

# Fritz - A Jornada

Game Design Document  
Versão 1.0

Equipe: Andre, Ezio, Heloisa, Matheus, Ronaldo, William

## Sumário

Sumário.....	
.....1	
Introdução.....	
.....2	
Visão	
Geral.....	
.....2	
Temática e	
Classificação.....	2
Mecânicas de	
Jogabilidade.....	2
Prazo e	
Custos.....	
....2	
Referências.....	
.....2	
Descrição Geral do	
Projeto.....	3
História de	
Jogabilidade.....	
....3	
História.....	
.....3	
Fluxo do	
Jogo.....	3
Fases.....	
.....4	
Detalhamento Geral:	
Fases.....	4
Considerações	
Finais.....	5
Análise	
Técnica.....	
.....6	

Plataforma.....	6
2D.....	6
Elementos	
Experimentais.....	6
Lista de	
Sons.....	6

## Introdução

Este documento tem como foco formalizar a fase de pré-produção do jogo. Fritz - A Jornada, é um jogo do estilo “side scrolling” que será desenvolvido através do Construct 3 para PC. A ideia geral do jogo é a prática de boas ações que consiste em salvar a cidade utilizando do método de conscientização ambiental para repassar um aprendizado. O jogo será ambientado com a visão 2D.

## Visão Geral

### Temática e Classificação

O jogo será disponibilizado como livre para todos os públicos e com a temática de aventura voltada para a educação dos jogadores no gênero “side scrolling”.

### Mecânicas de Jogabilidade

O jogo será single-player sendo assim, não haverá a opção multiplayer. Também, envolverá a ação de disparos de plasma, pulos e movimentação do personagem e interação com inimigos. Não será utilizada Inteligência Artificial e nem NPC's pois, os inimigos serão programados de forma padrão em cada em cada fase não havendo spawning ou, respawning.

### Prazo e Custos

O projeto não possui fins lucrativos pois trata-se de um trabalho acadêmico e a equipe possui um prazo de 5 meses para elaboração, programação e entrega no qual ao fim, poderá ser escolhido para ser apresentado em uma instituição educacional.

O desenvolvimento do jogo será através do programa Construct 3. A escolha foi feita pois, além de ser uma aplicação web, oferece facilidades para importação de arquivos para a construção do jogo além de ser fácil entendimento para leigos visto que, a equipe não possui experiência com programas de desenvolvimento de jogos.

### Referências

O projeto tem como inspiração os jogos da franquia Mario Bros da Nintendo, mais especificamente o Super Mario World de 1990. Esta ideia partiu do princípio de que a jogabilidade é intuitiva para quem não conhece o formato e para quem já conhece, está familiarizado com o estilo de gameplay.

### Descrição Geral do Projeto

O jogo possui um formato já conhecido no mercado onde as interações envolvem a eliminação de ameaças do cenário com o foco na conscientização ambiental. Além disso, o game envolverá a questão de compreender os impactos do descarte incorreto do lixo causa no planeta e trazendo ao jogador "recompensas" para cada boa ação realizada. O objetivo principal será salvar a cidade de Joinville.

## Game Proposal

## História

A história contará com personagens conhecidos da flora de Joinville como por exemplo o Fritz (protagonista), as Capivaras, lixos (Zibels), e secundários como, peixes, caranguejos, garças, etc. O personagem Fritz vive no Rio Cachoeira (conhecido em Joinville pela poluição eminente) juntamente com suas amigas Capivaras e demais animais da floresta. Certo dia, ao passear no Centro, presencia uma enchente provocada pelos Zibels. Ao mesmo tempo que Fritz e as Capivaras os observam entupindo os bueiros da cidade, alguém misterioso sequestra os animais da mata provocando um desequilíbrio ambiental. Essa aventura começa com o Fritz organizando sua jornada para salvar a fauna e flora onde, providencia um lançador de plasma para auxiliá-lo na derrota dos inimigos. Sobre as Capivaras, o arco do(s) personagem(ns) será em torno de também auxiliar o protagonista no seu objetivo pois, todos vivem no mesmo local e são amigas do Fritz no qual irão oferecer dicas durante a gameplay.

Já os Zibels, foram invadindo lentamente a cidade com a presença dos humanos. Com isso, bueiros, rios, ruas, galerias subterrâneas foram sendo aniquiladas pela devastação do lixo.

De forma geral, o ambiente do game será em um ambiente de natureza. Há também objetivos secundários que consistem em ao realizar todas as boas ações de cada fase, o jogador seja recompensado com uma vida e também, caso colete 50 moedas ao todo, também ganhará uma vida.

Ao final de cada fase, haverá um boss no qual terá que ser derrotado para prosseguir para a próxima.

