

Tucumã Em Tudo

Game Design Document

Versão: 1.0

Autor:

Hugo Kenji Rodrigues Okada

Manaus,
Maio de 2018

Índice

1. História	3
2.Gameplay.....	3
2.1 Objetivo do Jogo	3
2.2 Mecânica do Jogo.....	3
2.3 Sistema de Recompensa	3
2.4 Sistema de Penalidade.....	3
3. Personagem	3
4. Controles	4
5. Câmera.....	4
6. Universo do Jogo.....	4
7. Plataforma de Desenvolvimento	4
8. Plataforma de Destino	4
9. Interface de Usuário	4

1. História

Este jogo tem como referência a cultura amazonense de misturar o Tucumã (espécie de fruta regional) com muitos tipos de comidas como: pizza, pão e sushi.

O ambiente do jogo é um cenário com uma plataforma de grama, com rios ao redor.

2. Gameplay

2.1 Objetivo do Jogo

Coletar a maior quantidade de itens para ganhar o máximo de pontos possíveis.

2.2 Mecânica do Jogo

O Tucumã precisa girar para coletar os itens.

Foi utilizado a combinação de assets 2D e 3D.

O jogo possui interações físicas, detecção de colisão, uso de partículas, obstáculos e sistema de "Spawn".

A árvore possui o modo shader como transparente.

A plataforma do jogo possui o normal Map Shader.

O objeto "Lixo" possui o Self Illuminated Shader.

A caixa de tomate possui um custom shader.

O Sprite de chuva é renderizado sempre no topo dos outros objetos.

A água possui o uso de Vertex Animation.

O objeto XX possui o uso de Vertex Color.

2.3 Sistema de Recompensa

O jogo possui um sistema de pontuação. Ao coletar os itens: Pão, pizza, sushi e caixa de tomate, o usuário ganha um ponto e sua velocidade é aumentada.

2.4 Sistema de Penalidade

Ao colidir com o Saco de lixo o usuário perde um ponto.

Se o Tucumã cair na água, o usuário termina o jogo.

3. Personagem

Personagem Principal: Tucumã.

4. Controles

Para movimentar o Tucumã pela plataforma, o usuário deverá utilizar o botão de direcional existente na tela do dispositivo.

5. Câmera

A câmera do jogo tem como função acompanhar o personagem principal e está localizada atrás do mesmo.

6. Universo do Jogo

O cenário possui os seguintes “assets”: Sol, piso de grama, tucumã, árvores, saco de lixo, pizza, sushi, caixa de tomate e pão.

A emoção presente no jogo está relacionada ao desafio de o jogador tentar sempre buscar o maior número de pontos.

O jogo possui apenas uma fase, considerada modo infinito.

Possui música ao longo de todo o jogo e sons de efeitos ao coletar itens ou bater no saco de lixo.

7. Plataforma de Desenvolvimento

Foi utilizada a plataforma Unity 2018.1.0f2 (64-bit).

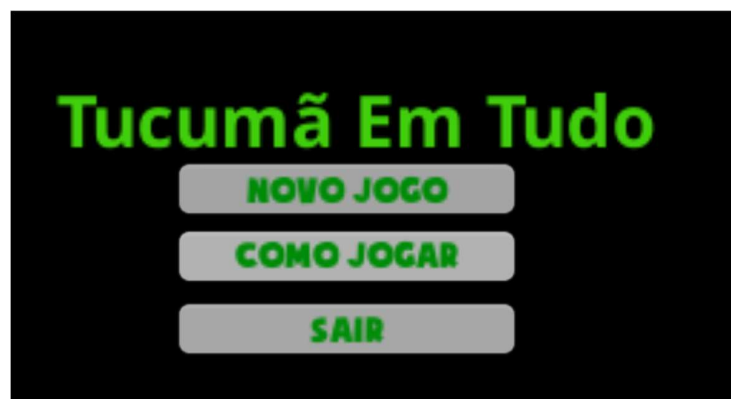
8. Plataforma de Destino

A plataforma de destino é Android.

9. Interface de Usuário

Possui as seguintes interfaces:

Menu Inicial:



Como jogar:



Menu de Pause:



Menu de Game Over:



10. Cronograma

- O prazo para entrega é de 7 dias.

- Cronograma:

Tarefa/Dia	1	2	3	4	5	6	7
Escrever o GDD							
Tier 0							
Tier 1							
Tier 2							
Tier 3							
Manual do jogo							
Experiência do Usuário							
Ajustes Finais							