**TÍTULO DO JOGO**

Game Design Document

Versão: 1.0

**Autores:**

Hudson Werneck

Pedro Emanuel

Pedro Ferreira

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**

A história se passa num reino distante chamado Veridia, as plantas não são comuns – elas guardam um segredo ancestral. Folhas, flores e raízes carregam em sua essência átomos puros de Hidrogênio, Carbono e Oxigênio, os blocos fundamentais de toda matéria.

Há séculos, um sábio alquimista descobriu que, ao processar folhas em seu laboratório místico, era possível extrair esses elementos e recombiná-los em compostos químicos valiosos. Desde então, os habitantes de Veridia se especializaram nessa arte, vendendo poções, remédios e materiais exóticos para reinos vizinhos.

Você é um jovem aprendiz que acabou de chegar à Grande Oficina de Veridia, onde os mestres alquimistas dominam a transformação da natureza em ciência. Utilizando-se das técnicas antigas de obtenção dos elementos através do processamento das folhas, se tornando um dos alquimistas de Veridia os mais habilidosos. Sendo um aprendiz dos grandes alquimistas Veridianos, o jogador tem de coletar folhas para obter elementos e cumprir com os pedidos dos clientes da Grande Oficina de Veridia.

1. **Gameplay**

O jogo consiste em jogabilidade point and click, sendo necessária para a transição de ambientes e para a coleta das folhas, assim conseguindo os elementos base para construção dos compostos químicos. São atendidos 3 clientes por dia e o objetivo é entregar os compostos, confeccionando-os através de suas fórmulas químicas, escolhendo a quantidade certa de cada elemento para a criação do produto final. Ao atender todos os clientes e entregar seus pedidos o jogo muda de dia e com isso novos pedidos serão realizados. Sendo o principal objetivo do jogo o aprendizado da química, não há um sistema de derrota bem definido, sendo ideal que o jogador estude o conteúdo para que consiga entregar os pedidos dos clientes.

1. **Personagens**

No jogo existem 4 NPC’s que se alternam para realizar os pedidos, não há inimigos e o personagem principal é o próprio jogador, não há sistema de avatar desenvolvido atualmente.

Pessoas lado a lado

O conteúdo gerado por IA pode estar incorreto.

1. **Controles**

O jogo é controlado apenas com o mouse em um estilo de gameplay point and click, que é utilizado para conseguir ingredientes, confeccionar produtos e atender clientes.

1. **Câmera**

A visão do jogador é de primeira pessoa, enxergando o que estaria a frente do personagem principal do jogo.

Cozinha com armários de madeira

O conteúdo gerado por IA pode estar incorreto.

1. **Universo do Jogo**

O jogo se passa dentro da loja de alquimia do protagonista, tendo apenas disponíveis os cenários de atendimento da loja, interior da casa do jogador, área de fabricação e menu de fabricação do jogo.

Na loja o jogador irá encontrar clientes entrando e saindo com novos pedidos.

Na casa o jogador irá encontrar o livro de receitas e folhas para coleta.

Na área e página de fabricação o jogador irá encontrar o local de confecção dos produtos químicos.

Uma imagem contendo Interface gráfica do usuário

O conteúdo gerado por IA pode estar incorreto.

1. **Inimigos**

Não existem inimigos no jogo, apenas clientes que exigem certos produtos do jogador para serem confeccionados.

1. **Interface**

A interface de jogo é em visão de primeira pessoa, com a tela do livro de receitas para conferir a quantidade de cada produto armazenado e da página de fabricação, onde os elementos serão agrupados para formar cada produto químico.

Forma, Quadrado

O conteúdo gerado por IA pode estar incorreto.

1. **Cutscenes**

Não existem cutscenes.

1. **Cronograma**

- Descrição detalhada do cronograma de desenvolvimento;

- Modelo de cronograma:

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  | **Julho** | | | | **Agosto** | | | |
| **Tarefa/Semana** | 1 | 2 | 3 | 4 | 1 | 2 | 3 | 4 | **Progreso** |
| Escrever o GDD |  |  | X |  | X |  |  |  | Completo |
| Apresentar GDD |  |  |  |  | X |  |  |  | Completo |
| Selecionar/desenhar a arte dos personagens |  |  | X |  |  |  |  |  | Completo |
| Selecionar/desenhar a arte dos cenários |  |  | X |  |  |  |  |  | Completo |
| Desenvolver o sistema de controle do jogador |  |  | X |  |  |  |  |  | Completo |
| Desenvolver sistema de troca de cenário |  |  | X |  |  |  |  |  | Completo |
| Implementar clientes |  |  | S |  |  |  |  |  | Completo |