**LILI**

Game Design Document

Versão: 1.0

**Autores:**

Elias de Moraes Fernandes

Paraná

Dezembro de 2015

Índice

[**1.** **História** 3](#_Toc381728151)

[**2.** **Gameplay** 4](#_Toc381728152)

[**3.** **Personagens** 5](#_Toc381728153)

[**4.** **Controles** 6](#_Toc381728154)

[**5.** **Câmera** 7](#_Toc381728155)

[**6.** **Universo do Jogo** 8](#_Toc381728156)

[**7.** **Inimigos** 9](#_Toc381728157)

[**8.** **Interface** 10](#_Toc381728158)

[**9.** **Cutscenes** 11](#_Toc381728159)

[**10.** **Cronograma** 12](#_Toc381728160)

1. **História**

- Descrição detalhada da história (lembre-se que toda história deve conter um começo, meio e fim);

- A descrição da história deve conter uma breve descrição do ambiente onde o jogo acontece e também dos principais personagens envolvidos na história;

A história da minhoca Lili acontece no fundo do quintal da casa de Carmen, onde tem sua caixa de compostagem para cuidar. Essa caixa é composta por labirintos, em que Lili precisa cuidar para nenhum inimigo tome posse e reproduza ou infecte a caixa de terra com lixo tóxico. Carmen sempre abastece a caixa de Lili com lixo orgânico, ou resto de alimentos para que ela fique forte.

Os inimigos que aparecem na caixa de Lili querem roubar comidas e destruir toda casa. O inimigo mais perigoso é a formiga, que pode fazer ninho dentro da caixa e trazer maiores consequências para a vida de Lili. O sanguessuga geralmente rouba todas comidas. O passarinho, com a rapidez de bicar, consegue roubar as melhores comidas, deixando Vermica sem nutrientes para se alimentar e adubar a terra.

Um certo dia, a minhoca Lili cansada de ter seu território invadido por inimigos, resolveu declarar guerra para defender sua terra fértil, cheia de compostos orgânicos responsável pela fertilização do solo. Ela sabe exatamente quem vai em qual horário, então ela planejou vencer eles por etapas, de acordo com a forca de cada um.

Primeiramente, Lili precisa ter certeza do que ela pode de comer e o que não pode, para que deixe os inimigos com menos comida possível. Ela aprendeu que a forca dela vem dos lixos orgânicos que Carmen sempre joga, tais como casca de banana, borras de café, alface e outros vegetais. Mas ela também sabe que às vezes Carmen joga sem querer algumas bombas ácidas (cascas de laranja e limão) e Lili pode usar essas bombas a seu favor.

Seu primeiro inimigo é da mesma espécie, um anelídeo. O sanguessuga tenta de tudo para roubar o sangue da pobre Lili e deixa-la anêmica. É nessa hora que Carmen aparece jogando alguns materiais orgânicos, inclusive as bombas ácidas. Com sorte, Lili precisou apenas de algumas dessas bombas para combater o sanguessuga que a importunava. Fazendo o que ela mais sabe, que é proteger a caixa onde vive, conseguiu despistar esse velho inimigo. Ela precisou apenas 500 pontos para vencer esse inimigo.

Foi então que amanheceu o dia e logo os pássaros começaram a cantar, procurar comida. É claro que o bem-te-vi, tratou de ir logo no minhocário tentar apanhar algo para comer, e quem sabe tirar a vida da Lili, inclusive foi ali que conseguiu eliminar muitas outras minhocas que tentaram defender a casa que a Carmen tinha preparado com carinho. Mas era o dia de sorte da Lili. Ela acordou mais cedo e conseguiu comer todos alimentos no topo da caixa que Carmen tinha jogado. O bem-te-vi chegou e com seu bico tentou alcançar a minhoca e suas comidas e quase conseguiu, mas ela estava atenta com todos movimentos desse pássaro malvado. Vitória para Lili, que usou de rapidez e conseguiu passar o resto da manha com uma somatória de 2000 pontos.

