

# Time Lapse



Componentes: Aline Kato, Bernardo Zampirole,  
Caio Passos e Diana Rosqué

# Game Design Document

Esse documento apresenta um resumo sobre o jogo “Time Lapse”. Ele será dividido em três partes: Game Concept, Game Design e Game Mechanics.

- Game Concept: Explicará de forma introdutória o que é o Time Lapse. Após sua leitura, será possível entender o conceito inicial do jogo.
- Game Design: Servirá de base para a fase de produção, já apresentando o jogo de forma mais desenvolvida.
- Game Mechanics: Analisará as medições técnicas do jogo.

# Game Concept

## Introdução

Time Lapse é um jogo 2D de plataforma e aventura, criado como trabalho do curso de Desenvolvimento de Games. O jogo consiste em acompanhar um cientista que desenvolveu uma máquina do tempo, que deu errado, e fez com que ele ficasse preso em um tempo diferente do seu. O jogo será feito a partir da ferramenta Unity, utilizando a linguagem de programação C#.

## Descrição

Em Time Lapse, o jogador deverá transitar entre os diferentes períodos históricos da linha temporal, devido a um erro na máquina do tempo do personagem. Durante o jogo, o jogador irá passar por desde a pré-história até uma possível era futurista. Cabe ao jogador tentar retornar para seu devido tempo.

Para obter sucesso, o jogador terá que passar por alguns desafios, podendo ser de coordenação motora (parkour) ou desafios mentais. Os desafios foram feitos visando a diversão e o entretenimento do jogador.

## Gênero

Como supracitado, Time Lapse será um jogo focado em uma história principal, acompanhada de pequenas aventuras que o jogador pode realizar durante suas missões. O jogador deverá coletar fragmentos temporais de sua máquina do tempo, que se fragmentou após um experimento malsucedido. Raciocínio rápido e coordenação motora serão necessários para avançar nas diversas épocas que serão encontradas com o passar do jogo.

## Plataforma

O jogo será desenvolvido para computadores. Para jogar, será necessário realizar o download do jogo diretamente pelo site dos desenvolvedores. Esse jogo não terá suporte para consoles, como Xbox ou Playstation, nem para dispositivos móveis, sejam Android ou IOS.

## Características Principais

- **Single-Player**: Time Lapse será desenvolvido com foco em jogabilidade single-player, e não fornecerá modos cooperativos.
- **Gráficos em duas dimensões (2D)**: Time Lapse usará as ferramentas da ferramenta Unity, bem como os assets disponibilizados em suas lojas.
- **Cenários Diversos**: Time Lapse será ambientado em diversos cenários, visto que o jogador irá passar por diversos períodos temporais. Alguns exemplos são desertos, florestas, vilas e cenários de guerra.
- **Jogabilidade no computador**: A jogabilidade será voltada para usuários de computadores, sendo assim, não haverá suporte para quaisquer outras plataformas.

# Game Design

## Mecânica do Jogo

### Core Game Play

Time Lapse é feito no clássico estilo de jogo “plataforma”, que desde sempre ganha o coração dos fãs de videogame. Por esse motivo, os principais desafios serão baseados em coordenação motora para superar os diversos “parkours” existentes.

Por ser um jogo focado em plataformas e parkour, não será possível enfrentar inimigos, uma vez que eles praticamente farão parte do cenário, com o objetivo de atrapalhar a jornada do personagem. O jogador terá apenas que driblar os inimigos, buscando evitá-los para que seja possível atingir seu objetivo de recuperar o fragmento temporal da máquina do tempo.

O jogador poderá interagir com alguns elementos do cenário. Contudo, não haverá uma grande variedade de objetos equipáveis no personagem. Os objetos interativos poderão e deverão ser descobertos e utilizados, pois somente assim o jogador terá a possibilidade de chegar ao final do jogo.



## Fluxo do Jogo

O jogo começa com o menu básico, onde o jogador pode escolher uma opção: Novo Jogo (inicia uma nova campanha)

Quando uma nova campanha for iniciada, o jogador tomará a pele do personagem principal. Ele será um cientista finalizando os últimos ajustes na sua nova invenção, uma máquina do tempo. Após finalizar e testar a máquina, algo dá errado e a máquina explode, enviando o cientista para uma época totalmente diferente da sua. Cabe ao cientista procurar os fragmentos da máquina do tempo, que foram espalhados pela linha temporal, e retornar para sua época.

