

Curse of Dreams

SGDD de Jonathan Henrique

O jogo começa com uma **tela de menu (música)** onde o jogador pode **começar o jogo** ou **carregar um save**, acessar as **opções** ou sair. Ao começar o jogo, o jogador é **apresentado** com uma **cena inicial (música)**, onde a **protagonista**, Sophie, uma bruxa, junto com o seu **companheiro de trabalho**, Cedric, que é um(?) fada, vão visitar uma **pessoa**, em **sua casa**, que foi amaldiçoada e está em sono profundo (**diálogos + sfx**).

Ela então se projeta dentro do **"Mundo mental" (level design)** dessa pessoa, onde se passa o jogo. A protagonista deve explorar o mapa, que é dividido em **regiões (músicas)** (**Animações PCG**), conseguindo novas **habilidades** que permitem a ela explorar cada vez mais novas partes previamente inacessíveis do mundo. O jogo será em 2D, com câmera **side-scrolling**.

A personagem, inicialmente, começa podendo somente **andar (Anim + Sfx)**, **pular (Anim + Sfx)**, e **atacar (Anim + Sfx)** inimigos com sua vassoura. Mas, após conseguir habilidades, ela poderá fazer mais coisas ("**Asas da imaginação**" (**Sfx**) permitiria um **pulo duplo**, **quebrar um selo** permitiria a ela começar a **conjurar magias (Anim + Sfx)**, **usando** mana, para atacar inimigos, etc.)

Nesse mundo, a personagem encontrará também algumas coisas que podem ajudar a personagem, como **"Altars de memória" (Sfx + design)**, que **funcionarão como save points**, e, além disso, também serão a única forma de **desfazer interações com o mundo** (desativar alavancas, resetar blocos, etc.). Lá, ela também deve enfrentar **inimigos (Anim + sfx + design)**, variadas formas de sombras criadas pela maldição, que podem **atacar** a protagonista de **perto** ou à **distância**, **terrestres ou voadores**, e **desafios de plataforma** onde a personagem deve tentar alcançar algum outro lugar do mapa sem cair, e até alguns **bosses (Anim + sfx + design)** ao longo do caminho, até encontrar a fonte da maldição, onde ela enfrentará um boss final (**Anim + sfx + design**), e, após isso, livrará o seu "paciente" da maldição. A personagem pode **perder vida** tocando inimigos, ataques ou caindo em obstáculos como espinhos.

Depois disso, o jogo **apresentará** a **cena final (música)** e os **créditos (música)**, e, depois, **retornará ao menu principal**.

Além disso, após terminar o jogo a primeira vez, é **desbloqueado** um novo modo de jogo no menu principal, onde, ao invés de passar pela história e pelo mapa original do jogo, o jogo **gerará proceduralmente pequenas áreas** (com 1 a 7 "quadros" de mapa), com inimigos e um boss no final, que a personagem deve passar, **uma após a outra**, **desbloqueando habilidades do modo história** a cada boss derrotado. O modo não tem final, somente o objetivo de chegar **o mais longe o possível** antes de morrer.

Programação	Arte
Menu → cena inicial → jogo Final do jogo → cena final → créditos → Menu Opções Salvar / Carregar jogos salvos Desbloquear habilidades Controle de Vida e Mana AI de inimigos e bosses <i>Side-scroll</i> da câmera Resetar mapas ao salvar Fluxo de fases ao longo do segundo modo do jogo Desbloquear o segundo modo Salvar <i>High Score</i> do segundo modo PCG : Geração procedural das animações em áreas PCG: Geração procedural do segundo modo do jogo Habilidades: Conjuração de magias Pulo Duplo Levitação <i>Fast Travels</i> <i>Wall Jumps</i>	Telas: Menu Opções Créditos Cenas: Inicial e Final Representação de diálogos Spritesheets: Protagonista Companheiro da protagonista Paciente Inimigos Bosses Barras de Vida e Mana Mapas: Tilesets das regiões BG Effects (?)
Level Design	Música e sons
Construção dos mapas Posicionamento de Save Points Divisão de áreas Posicionamento de inimigos Posicionamento de bosses Posicionamento do final do jogo	Música: Menu Música: Cena inicial Música: Áreas do jogo (uma pra cada?) Música: Bosses (uma pra cada?) Música: Boss final Música: Cena final Música: Créditos Sfx: Andando Sfx: Pulo Sfx: Ataque com vassoura Sfx: Habilidades (um para cada) Sfx: Save Point Sfx: Inimigos Sfx: Diálogo dos personagens (gibberish)