

# A procura de Tillo

Equipa azul

Versão: 1.0.0

## Visão Geral

### Tema

### Mecânicas Básicas

### Plataformas

### Modelo de Monetização

### Escopo do Projeto

### Referências

- Unravel
- Limbo
- Momodora - Reverie Under the Moonlight
- Super Mário

### Pitch de Elevador

### Descrição do Projeto (Breve)

### Descrição do Projeto (Detalhado)

## O que diferencia este projeto?

### Mecânicas de Jogabilidade (Detalhadas)

- Jogabilidade principal
- Flow do Jogo
- Segunda chance
- Alcançar (catch-up)

## História e Jogabilidade

### História (Breve)

### História (Detalhada)

### Gameplay (Breve)

### Gameplay (Detalhado)

## Assets Necessários

- 2D
- Sons
- Códigos
- Animações

## Cronograma

- Elaboração do Game Design Document
- Elaboração do protótipo do jogo
- Produção do Jogo

## Visão Geral

### **Tema**

- Este é um jogo sobre sonhos e dificuldades. Há ação e momentos felizes, mas entre cada capítulo a história deve progredir de formas que afirme claramente que o Jorge está determinado em encontrar o seu cão (Tillo).

### **Mecânicas básicas de jogabilidade**

- Personagem se movimentará ao estilo Top Down;
- Personagem poderá agarrar objetos;
- Personagem poderá utilizar objetos.

### **Plataformas**

- Jogo desenvolvido para plataforma Windows.

### **Modelo de Monetização**

- Nenhum.

## Escopo do Projeto

- Custo e Prazo

- O jogo não vai custar nada, será um jogo grátis.
- O jogo levará 5 meses a ser produzido.

- Equipe

- Programador

- Sebastião da Cruz Miranda

- Responsável por escrever o código e as regras que governam o que os objetos fazem e presta atenção ao equilíbrio e ajuste da maneira como o jogo é jogado. Corrigir bugs e otimizar o jogo.

- Joaty Timóteo João

- Responsável por escrever o código e as regras que governam o que os objetos fazem e presta atenção ao equilíbrio e ajuste da maneira como o jogo é jogado. Corrigir bugs e otimizar o jogo.

- Designer

- Vitória Ferraz Agostinho

- Responsável por criar o documento de design, mecânica, inventário, níveis, sons, etc. Ou seja, teoricamente como o jogo deve ser.

- Animador

- Vitória Bastos

- Responsável por pegar os objetos criados pelo artista 2D e dar vida a eles, fazendo-os se mover. Á partir do documento do designer, ela cria os movimentos das personagens, inimigos e armas, adicionando também alguma personalidade, emoção e realismo ao jogo.

- Artista
  - Jovelino Tomás
    - Responsabilidades por fazer a arte 2d do jogo, ou seja, os elementos visuais do jogo, como personagens, inimigos, adereços, cenário, plano de fundo, objetos, cores, texturas e roupas.
  
- Testadores
  - Neusa Teixeira
    - Responsável por jogar todos os níveis do jogo durante todo o processo de desenvolvimento para encontrar erros e quaisquer problemas com a experiência geral do usuário.

- Custos com licenças / Hardwares / Outros custos

Designação	Valor
Pc Asus	115.000,00 kzs
Pc HP	90.00,00 kzs
Internet-TvCabo	15.000,00 kzs

## Referências (Descrição breve)

### - Unravel

- Ele possui uma qualidade excelente, e o estilo de resolução dos puzzles que o unravel tem será em parte incorporado no projeto.

### - Limbo

- Possui uma história semelhante a nossa, e o estilo é quase idêntico ao nosso menos o lado sombrio.

### - Momodora - Reverie Under the Moonlight

- Pela qualidade, é 2d como o nosso. E foi a nossa inspiração.

### - Super Mário

- Um dos melhores exemplos de jogo 2d na história, um jogo que a equipe tem conhecimento.

## O Pitch de Elevador (The Elevator Pitch)

Num dia calmo de festa, o cão que seria dado como presente é roubado, agora o aniversariante tem que ir a sua busca usando estratégias, mas será que ele consegue?

## Descrição Geral do Projeto (Breve):

O jogo de fácil entendimento, utilizar o Jorge para passar níveis, resgatar o Tillo e chamar a polícia.

## Descrição Geral do Projeto (Detalhadamente)

O jogo vai possuir uma introdução simples com o estilo de folhas de banda desenhada a retratar a história do Jorge até o dia em que o Tillo é roubado.

O jogo terá 12 salas que também serão os níveis, cada sala o nível de dificuldade vai aumentar.

Ele vai começar com o protagonista (Jorge) na sala que dá acesso a entrada principal, onde ele terá que silenciar os guardas usando estratégias e criatividade para que eles não consigam avisar os demais guardas dos níveis posteriores e para que também não seja apanhado.

O protagonista (Jorge) terá ferramentas ao seu redor que vão facilitar prender ou imobilizar os inimigos que ele encontrará em cada sala, até encontrar o Tillo e chamar a polícia.