*As formigas são os piores inimigos pois ela pode morder, roubar a comida e ainda fazer ninho no fundo da caixa da Lili. Precisa ter certeza de comer toda comida antes desse inseto. Para vencer as formigas, Lili precisa jogar carvão moído no caminho da formiga, a fim de impedir a penetração delas na caixa.*

*O sanguessuga que estão sempre rodeando a casa, a fim de roubar a vida de Lili. Para vencer, Lili precisa fugir desses anelídeos e ter certeza que ele vai comer somente a comida ácida. Não queremos ver Lili anêmica.*

*Para combater os passarinhos, Lili precisa apenas comer a comida que estão no topo da caixa antes que o tal se aposse. Só assim, os passarinhos conseguem deixar o território da Lili. Mas ela pode ter certeza que sempre os passarinhos estarão de volta, pois sabe onde fica os melhores nutrientes. (Canteiros abertos)*

1. **Gameplay**

**- Descrição da mecânica do jogo;**

Na primeira fase, alimentos são jogados dentro da caixa para que o personagem pode comer. Ele precisa ir se alimentar e atingir a pontuação especificada

Na segunda fase, são jogados alimentos que pode e não pode comer, fazendo o jogador decidir qual é o correto. Novamente, precisa da pontuação mínima para avançar.

Da terceira fase à quinta fase, começa os inimigos. O personagem precisa se alimentar e proteger a vida e a caixa. Alimentos são jogados na caixa. A partir da terceira fase, as Bombas Ácidas apresentam perigo ao jogador que podem explodir próximo ao jogador. Para ajudar o jogador, precisa tocar na Bomba Ácida, quando estiver longe e fazer ela explodir. Outro perigo é o ataque dos inimigos. Os ataques entendem-se pelo fato do inimigo tocar no personagem. Cada toque, o personagem perde energia (vida).

Da sexta fase à oitava fase são apresentados o Ataque dos Inimigos. Eles vêm em *waves,* porém um inimigo cada fase. Vai apresentar muitas Bombas Ácidas para auxiliar o jogador a vencer. Também terá o auxílio de *power-ups* como o Borro de Café. O jogador pode coletar esse item para restaurar a vida em 100%.

O jogo não contará com itens coletáveis como itens de troféu.

***- Quais são os desafios encontrados pelo jogador e quais os métodos usados para superá-los?***

Alimentar – Procurar somente o que faz bem para saúde do personagem

Proteger Casa – Não deixar os inimigos roubar as comidas nem fazer ninho

Eliminar Inimigos – Deixar os inimigos fracos ou matar eles usando Bomba Ácida

***- Como o jogador avança no jogo e como os desafios ficam mais difíceis?***

O Jogador vai conseguir avançar os desafios se cumprir as regras de cada fase. Estas são atingir um numero mínimo de pontos e deixar a caixa limpa, sem rastros dos inimigos.

A cada fase, o jogador receberá um novo inimigo para combater e a pontuação sobe. Conforme a fase fica mais difícil, o jogador vai ter que lidar com uma combinação de inimigos e vencê-los.

***- Como o gameplay está relacionado com a história? O jogador deve resolver quebra-cabeças para avançar na história? Ou deve vencer chefões para progredir?***

O *gameplay* está relacionado com a historia através do entendimento do que precisa atingir, que é uma caixa saudável livre de inimigos além dos desafios para o personagem conseguir sobreviver lidando com as adversidades de acordo com as ferramentas que vai adquirindo.

Para deixar a caixa saudável, precisa avançar a fase de acordo com a pontuação estipulada e eliminar todos inimigos. Com isso, atribui se o sistema de recompensas.

***- Como funciona o sistema de recompensas? Pontos, dinheiro, experiência, itens colecionáveis, armas, poderes?*** Quais os benefícios que o jogador tem com cada um desses itens?

As atribuições de recompensas para o jogador são

- Novos alimentos inseridos na caixa. Com isso, tem mais poder de escolha para ficar forte

- Dobro da pontuação se não perder vida em determinada fase. Incentivo para o jogador manter vida cheia até o fim da fase.

- Se destruir o ninho de formigas, ganha mais uma opção de Bomba Ácida para combater as formigas e sanguessugas.

***- Qual é a condição de vitória? Salvar o universo? Matar todos os inimigos? Coletar 100 estrelas? Todas as alternativas acima?***

A condição de Vitória é dada das seguintes formas:

- Fazer pontuação Mínima

- Comer todos os alimentos antes dos Inimigos

- Proteger dos inimigos e Matá-los

- Qual é a condição de derrota? Perder 3 vidas? Ficar sem energia?

A condição de Derrota é dada das seguintes formas:

- Jogador (Minhoca) não proteger a terra e se proteger

- Se ele fazer contato nas fases que requer proteger a vida com qualquer predador 3+ vezes (indicacao de nivel de energia), ele perde o jogo.

