

AS AVENTURAS DE LYSA

Game Design Document

Disciplina - Experiência Criativa

Primeiro período - Ciência da Computação - PUCPR

Autores:

- Ana Paula Borowsky de Borba
- Anthony S. de O. Guimarães
- Luis Gustavo Câmara Martins
- Rafaella G. M. H. Somoza

Índice

1. História.....	2
2. Gameplay.....	3
3. Personagens.....	4
4. Controles.....	5
5. Câmera.....	6
6. Universo do jogo.....	7
7. Inimigos.....	8
8. Interface.....	9
9. Cutscenes.....	11
10. Cronograma.....	12

1. História

Um cientista, doutor Nefarious acaba de inventar uma máquina de viagem no tempo e espaço, mas era preciso testá-la, e ele ainda estava indeciso em como prosseguir. Foi então que, ao fazer a sua caminhada matinal no parque Barigui, em uma típica manhã gelada, o cientista avistou um grupo de capivaras e teve a certeza de que uma delas seria a cobaia perfeita para sua máquina experimental. Assim, aproximou-se calmamente, e, de súbito, agarrou uma delas - que era a jovem Lysa, a protagonista do jogo. Em desespero, sem saber o que acontecia, Lysa foi levada para o laboratório da Universidade Quero-Quero, onde Nefarious trabalhava, em uma caixa escura.

Ao chegar ao laboratório, o cientista fez os testes necessários para averiguar as condições de utilizar Lysa no experimento, e concluiu que ela serviria perfeitamente como cobaia. Ele programou os locais, e anos em que Lysa iria viajar, e posicionou portais para que ela pudesse continuar viajando no tempo, até chegar novamente à atualidade, e, dessa forma, ele saberia que seu experimento havia funcionado. Então, o cientista posicionou a capivara na sua máquina e a acionou. Uma forte luz brilhou, um baque forte foi ouvido, e Lysa desapareceu, como se por um passe de mágica.

Atordoada após o susto causado pelo forte barulho, Lysa de repente se vê novamente em um local aberto, porém desconhecido, e sem sinal do laboratório, nem do cientista. Mas antes que pudesse começar a relaxar e a procurar o caminho de volta para sua casa, ela se dá conta de que está em uma realidade totalmente diferente, pois avista um inimigo, com trajes e armas que ela nunca antes havia visto, que tenta lhe ferir. Lysa não sabia, mas estava havia sido enviada para a Idade Média. É então que a aventura começa.

Lysa irá viajar pela Idade Média em busca do caminho de volta para casa. Isso se ela for capaz de escapar dos inimigos, e ativar os portais temporais. Será que Lysa conseguirá voltar para sua época atual e também fugir do doutor Nefarious?

2. Gameplay

O jogo é feito no estilo plataforma, e em *pixel art*, inspirado nos jogos antigos, da década de 90. Possuirá três fases nas quais o jogador controlará a capivara Lysa, ao longo das diferentes Eras. Os inimigos poderão ser destruídos ao se pular em cima de suas cabeças. Algumas fases possuem uma chave para abrir alguma passagem ou baú. Para ativar os portais temporais, Lysa deverá sempre pegar a “essência” dos portais, que inicialmente estarão desativados. O contato com os inimigos será fatal para a protagonista, tirando-lhe uma de suas vidas. Ela contará com três vidas para passar em cada fase. Ao gastar todas elas, será considerado *game over*, e será dada a opção para o jogador reiniciar a partida, recomeçando sempre da primeira fase. A vitória será dada quando Lysa passar pelo portal da última fase.

3. Personagens

Lysa:

A personagem principal do jogo será a capivara curitibana, chamada Lysa, que vivia e sua vida pacata e tranquila no Parque Barigui, em Curitiba, até ser capturada pelo doutor Nefarious e enviada em altas aventuras pela Idade Média..

