

Game Design Document- GDD

1. Dados Iniciais

- a. Título do jogo: “Alicia na casa mágica”
- b. Plataforma: Scratch
- c. Idade dos jogadores: + de 06
- d. Data de lançamento projetada: 06/07/2021

2. Resumo do jogo

- a. Resumo da história:

Alicia estava na rua e viu um coelho correndo. Resolveu segui-lo e os dois acabaram entrando dentro de uma casa muito misteriosa. Ela chamou pelos moradores, mas ninguém respondeu. Quanto mais ela entrava na casa mais perdida ela ficava. Seguir o coelho, pode ser a única alternativa para ela sair dali. Mas para isso, ela terá que ajudar o coelho a resolver alguns desafios em cada um dos cômodos desse local estranho.
- b. Fluxo do jogo: é um jogo de atenção; o jogador tem como objetivo encontrar objetos escondidos em diversas cenas pra poder avançar no jogo e acumular pontos. Os objetos estarão relacionados em uma lista que auxiliará o jogador. Ao clicar no item encontrado, o jogador terá sua pontuação aumentada. O jogo terá um tempo limite para dificultar a partida. Ao localizar todos os itens da lista o jogador poderá ir para uma nova cena. Dentro de cada cena terá um desafio extra que, ao serem solucionados darão a pontuação suficiente para que o jogador tenha acesso a uma cena extra.

3. Personagens

- a. Alicia, personagem não jogável, uma jovem estudante e curiosa.
- b. Coelho, personagem não jogável.

4. Gameplay

- a. O jogador inicia sem nenhuma pontuação;
- b. Os pontos ficarão acumulados de uma cena para outra;
- c. Para cada objeto encontrado, será acrescido 100 pontos
- d. O jogador só poderá ir para próxima cena se terminar a anterior.

- e. Cada cena terá apenas 30 segundos de tolerância para a finalização da tarefa
- f. Ao clicar em um objeto não solicitado, a pontuação será diminuída em 50 pontos
- g. Ao solucionar todos desafios extras de cada cena, o jogador terá acesso a uma cena bônus

5. Mundo do Jogo

- a. Serão utilizadas cenas que remetam aos cômodos de uma casa
- b. Cada cena é independente e estática
- c. Exemplo de cenas de jogos semelhantes:



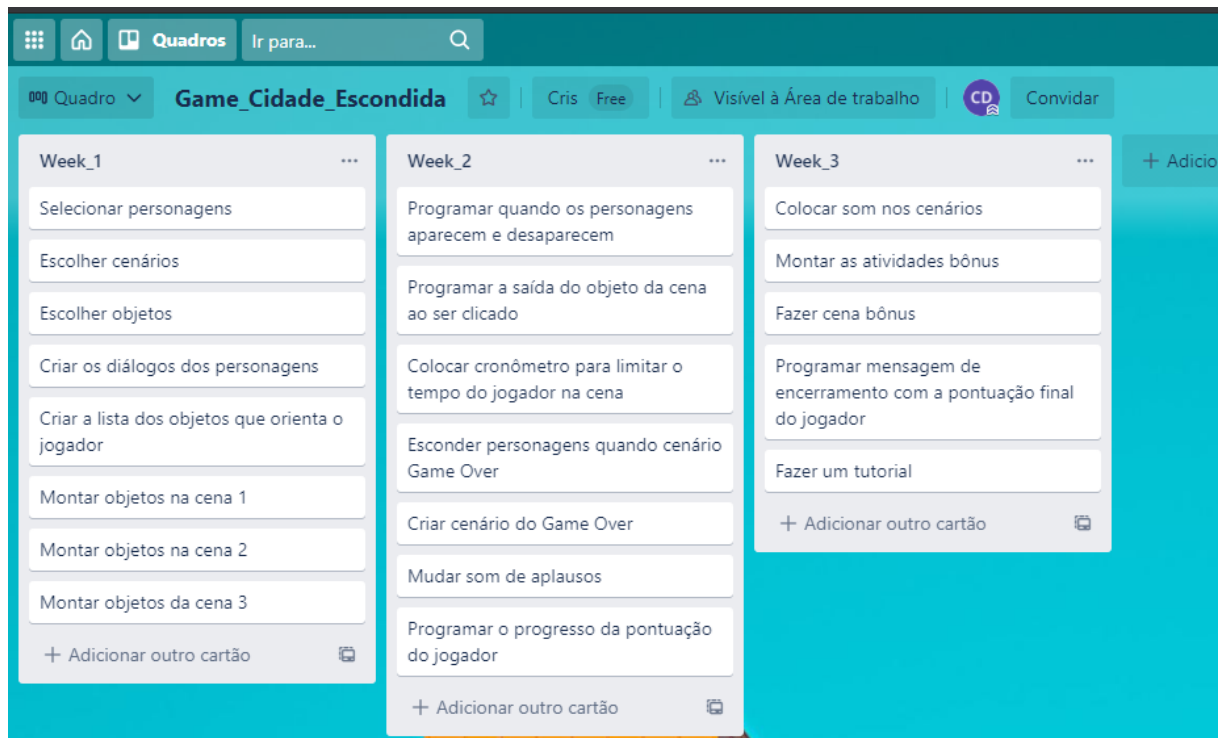
6. Experiência de jogo

- a. O jogo terá um clima de mistério dentro das cenas para manter uma tensão devido ao tempo limitado para o cumprimento da tarefa;
- b. Quando faltarem apenas dez segundos será tocada uma musica para aumentar a ansiedade do jogador
- c. As cenas são confusas para dificultar a visualização dos objetos.

7. Mecânica do gameplay

- a. O jogador deve clicar sobre os objetos escondidos, conforme a lista apresentada
- b. Ao clicar em objetos que estão fora da lista, o jogador será penalizado com a perda de pontos.

8. Planejamento

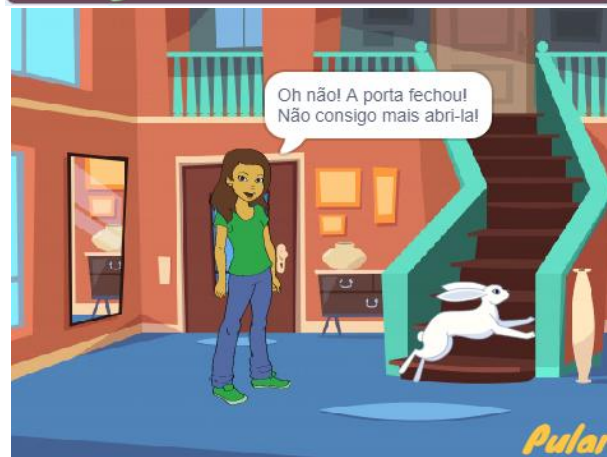


9. Assets

- a. Personagens: Alicia e o Coelho – são personagens não jogáveis, servem apenas para auxiliar no enredo do jogo



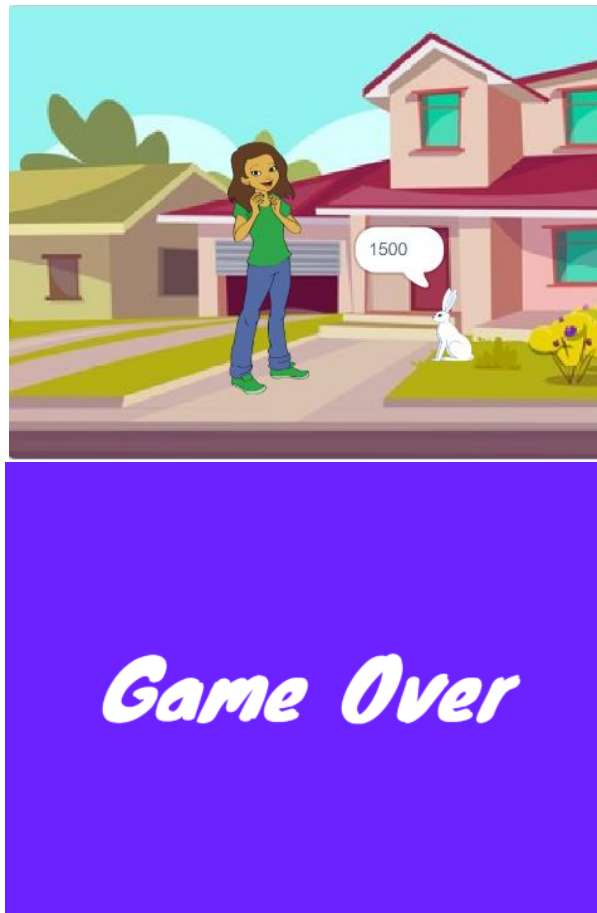
- b. Palcos com o enredo da história: as cenas de história servem para contextualizar os personagens do jogo e instruir o usuário sobre como jogar. Terá a opção de “pular”, caso o jogador não quiser acompanhar.