-Ser atingido Comida ácida

1. **Personagens**

Lili tem 1 ano de idade, é uma minhoca.

- Descrição das características dos personagens principais (nome, idade, tipo...);

- História do passado dos personagens;

Lili sempre sofreu com a invasão dos inimigos dentro da sua casa. Muitas vezes o solo estava quase pronto quando algum inimigo chegava e destruía tudo o que ela tinha umidificado.

- Personalidade dos personagens;

- Habilidades características de cada personagem (poderes especiais, golpes especiais, armas...);

- Ilustração visual dos personagens;

- Ações que os personagens podem executar (andar, correr, pular, pulo duplo, escalar, voar, nadar...);

- Metricas de gameplay do personagem principal;

1. **Controles**

- Como o jogador controla o personagem principal?

O personagem é controlado através de toques na tela. Os controles disponíveis são

Direcionais

* Esquerda (Tocar lado esquerdo da Tela)
* Direita (Tocar lado direito da Tela)

Especiais

* Duplo toque em cima do inimigo (para lançar Bomba Ácida)

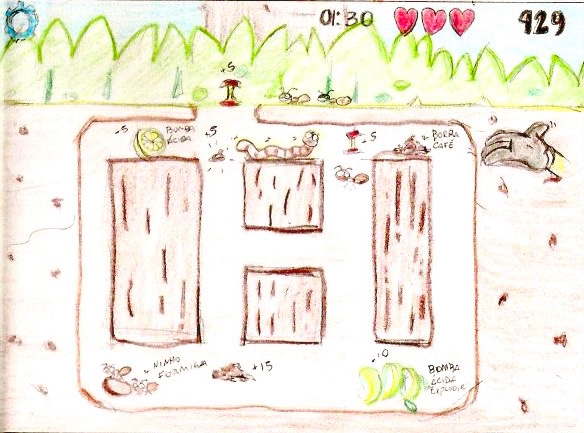
- Utilize uma imagem de um joystick ou teclado para ilustrar todos os comandos disponíveis;

https://hortfrancisblog.files.wordpress.com/2013/11/touchscreen-controls-01.png

1. **Câmera**

A câmera é lateral da perspectiva do jogador, em 2D. Ele visualiza em side view (vista lateral).

- Como é a câmera do jogo? Como o jogador visualiza o jogo?



1. **Universo do Jogo**

- Descrição e ilustração dos cenários do jogo;

- Como as fases do jogo estão conectadas?

- Qual a estrutura do mundo?

- Qual a emoção presente em cada ambiente?

- Que tipo de música deve ser usada em cada fase?

- Inclua ilustrações de todos os mapas e fases do jogo;

1. **Inimigos**

- Descrição e ilustração dos inimigos que existem no universo do jogo;

- Em qual ambiente/fase cada inimigo vai aparecer?

- Como o jogador supera cada inimigo?

- O que o jogador ganha ao derrotar cada inimigo?

- Qual o comportamento e habilidades de cada inimigo?

- Qual o comportamento e habilidades de cada inimigo?

1. **Interface**

- Design e ilustração do HUD (head-up display);

- Posicionamento dos elementos do HUD;

- Design e ilustração das interfaces do jogo: tela inicial, menu de opções, tela de pause, menu de itens, tela de loading, etc...

1. **Cutscenes**

- Descrição dos filmes que serão incluídos no jogo;

- Descrição dos roteiros;

- Qual método será usado para a criação dos filmes?

- Em quais momentos eles serão exibidos?

1. **Cronograma**

- Descrição detalhada do cronograma de desenvolvimento;

- Modelo de cronograma:

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  | **Dezembro** | | | | **Janeiro** | | | | **Fevereiro** | | | | **Março** | | | |
| **Tarefa/Semana** | 1 | 2 | 3 | 4 | 1 | 2 | 3 | 4 | 1 | 2 | 3 | 4 | 1 | 2 | 3 | 4 | **Progresso** |
| Escrever o GDD |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | Completo |
| Apresentar GDD |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | Completo |
| Selecionar/desenhar a arte dos personagens |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | Em Progresso |
| Selecionar/desenhar a arte dos cenários |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | Em Progresso |
| Desenvolver o sistema de controle do jogador |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | Planejado |
| Desenvolver sistema de mapas e fases |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | Planejado |
| Implementar a detecção de colisão |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | Planejado |
| Desenvolver sistema de pontuação |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | Planejado |
| Implementar inimigos |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | Planejado |