o player.

Interface

Elementos da Interface

- **Pontuação Atual:** Mostra a pontuação acumulada pelo jogador.
- **Tipos de Sushi a Preparar:** Exibe os tipos de sushi que o jogador deve preparar.
- **Power-Ups Disponíveis:** Ícones dos power-ups disponíveis para uso.
- **Ingredientes na Tela:** Mostra os ingredientes que devem ser cortados.

Ferramentas de Desenvolvimento

Unity

Utilizaremos a Unity para desenvolver o jogo, aproveitando seu suporte robusto para 2D, física e sistemas de partículas.

Asset Store da Unity

A Asset Store será utilizada para adquirir assets prontos, como texturas, scripts e músicas, acelerando o desenvolvimento do jogo.

GitHub

Utilizaremos o GitHub para controle de versão, facilitando a colaboração entre os membros da equipe.

- **Referências**

- https://www.youtube.com/watch?v=gJt6vSSlG3I&list=PLg0yr4zozmZX0dJZ-XNa4v0i_kAVx2sfY&index=6
- https://www.youtube.com/watch?v=Hu7nZL8Wqc8&list=PLg0yr4zozmZX0dJZ-XNa4v0i_kAVx2sfY&index=20
- https://www.youtube.com/watch?v=xTT1Ae_ifhM

- **Cronograma**

Data Inicial	01 Maio, 2024
Marco 1 – Engine	7 Maio, 2024
Marco 2 – Look & Feel	18 Maio 2024

Marco 3 – 1st Play	20 Maio 2024
Marco 4 – Alpha	25 Maio 2024
Game Design Completo	27 Maio, 2024
Data Final	29 Maio, 2024