## O que diferencia este projeto?

- A história do jogo;
- As estratégias para imobilização dos inimigos;
- A arte das personagens;



## **Mecânicas de Jogabilidade**

### **- Jogabilidade principal**

- A jogabilidade principal do “A procura de Tillo” vai ser uma mistura de ambos juntar as peças do puzzle e prender os inimigos.
- Os jogadores estão inclinados a evitar batalhas inteiramente por causa da natureza do projeto e som. Uma enorme quantidade de inimigos estará vagando pelas salas, mas dispersos o suficiente para manter a sensação de isolamento e medo.

### **- Flow do Jogo**

- O fluxo típico do jogo será normalmente bastante linear. O jogador receberá uma parte da narrativa, então recebe uma razão naquela narrativa para explorar uma determinada seção da casa, que será geralmente uma seção interna (sala). Ao entrar na seção, eles vão
  - Encontro 2 coisas consistentemente,
    - Inimigos
    - Um quebra-cabeça ou quebra-cabeças
  - Uma vez que o "nível" acabar, a mesma sequência básica acontecerá, preenchendo muita história e dando ao jogador uma razão para continuar sua progressão através do jogo.

### **- Segunda Chance**

- Ao jogar um jogo difícil como o À procura de Tillo, você poderia estar enfrentando um inimigo poderoso, apenas para ser derrotado por um lapso de julgamento.
- O jogo vai permitir que você tenha uma segunda chance ao derrotar certos inimigos e chefes. Isso joga você de volta para a ação e faz você aprender com os erros.

### **-Alcançar (catch-up)**

- O jogo inclui um mecanismo projetado para ficar mais difícil quanto mais o jogador estiver em direção da vitória.
- A ideia por trás disso é permitir aos jogadores a chance de recuperar e potencialmente ganhar o jogo, em vez de sofrer uma perda inevitável quando cair para trás. Isso pode ser desejável em jogos como jogos de corrida que possuem uma linha de chegada fixa.

## História e Jogabilidade

### História (Breve)

O Jorge sempre quis um animal de estimação, quase teve a chance de concretizar seu sonho, mas rapidamente foi roubado.

## **História (Detalhada)**

O jogo consiste em um menino chamado de Jorge que vive com seus pais e desde os seus 7 anos sempre sonhou em ter um animal de estimação, mas os pais sempre o negaram.

Até que no dia do seu aniversário os pais queriam oferta-lo um cão mas o mesmo é roubado por alguns bandidos. Então o Jorge tem a missão de encontrar o Tillo (seu cão) para que ele possa ter o seu sonho concretizado.

## **Gameplay / Jogabilidade (Breve)**

O jogo consiste em passar os níveis usando ferramentas para prender os guardas, salvar o Tillo e chamar a Polícia.

## **Gameplay (Detalhado)**

A produção de “À procura de Tillo” é um processo muito delicado. As ferramentas devem ser bem escolhidas, e cuidadosamente aplicadas. Em qualquer ponto, nos erros do processo pode levar a ser apanhado. O jogador começa com uma pequena fita que vai ser precisa no primeiro nível. Use as ferramentas com cautela para prender com cautela para não fazer barulho que pode despertar os guardas e posteriormente ser apanhado. Cada sala terão cerca de 3 ou 4 guardas que terá de prender. Gerencie suas ferramentas e as utilize como convém. 1 Jogador, 2 Horas.

## **Assets Necessários**

### **- 2D**

#### **- Personagens**

- Jorge e Tillo (Personagens Principais);
- Os pais do Jorge e os policiais (Personagens Secundarias);

#### **- Inimigos**

- Os guardas de fato;
- HammerHead;
- HammerArm;
- Beardless John (inimigo principal).

### **- Sons**

- Lista de sons (Ambientes)
  - Exterior
    - Não definido.
  - Interior
    - Sala 1,2,3: Martin Stig Andersen - Menu.
    - Sala 4- 12: Não definido
- Lista de sons (Jogador)
  - Movimentação do personagem
    - Não definido
  - Ação do personagem / Colisões
    - Não definido
  - Personagem sofre dano / Personagem morre
    - Não definido

- Não definido

- **Código**

- Scripts de Personagens (Movimentação/IA/Etc)
- Scripts de Ambientes (Movimentos no background)
  - Não definido
- NPC Scripts
  - Não definido

- **Animações**

- Animações de ambiente
  - Não definido
- Animações de personagens
  - Jogador
    - Não definido
  - NPC
    - Não definido

## Cronograma

- o do som, e as mecânicas do jogo;
- Teste do Jogo.

### **Elaboração do Game Design Document**

#### **Janeiro de 2022**

- Criar o conceito do jogo;
- Definição das personagens;
- Definição das Mecânicas do jogo;
- Escolha do engine de desenvolvimento;
- Repartição das atividades;

### **Elaboração do Protótipo do Jogo**

#### **Fevereiro, Março de 2022**

- Definição dos métodos do jogo;
- Criação do template do jogo;

### **Produção do Jogo**

#### **Abril e Maio de 2022**

- Implementação do design do jogo;
- Implementação dos elementos do jogo;
- Criação e implementação dos scripts do jogo;
- Implementação