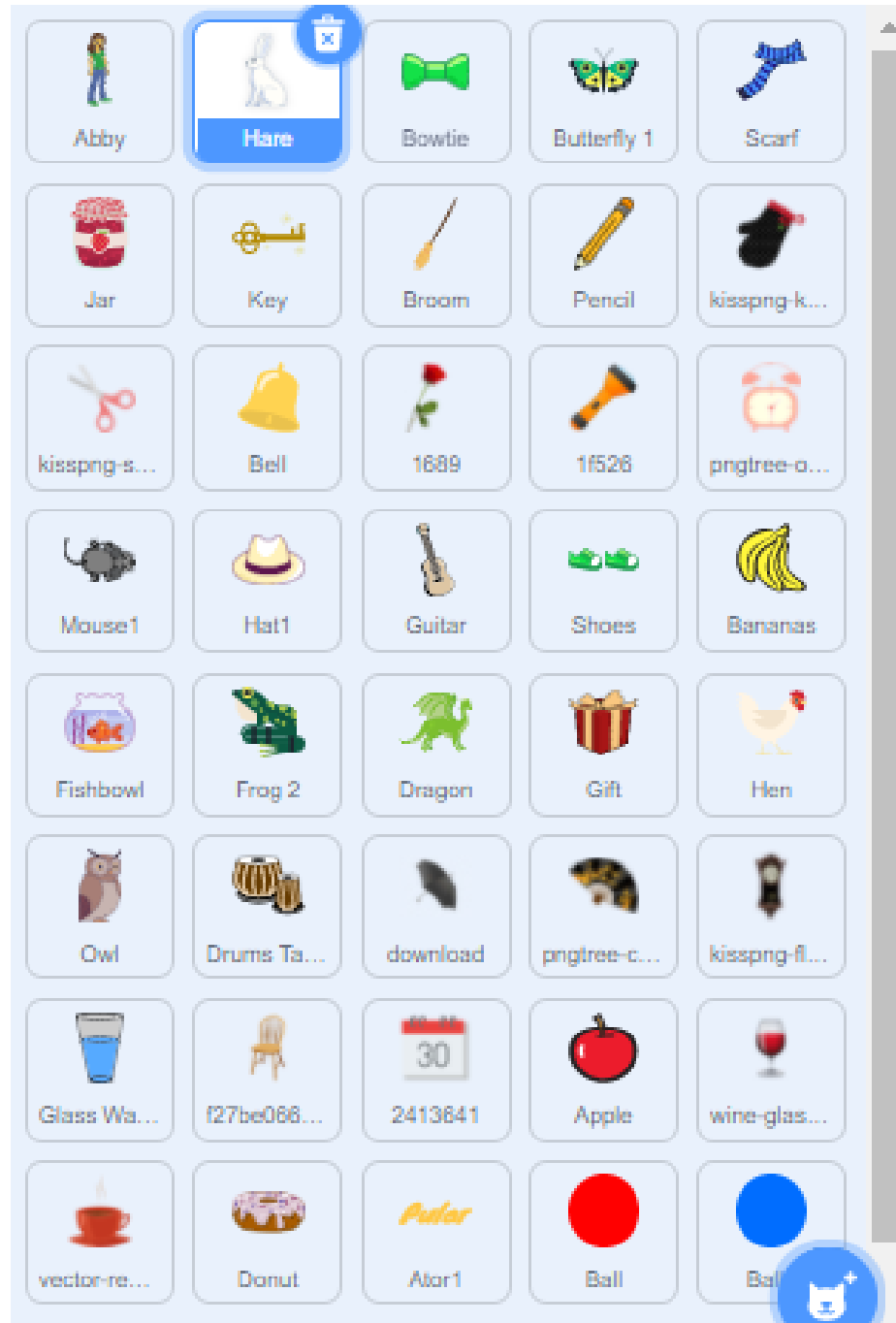
- c. Palcos do jogo com os objetos espalhados: foram espalhadores diversos atores pelas cenas para confundir e camuflar os objetos que devem ser encontrados. Na parte superior ficará visível os pontos e o tempo.



- d. Palcos de encerramento: foi criado um palco para o “Game Over”, que acontece quando o jogador não consegue terminar o jogo dentro do tempo determinado; e o palco para quando o jogador atinge o objetivo final.



- e. Atores: os objetos – para a criação dos objetos foram utilizados diversos autores. Os atores foram programados de duas formas: decrementam a variável “pontos” ao serem clicados; incrementam a variável “pontos” e uma variável para troca de cena ao serem clicados.



- f. Sons: para os objetos foi usado o som “Jump” para os acertos e o som “Bonk” para os erros. Para a introdução (história inicial) foi usado o som “Xylo2” e o som “Mystery”. Foram importados dois arquivos do site “Free Sound” (<https://freesound.org/>) para ter um som de tenção para os segundos finais antes de acabar o tempo da partida e para a troca de cena do “Game Over”. Para as cenas de jogo foi usado o som “Cave” e o som “Cheer” como comemoração pela vitória do game.

