

O Tesouro do Capitão Francis Drake

Game Design Document

Versão: 1.0

Autores:

Rogus Staub - 101585

Gabriel Quadro - 101586

Santa Cruz do Sul,
Julho/2022

Índice

1.	3
2.	33
3.	34
4.	45
5.	56
6.	67
7.	8
8.	102
9.	133
10.	144

1. História

Edward era um pirata que servia fielmente a seu capitão Flint e sua tripulação. Eles viviam caçando tesouros e pilhando terras em busca de riquezas. Certo dia, em uma de suas caçadas, Edward encontra, em meio a escombros de um navio abandonado à beira mar, uma garrafa com um pedaço de um mapa dentro. Ele acreditou tratar-se do mapa perdido do tesouro do Capitão Francis Drake, venerado nas lendas folclóricas dos piratas. Pasmo com sua descoberta, optou por esconder o mapa e mantê-lo em segredo de seu capitão.

Edward passou as próximas noites delirando-se sob a ideia de ir atrás desse tesouro. Certa noite, sob a luz de uma lua pouco visível, céu nublado e mar levemente revolto, decide evadir de seu navio e ir em busca do tão provocante tesouro, sozinho. Em um pequeno bote passou os próximos dias navegando sob a força de seus braços, até que em dado momento Edward avistou uma pequena ilha ao horizonte. Era o começo de sua jornada.

Nesta ilha, cercada por um arquipélago inexplorado, Edward já sabia por onde começar, pois segundo a lenda, Francis Drake rasgou o mapa de seu tesouro em 3 pedaços e os escondeu pelas ilhas da região. O primeiro ele já tinha em suas mãos, bastava então encontrar os demais. Assim, nosso protagonista entra praia adentro em busca do tão ambicioso tesouro.

2. Gameplay

Durante a jogatina, o jogador contará com sua espada para se defender das ameaças que entrará pelo caminho. Animais e monstros serão enfrentados por Edward nessa jornada que possui como cenário uma floresta.

Para cada cenário que o jogador irá encarar, ele deverá concluí-lo sem perder suas 5 vidas. Caso ele morra, deverá recomeçar a fase. Durante o percurso o jogador poderá explorar caminhos secretos, que o aguardam com um baú cheio de itens valiosos.

Uma vez encontrado os pedaços faltantes do mapa, ele descobre o tesouro.

3. Personagens

Nome: Edward



- **Tipo:** Humano

- **História do passado e personalidade:** Edward é um pirata muito destemido e determinado a conquistar tudo aquilo que ele deseja. Com sua espada e sua garrucha é capaz de desbravar o inexplorável. Sua sede por aventura o leva aos mais inesperados locais, sempre em busca de algo novo.
- **Habilidade:** focado, habilidoso e forte.
- **Ações:** Andar, pular, ataque corpo a corpo e ataque à distância.

Nome: Francis Drake

- **Tipo:** Fantasma
- **História do passado e personalidade:** Francis Drake foi simplesmente o pirata mais bem sucedido que já velejou nessa terra. Era dono da mais temida frota de navios já tripulada por um homem. Entrou no folclore dos piratas pelas suas aventuras e histórias vividas ao longo de sua vida. Morreu em batalha, ao ser capturado por fragatas francesas. Antes de ser executado, jurou amaldiçoar qualquer homem que ousasse tocar em sua fortuna. Segundo o folclore, seus tesouros mais bem guardados são vigiados por ele até hoje, em pós vida.

4. Controles

O personagem se movimenta utilizando as teclas do teclado:



→ Pular.



→ Andar para a direita.



→ Andar para a esquerda.



→ Interagir.



→ Ataque corpo a corpo.

Space

→ Ataque a distância.

5. Câmera

O jogo é em 2D. A câmera pode se movimentar para todas as direções que este eixo permite. Além disso, será possível visualizar em tela a quantidade de vidas do personagem, moedas e chaves.

Exemplo de como o jogo será visualizado pelo jogador:



6. Universo do Jogo

O jogo será dividido em 2 ambientes. Cada fase se passa em um destes ambientes. O mundo do jogo está estruturado em um arquipélago, onde é possível encontrar estes cenários. Em todos os ambientes a emoção presente será de aventura, com músicas e efeitos ambientes propícios para cada momento.