Lysa contará com as habilidades de andar, pular e pegar alguns objetos para seu uso. Ela precisará correr para escapar dos inimigos, ou destruí-los ao pular em suas cabeças.

A capivara terá três corações de vida, e perderá uma unidade a cada contato com os inimigos.

Doutor Nefarious:

O cientista e professor da Universidade Quero-Quero, que inventa uma máquina de viagem no tempo e espaço e que irá capturar Lysa para ser usada de cobaia no seu experimento.



Figura 1: Lysa, a capivara protagonista do jogo.



Figura 2: Doutor Nefários.

4. Controles

Os controles da capivara serão feitos através do teclado de um computador. Serão utilizadas as teclas A, D, para andar para a direita e para a esquerda, tecla S para descer de plataformas, e a tecla espaço para pular.



Figura 3: Teclas A,D, S e espaço de um teclado padrão de computador, as quais serão utilizadas para o controle da protagonista do jogo.

5. Câmera

O jogador desfruta de uma vista estilo *plataforma 2D*, inspirado em jogos da década de 90, como Mario World, Sonic, A Lenda do Herói, entre outros.



Figura 4: Imagem da primeira fase do jogo - Idade Média.

6. Universo do jogo

O jogo se passará inicialmente na Idade Média, e posteriormente, em Curitiba, capital paranaense.

7. Inimigos

Os inimigos do jogo serão os terríveis gladiadores mediáveis, e os cientistas do laboratório do doutor Nefarious. Ao encostar em Lysa, eles lhe tiram um dos seus corações de vida.



Figura 5: Um dos inimigos medievais.



Figura 6: Um dos inimigos cientistas do laboratório do doutor Nefarious.

8. Interface

A interface será representada por meio de uma GUI (*Graphical User Interface*) contando com um botão de “jogar” na tela de início - *start screen*. Nela se poderá optar por começar o jogo ou ver a história. A tela de *game over* - fim de jogo, tela de morte da personagem, que contará com um com um botão para jogar novamente, e uma tela *winner* - tela de ganhador, com um botão de “jogar novamente”. Já na tela das fases, no canto superior esquerdo, o jogador poderá visualizar o número de vidas do personagem.



Figura 7: Tela inicial do jogo.

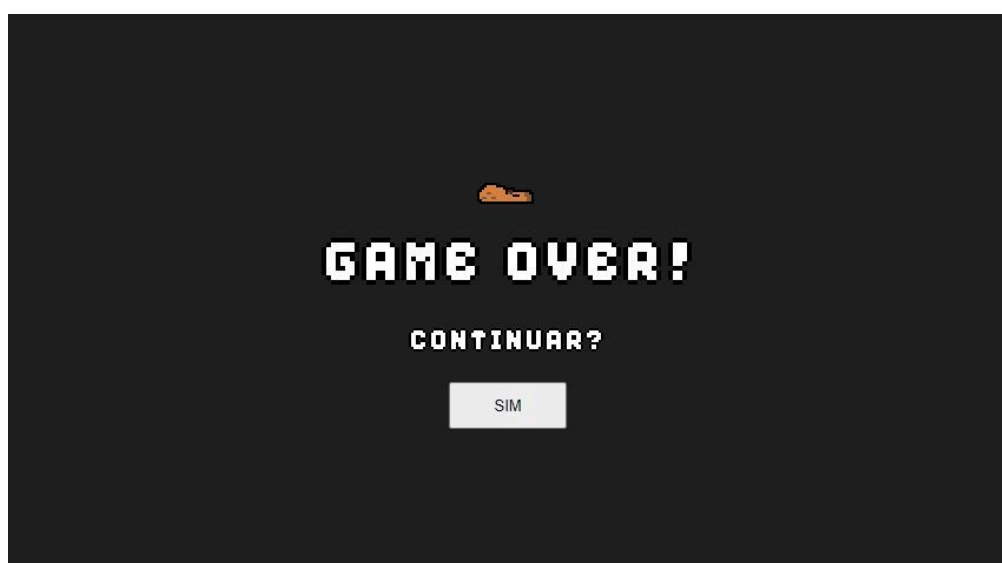


Figura 8: Tela de fim de jogo.