Ao longo do jogo, diversos cenários poderão ser vistos. Um cenário foi criado para representar cada momento da história.



## Personagens

### Cientista Clarke



Quando criança, Clarke teve um sonho que mudou sua vida, nele ele consegui viajar no tempo e descobrir os segredos do passado. Com o passar do tempo ele foi ficando cada vez mais interessado no assunto, assistindo filmes e lendo os mais diversos livros sobre o assunto, depois da sua faculdade de física ele começou a se dedicar ao seu projeto de vida, construir uma máquina do tempo.



AIA (Artificial Intelligence Assistant) é uma inteligência artificial e assistente criada por Clarke. Ela irá ajudar o cientista a atravessar a linha temporal sem ser destruído pelo próprio tempo. Sem a assistente, Clarke não conseguirá encontrar os fragmentos temporais que foram espalhados pelas diversas épocas.

Também é a assistente que montará os fragmentos em um só novamente, fazendo com que tanto ela quanto Clarke sejam lançados de volta para o presente.



# Game Mechanics

## Elementos do Game Play

O jogador em Time Lapse deverá interagir com o mundo a sua volta, tendo que escalar, fugir de animais selvagens, pular obstáculos, resolver enigmas, além disso ele deverá interagir com a AIA (Artificial Intelligence Assitant) para restaurar a máquina do tempo.

## Resumo da História Central do Jogo

**Quando criança o cientista Clarke sonhou que viajava pelo tempo entre eras para desvendar os mistérios da humanidade, com o passar do tempo a sua vontade de tornar seu sonho realidade foi aumentando, tornando esse seu projeto de vida, investindo todo seu esforço e criando a Time Corp. Depois de anos de estudo e dedicação, finalmente a busca pela máquina do tempo terminou.**

**Porém quando foi realizar sua primeira viagem algo deu errado, Clarke e sua inteligência artificial foram parar na era dos dinossauros e para voltar terão que reconstruir sua máquina do tempo através das eras.**