## Fluxo do Jogo

O jogo começará com um menu onde poderá ser feita a escolha de um novo jogo (inicia nova campanha), continuar o jogo (prossigue da última fase que estava porém, do início) ou sair. Ao iniciar, um mapa geral da cidade será apresentado mostrando-a extremamente suja e logo após, começará a primeira fase.

## Fases

### Detalhamento Geral:

Inicialmente, será apresentado um mapa apresentando uma ideia geral de como está a cidade. Com sujeira e lixo por toda parte e faltando uma parte do mapa. Ao todo, o jogo

terá 5 fases no qual em cada fase haverá bonus points consistirá na coleta de lixo ou, realização do descarte correto dos itens encontrados. Cada fase contará com 5 boas ações a serem realizadas e caso o jogador colete todos os bônus da fase, ganhará uma vida. Além disso, na efetivação de cada ação, no canto da tela aparecerá o ícone de descarte de acordo com o tipo do material coletado. Exemplo: Caso o lixo coletado seja uma lata, aparecerá a lixeira amarela que simboliza o metal. As fases também contarão com tempo, ao todo 300 segundos para completá-las se não, o personagem acabará falhando na missão perdendo assim uma vida e terá que recomeçar a fase. O boss de cada fase será uma espécie de humanóide no qual não é definido nem como humano, e nem como animal. Trata-se da obra do vilão da história para impedir que a cidade seja salva. A seguir, o detalhamento das fases.

*Fase #1 - Where's my friends? - Stage 1:* Será uma espécie de tutorial para o jogador acostumar-se com o game. Para cada novo comando, o jogo lançará dicas para que seja possível completar a fase. Junto com o tutorial, será também apresentada a história do jogo. Ao final da fase, haverá um boss a ser derrotado e quando for feito, o jogador além de receber a recompensa, receberá um pedaço do mapa que está faltando no qual, o longo das fases será completado para localização do boss final.

*Fase #2 - Who's doing this? - Stage 2:* Nessa fase contará com inimigos novos e mais desafiantes. Ainda, passando-se em um cenário arborizado. Nessa fase, além do pedaço do mapa Fritz encontra uma carta de quem está arquitetando toda a destruição.

*Fase #3 - Water Treatment:* Após a segunda fase, Fritz passará por um desafio submerso ao rio Cachoeira. Onde seu objetivo será além de coletar bonus point (lixo), irá também tapar o vazamento do esgoto que polui o rio.

*Fase #4 - Warrior Fritz - Stage 4:* Ainda seguindo na mesma linha das fases 1 e 2, porém com a dificuldade maior. Nessa fase, Fritz terá que batalhar para derrotar todos os inimigos e finalmente encontrar-se com o desafio final.

*Fase #5 - Wait. That's Illegal - Final Stage:* Essa é a fase final, no qual haverá um panorama de como os feitos do Fritz ajudaram a cidade mostrando-a limpa em 80% faltando apenas o objetivo final no qual a fonte do problema foi localizado por achar os pedaços do mapa faltantes. O boss final será o próprio homem onde lançará diversos objetos para atingir o Fritz. Ao derrotá-lo, Fritz salva os animais mantidos em cativeiro e todos retornam à mata com a cidade limpa novamente.

## **Considerações Finais: Fases**

Ao completar a fase, aparecerá um gráfico com os dados de nível de oxigênio, poluição, transparência da água, etc. Os dados serão fictícios apenas mostrando como o trabalho do Fritz ajudou a fazer uma cidade melhor.

## **Análise Técnica**

### **Plataforma**

O jogo será desenvolvido apenas para computadores. Para isso, deve possuir os requisitos mínimos abaixo:

- Windows 7 / 8 / 8.1 / 10

- Processador: Intel Core i3
- Memory: 2 GB RAM
- Graphics: Intel graphics 256 mb
- Espaço: 2Gb`s (aqui vai o tamanho do jogo final)

## 2D

O jogo será desenvolvido através do programa Construct 3 com gráficos em duas dimensões.

## Elementos Experimentais

Como a equipe é inexperiente no ramo de desenvolvimento de jogos, não haverá recursos desconhecidos no mercado apresentado. Tratando-se de um projeto baseado em jogos já existentes e com história e personagens originais.

## Lista de Sons

As músicas/sons utilizados para o jogo não possuem direitos autorais. A música de fundo escolhida para o menu do jogo e as fases é a Limit 70 e quando houver algum boss, a música será a Strength of the Titans.

*-Dano de sprites:* Tanto do personagem principal, quanto dos inimigos, ao morrer no jogo o som será de um tom agudo ao grave porém, bem breve.

*-Disparos:* O som de disparos serão abafados e lembra jogos do estilo arcade.

*-Jumps:* Os sons de pulos serão semelhantes ao de uma bolha estourando no qual será atribuído apenas ao personagem principal.

*-Coleta de Recompensas:* O som será breve, porém será do tipo ascendente muito comum quando ganha qualquer tipo de recompensa em jogos 2D.