

Game Design Document

Team

Yasmim Barreto - Design

Eduardo Breno - Desenvolvedor

Aecio Jorge - Desenvolvedor

Project Name

Dig & Gold

Plataforma

Plataforma alvo: PC

Público-Alvo: Maiores de 17 anos

Data de Lançamento: 17/06/2017

Conceito

O anão Bobby sempre sonhou grande. Ele era conhecido no reino Gaeen como: “Onde o que ele tem de baixo tem de ambição”. Há muito tempo atrás corre lendas sobre uma montanha misteriosa onde seu interior é repleto de riquezas. Um dia, o anão, cansado de apenas sonhar, resolveu agir e partiu em busca dessa lenda onde finalmente ele encontrou essa montanha.

Ao entrar na montanha percebeu que ela era oca por dentro, mas suas paredes internas eram repletas de ouro e outras pedras preciosas. Munido de sua fiel picareta e suas incríveis habilidades acrobáticas, ele pulou dentro do fosso da montanha e pegando impulso em cada pedra preciosa, vai se jogando cada vez mais fundo, enfrentando perigos e se tornando o anão mais rico do reino.

Começando do topo da montanha, Bobby vai caindo e pulando nas pedras preciosas, tentando mirar seu pulo com precisão para não cair no abismo ou atingir os habitantes da montanha que não estão muito felizes com essa invasão e vão atacá-lo em resposta. A cada andar da montanha, ela vai ficando mais e mais desafiadora.

Jogabilidade

- Jogo no formato plataforma;
- Dividido em 3 andares;
- Cada andar tem 2 fases;
- A dificuldade aumentará conforme os andares forem sendo passados;
- O personagem só terá as ações de movimento(direita e esquerda) e pulo;
- Toda vez que o personagem atingir um objeto, ele será impulsionado, e o objeto poderá ser quebrado. Dessa forma, o jogador deve prestar bastante atenção ao pular no objetos;
- Fases curtas e rápidas, incentivando o jogador a melhorar sua performance e sempre reiniciando rápido a mesma em caso de erro;

- Plataforma PC, foco no gráfico em 2D e animações;

Fluxo do Jogo

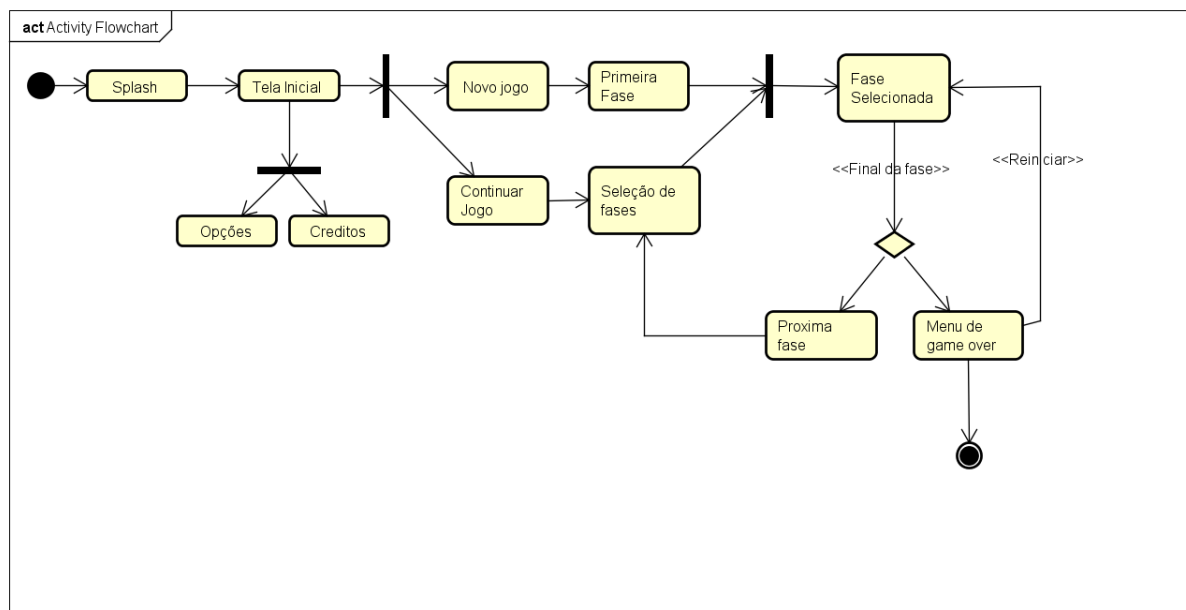
- Conforme as fases vão sendo completadas, mais armadilhas e mais complexos serão as distribuições dos itens e inimigos;
- As fases não possuem, em sua maioria, um lugar seguro para o jogador. Ele deve estar em constante movimento, senão irá perder;
- Ao iniciar a fase, o jogador tem X itens chaves para coletar. Ao coletar todos, ele passará a fase e receberá seu placar;
- Se ele escolher sair do jogo, poderá continuar de onde parou ao visualizar o mapa do jogo ou voltar a uma fase anterior;
- O ranking do jogador será salvo e será exibido sempre ao final de uma fase e também o grande total será exibido ao final do jogo. O ranking será medido pelo número de itens coletados na fase e na quantidade de vezes que ele morreu antes de concluí-la;

Controle

- A ou <- : move para esquerda
- D ou -> : move para direita
- W ou Space: pula

Interfaces

O jogador escolher iniciar o jogo e levado a última fase que jogou(ou a primeira caso seja a primeira vez). Ele também tem acesso a um mapa para escolher as fases.



powered by Astah

Telas de protótipo



Mundo do Jogo

O jogo se passa dentro de uma montanha misteriosa que existe em algum lugar do reino de Gaeon. Seu interior é oco e a natureza cresceu e se expandiu por dentro da montanha também. O topo (e início do jogo), mostrará fases mais frias com mais árvores, mas conforme for progredindo, o cenário se tornará mais montanhoso e agressivo com o jogador.

Chefes e Inimigos

Os inimigos são habitantes da montanha que não gostam que invadam ela e roubem suas pedras preciosas. Eles são muito agressivos e gananciosos com seu ouro e atacam sem pensar duas vezes os invasores. Eles variam desde, animais em formas mais monstruosas até a goblins e dragonetes.

- Goblins: são pequenos inimigos que ficam andando de um lado para o outro, ou ficam parados pulando em suas plataformas;
- Dragonetes: são pequenos dragões que voam de um lado para outro. Divido por cores que identificam sua velocidade de movimento;

Mecânica e Poderes

A mecânica única será onde as fases são curtas, não existem muitas plataformas para o jogador se sentir seguro e ele terá que pular no itens para coletá-los e poder passar de fase. A cada pulo em um item, o jogador é impulsionado e o item sumirá. Logo, o jogador tem que planejar bem seus pulos para fazer a maior pontuação possível e também coletar os itens obrigatórios para passar a fase.

Personagens

O jogador controla o anão Bobby, um pequeno ambicioso e sonhador, que deseja mais do que tudo ser rico e famoso por suas descobertas. Ele não tem medo do perigo e também, por incrível que pareça, é um excelente acrobata. Ele tem uma picareta de estimação dada a ele por seu pai, onde ele usa para fazer quase tudo na sua vida cotidiana.

Cutscenes, Bonus Material Comps

A história será apresentada no início do jogo, através de uma história contada em estilo motion comic (com por exemplo Angry Birds). Um novo quadrinho será apresentado quando o jogador terminar um andar da montanha e ao final do jogo, ele irá ver uma nova motion comic para finalizar o jogo.