Ambiente floresta



Ambiente floresta noite



7. Inimigos

Nome: Abelha



- **Ambiente encontrado:** Floresta
- **Vidas:** 1
- **Dano:** 1

Nome: Sapo



- **Ambiente encontrado:** Floresta
- **Vidas:** 1
- **Dano:** 1

Nome: Águia



- **Ambiente encontrado:** Floresta
- **Vidas:** 1
- **Dano:** 1

Nome: Morcego



- **Ambiente encontrado:** Floresta

- **Vidas:** 1
- **Dano:** 1

Nome: Cobra



- **Ambiente encontrado:** Floresta
- **Vidas:** 1
- **Dano:** 1

Nome: Cobra



- **Ambiente encontrado:** Floresta
- **Vidas:** 1
- **Dano:** 1

Nome: Esqueleto



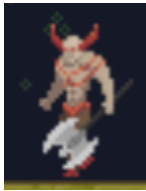
- **Ambiente encontrado:** Floresta Noite
- **Vidas:** 1
- **Dano:** 1

Nome: Guerreiro



- **Ambiente encontrado:** Floresta Noite
- **Vidas:** 1
- **Dano:** 1

Nome: Minotauro



- **Ambiente encontrado:** Floresta Noite
- **Vidas:** 1
- **Dano:** 1

8. Interface

O jogo possui as seguintes telas:

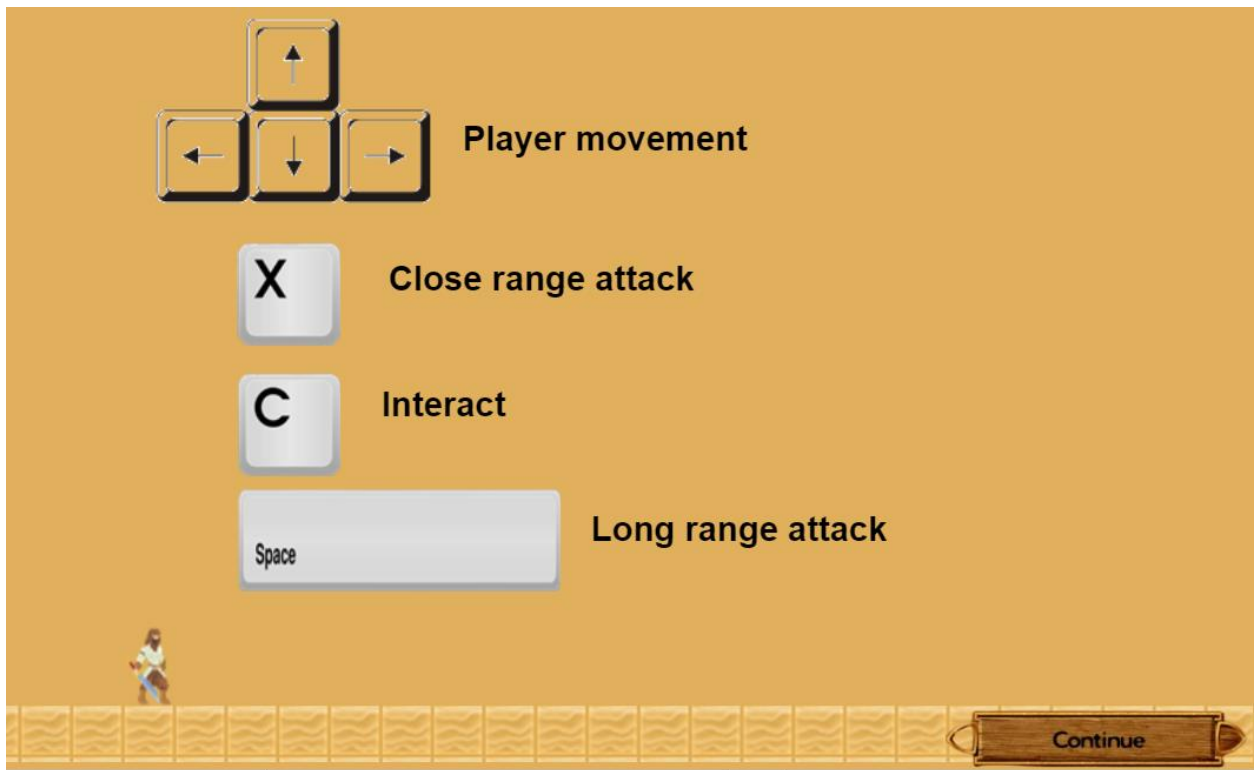
Menu iniciar

Captain Francis Drake's Treasure



Gabriel Longhi Quadro e Rogus Staub

Tela de tutorial

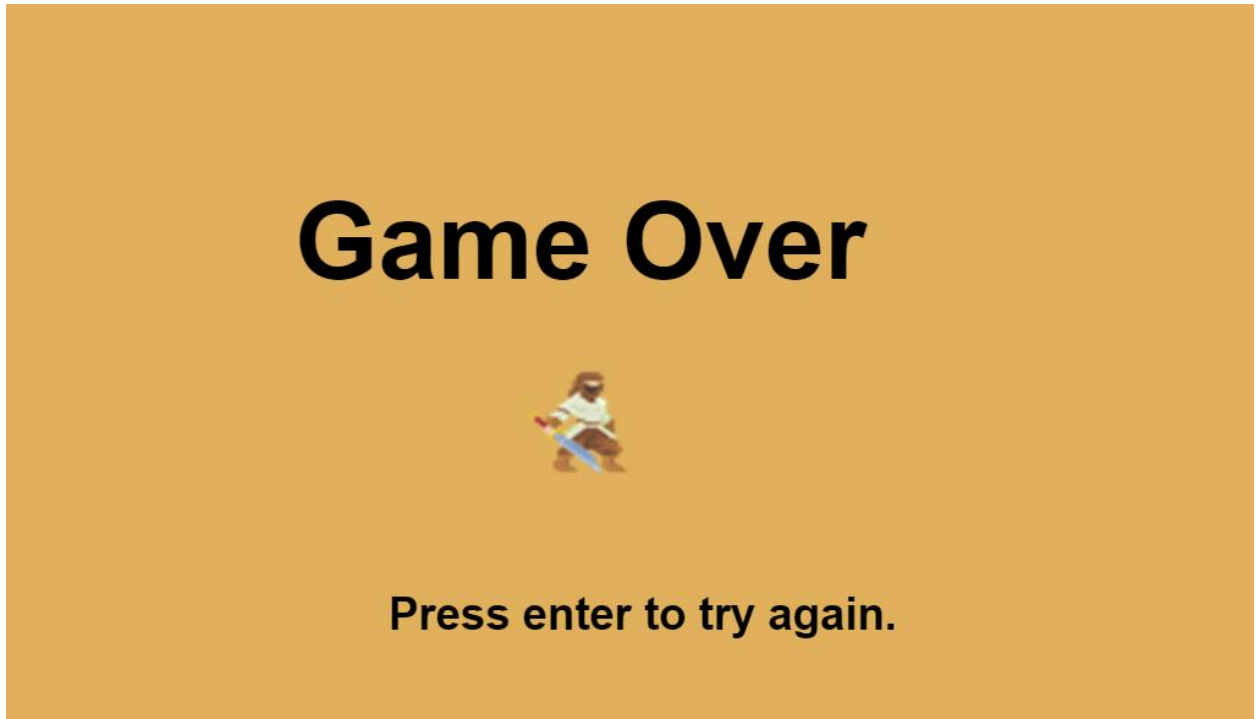


Tela História do Jogo

Edward was a pirate who faithfully served his Captain Flint and his crew. They lived by hunting treasure and plundering land in search of riches. One day, on one of his hunts, Edward finds, amidst the wreckage of an abandoned ship by the sea, a bottle with a piece of a map inside. He believed it to be Captain Francis Drake's lost treasure map, revered in pirate folktales. Amazed by his discovery, he chose to hide the map and keep it a secret from his captain.



Game Over



Tela Vitória



9. Cutscenes

O jogo possui uma cutscene no início introduzindo ao jogador a história do jogo. Além disso, ao transacionar entre as fases, balões de texto no início da fase narram a trajetória do personagem.

10. Cronograma

	Março				Abril				Maio				Junho				
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																	Completo
Selecionar/desenhar a arte dos cenários																	Completo
Desenvolver o sistema de controle do jogador																	Completo
Desenvolver sistema de fases																	Completo
Implementar a detecção de colisão																	Completo
Desenvolver sistema de pontuação																	Completo
Implementar inimigos																	Completo

<https://trello.com/b/sl9D0pCz/projeto-jogo-2d>