Game Design Document

Children’s game

Equipe:

Felipe Vilella de Oliveira Alves

Paula do Carmo Godinho Gonçalves

Letícia Rosa de Oliveira

Sumário

[1. Game Concept 3](#_Toc1051515594)

[1.1. História do Jogo 3](#_Toc750070663)

[1.2. Gameplay Overview 3](#_Toc1040960773)

[1.3. Gênero, semelhanças e diferenças 3](#_Toc505857349)

[1.4. Público-Alvo e Objetivos do Jogo 3](#_Toc436403928)

[1.5. Atrativos e Diferenciais do Jogo 3](#_Toc67446277)

[2. Game Design 3](#_Toc679324111)

[2.1. Elementos do Jogo: Personagens, Adversários e Itens 3](#_Toc29669664)

[2.2. Mecânicas: As Principais Regras do Jogo 3](#_Toc134594248)

[2.3. Modelo de Interação 3](#_Toc1646180290)

[2*.3.1.* Formas de Interação com o Usuário 3](#_Toc1178775601)

[2*.3.2.* Interfaces do Jogo 3](#_Toc1814186355)

[2.4. Progressão do Jogo 3](#_Toc590958513)

[2*.4.1.* Evolução do Jogador (Pontos, Medalhas, Ranking, Coleção de itens) 3](#_Toc1596635991)

[2*.4.2.* Progressão da Dificuldade 3](#_Toc1756866264)

[2*.4.3.* Condições de Vitória e Derrota 3](#_Toc636894905)

[3. Game Art 3](#_Toc1777770926)

[3.1. Estilo da Arte 3](#_Toc38680275)

[3.2. Principais Referências 3](#_Toc970235739)

[3.3. Personagens, Itens e Cenários 4](#_Toc1256887281)

[4. Sumário Técnico 5](#_Toc1076843782)

[4.1. Resquisitos da Plataforma de Jogo 5](#_Toc57036254)

[4*.1.1.* Plataformas-Alvo 5](#_Toc199479536)

[4*.1.2.* Requisitos Mínimos de Hardware 5](#_Toc2117777154)

[4*.1.3.* Sistemas Operacionais Compatíveis 5](#_Toc44526549)

[4.2. Plataforma de Desenvolvimento 5](#_Toc191145664)

[4*.2.1.* Ferramentas de Desenvolvimento 5](#_Toc977471973)

[4*.2.2.* Engines e Bibliotecas Utilizadas 5](#_Toc1671068433)

[4.3. Plano de Desenvolvimento 5](#_Toc824533559)

[4*.3.1.* Equipe do Projeto 5](#_Toc1851906601)

[4*.3.2.* Metodologia de Desenvolvimento 5](#_Toc143376219)

[4*.3.3.* Cronograma de Entregas 5](#_Toc1876049153)

# Game Concept

## História do Jogo

Os principais personagens do HUG ME ficaram perdidos nas tarefas e não conseguem localizar os objetos, os mesmos precisam de ajuda para identificar quais as ferramentas que eles precisam obter para que possam realizar as suas atividades.

## Gameplay Overview

O jogo será para single player, sendo que o usuário não representa nenhum personagem. O objetivo do jogador e ajudar os personagens a localizar as ferramentas que estão faltando na tela.

**Um conjunto regras:**

1. O jogador terá no máximo 3 ajudas disponível para achar os objetos.
2. O tempo mínimo da conclusão da fase e de 05 minutos.
3. Na obtenção de acertos os jogadores receberão acréscimos de estrelas.
4. Na obtenção de erros os jogadores perderão acréscimos de estrelas.

## Gênero, semelhanças e diferenças

O tipo de gênero do Jogo é raciocínio, realizamos comparação em alguns jogos e constatamos os seguintes pontos:

Semelhanças:

* Na primeira tela mostra-se os elementos a serem analisado e selecionados.
* A segunda tela sempre fata alguns elementos para serem localizados.
* Possuem contagem regressivas de tempo.

Diferenças:

* Possuem um limite de erro para que a fase seja reiniciada ou finalizada.
* Objetos não possuem uma borda demonstrando respectivas posições.

## Público-Alvo e Objetivos do Jogo

O jogo e voltado para as crianças de 4 a 5 anos de ideia, o objetivo do jogo de ensinamento da língua inglesa através de encaixe dos objetos que estão faltando.

## Atrativos e Diferenciais do Jogo

Diferente dos jogos tradicionais de 7 erros, o Children’s game é um jogo com uma interação de arrasta e solta com um modelo de detetive, o mesmo possui uma sequência de interativa de história, fazendo que o usuário se interessa pelo conteúdo do jogo.

# Game Design

## Elementos do Jogo: Personagens, Adversários e Itens

Os personagens do jogo será o Galo zé e a girafa Gigi. O jogo não terá adversários, pois vai ter que procurar objetos perdidos. Os itens a serem procurados vão ser itens da cena, exemplo; óculos, armário, chave, copo...

## Mecânicas: As Principais Regras do Jogo

A regra principal do jogo é achar os objetos perdido na cena o mais rápido possível, antes que o tempo acabe. Para poder passar de face.

## Modelo de Interação

A interação com o usuário vai ser através touch screen.

### Formas de Interação com o Usuário

A interação com o usuário vai ser através da fala em inglês, escrita em inglês e imagens.

### Interfaces do Jogo

A interface do jogo vai ser bem colorida e de fácil entendimento e aprendizado.

## Progressão do Jogo

### Evolução do Jogador (Pontos, Medalhas, Ranking, Coleção de itens)

O jogo vai contar com um sistema de estrelas, quando o usuário achar o objeto ele vai ganhando estrelas. Mas ele tem um determinado tempo para achar os objetos.

### Progressão da Dificuldade

O usuário vai passar a fase quando ele encontrar todos os objetos perdidos na cena. E conforme a face for passando a dificuldade para achar os objetos vai aumentando.

### Condições de Vitória e Derrota

O usuário vai ganhar quando ele encontrar todos os objetos no tempo estipulado. E o usuário vai perder quanto o tempo acabar e não achar os objetos perdidos.

# Game Art

## Estilo da Arte

## Principais Referências

## Personagens, Itens e Cenários

# Sumário Técnico

## Resquisitos da Plataforma de Jogo

### Plataformas-Alvo

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
|  | PC |  | Smartphones |
|  | Tablets |  | Console |
|  | Outros: | | |

### Requisitos Mínimos de Hardware

### Sistemas Operacionais Compatíveis

## Plataforma de Desenvolvimento

### Ferramentas de Desenvolvimento

### Engines e Bibliotecas Utilizadas

## Plano de Desenvolvimento

### Equipe do Projeto

### Metodologia de Desenvolvimento

### Cronograma de Entregas