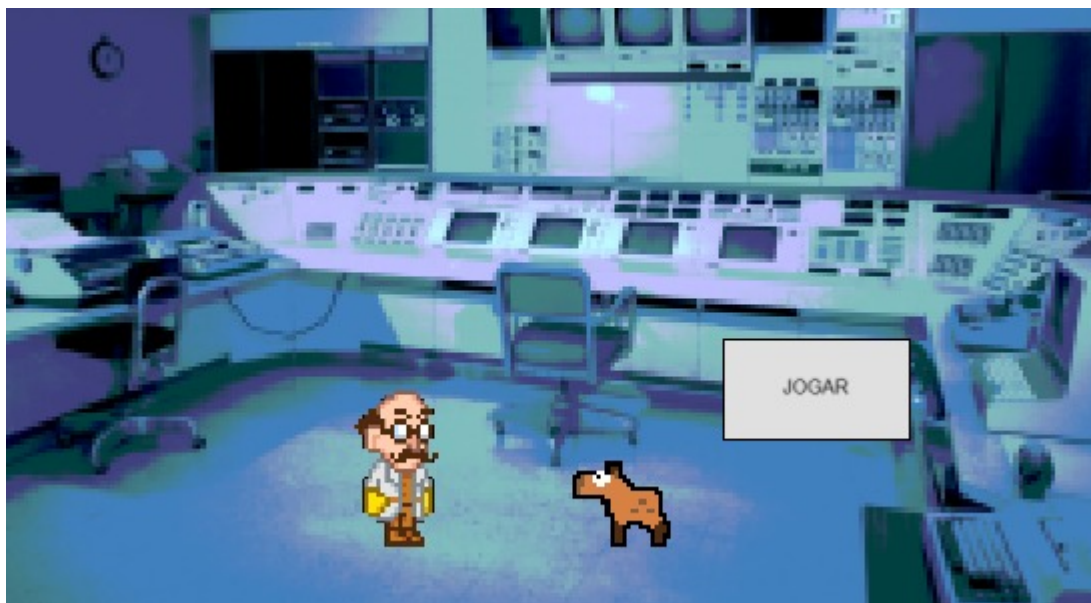


Figura 9: Tela de fim de vencedor.

9. Cutscenes

Esta *cutscene* acontece no início do jogo, estabelecendo o cenário e a situação em que Lysa se encontra. A cena se passa na capital do Paraná (Curitiba). O foco está na capivara protagonista, que se encontra dentro do laboratório do doutor Nefarious e de repente se vê transportada para a Idade Média através da máquina do tempo experimental do cientista. Porém ela encontrará inimigos que tentarão destruí-la, e assim, Lysa tentará voltar a sua época ao longo de sua jornada no jogo.

A *cutscene* estabelece a atmosfera do jogo e apresenta a protagonista, bem como o tema central. Ela evoca emoções e incentiva os jogadores a se envolverem com a narrativa e a levantar o problema causado pela constante luta do dia a dia com nossos problemas.



10. Cronograma

	Agosto					Progresso
	Sem.1	Sem.2	Sem.3	Sem.4	Sem.5	
Escrever GDD						Completo
Apresentar GDD						Completo
Selecionar/desenhar a arte dos personagens						Completo
Selecionar/desenhar a arte dos cenários						Completo
Desenvolver o sistemas de controle do jogador						Completo
Desenvolver o sistema de mapas e fases						Completo
Implementar inimigos						Completo
Implementar a detecção de colisão						Completo
Desenvolver sistema de pontuação						Completo
Revisão e Ajustes Finais						Completo
Entrega do Jogo Finalizado						Completo