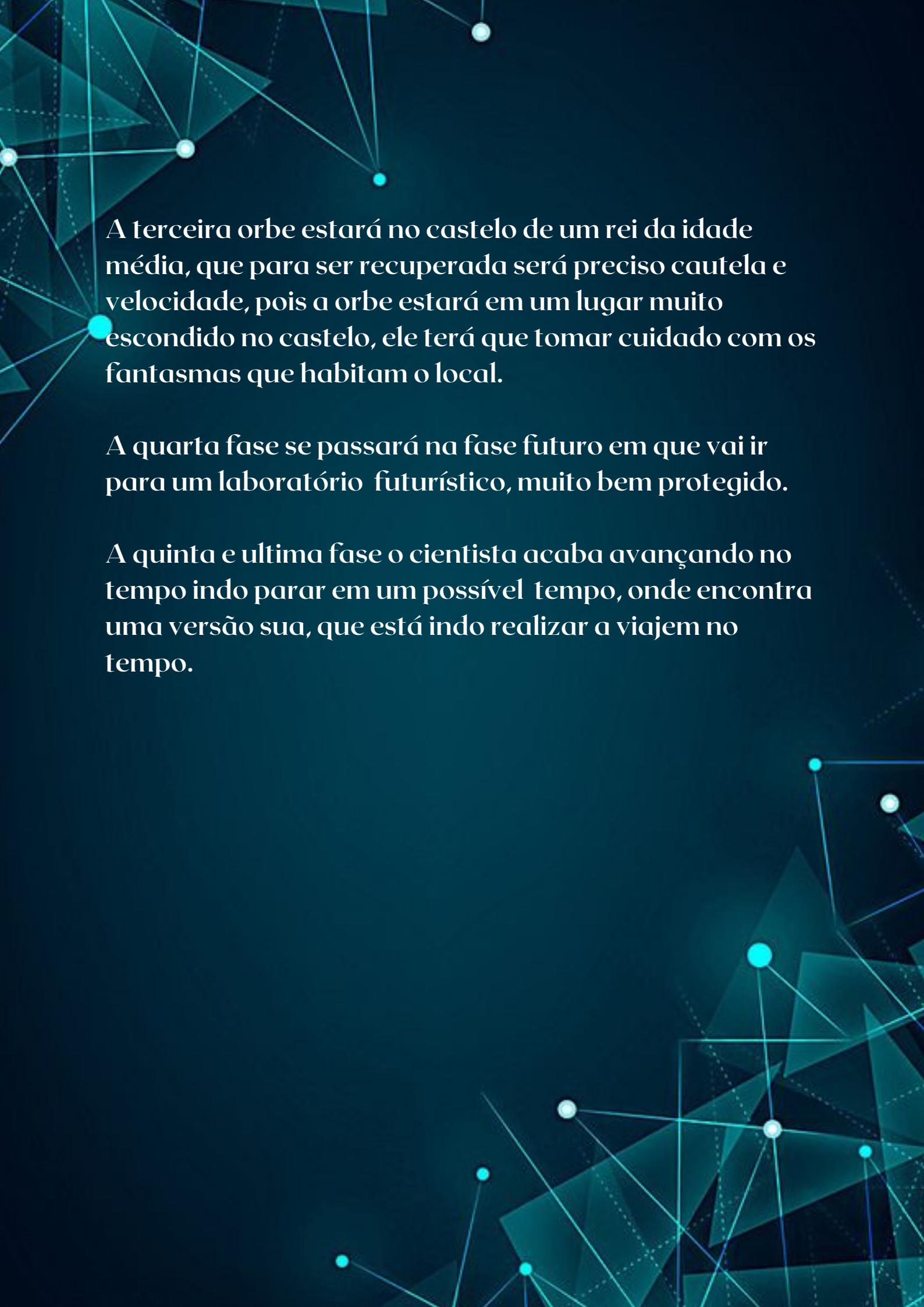
## **Detalhamento da História/Gameplay do jogo.**

O jogo se iniciara com Clarke na Time Corp. nos preparativos finais para a sua grande viagem no tempo, sendo esse o tutorial do jogo que explicara todas as funcionalidades. Para finalizar esta parte o jogador deverá pegar 4 orbes temporais e colocá-las na máquina, nesta parte também será explicado a história o passado do cientista.

Ao chegar em seu destino Clarke percebe que algo está errado, os efeitos colaterais de uma viagem no tempo foram muito piores do que ele imaginou e projetou para a máquina, com isso várias orbes temporais foram parar em diferentes épocas, isso será explicado pela assistente para o jogador.

Como primeira missão Clarke cairá em uma floresta na era dos dinossauros, sendo orientado pela AIA da localização de um dos orbes temporais que estará em cima de uma grande árvore.

Em sua segunda parada o cientista chegara na Era do gelo, nesta parte a orbe ira estar no outro lado do mapa, Clark terá que tomar cuidado com os animais dessa era, além de ter tentar andar com cautela, pois o gelo é escorregadio.



**A terceira orbe estará no castelo de um rei da idade média, que para ser recuperada será preciso cautela e velocidade, pois a orbe estará em um lugar muito escondido no castelo, ele terá que tomar cuidado com os fantasmas que habitam o local.**

**A quarta fase se passará na fase futuro em que vai ir para um laboratório futurístico, muito bem protegido.**

**A quinta e ultima fase o cientista acaba avançando no tempo indo parar em um possível tempo, onde encontra uma versão sua, que está indo realizar a viagem no tempo.**

## Ações do Jogo

No jogo será possível andar utilizando as setas do teclado, pular com o espaço e interagir com objetos utilizando a tecla S.

## Física do Jogo

A física do jogo baseia-se na física do mundo real, ou seja, gravidade, colisões, atrito.

## Opções do jogo

O jogador pode escolher através da interface inicial se ele irá iniciar o jogo, ver os créditos ou sair do jogo

## Movimento do Jogo

Majoritariamente o movimento do personagem no jogo será baseado em caminhadas pelo mapa de cada fase, além disso quando concluir o objetivo da fase ele será teleportado para o mapa da próxima era.