**Game Design Document**

**Projeto**

**Jogo Educacional**

Responsáveis:

Henrique Cruz

André Fagundes

Rafael Ribeiro

**HISTÓRICO DE REVISÃO**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Versão** | **Data** | **Nome** | **Motivo** |
| 00.01 | 30/05/2011 | Henrique | Iniciação |
| 00.02 | 02/06/2011 | Henrique | Alteração de imagens, inclusão de textos. |
| 00.03 | 08/06/2011 | Henrique | Alteração de imagens, atualização de componentes. |
| 00.04 | 20/09/2011 | Henrique | Atualização de mecanicas |
| 00.05 | 1/10/2011 | Henrique | Revisão de erros e conteudo |
| 00.06 | 06/10/2011 | Henrique | Alteração das imagens |
| 00.07 | 10/10/2011 | Henrique | Alteração das imagens |
| 00.08 | 15/10/2011 | Henrique | Implementação/correções |
| 00.09 | 20/10/2011 | Henrique | Revisão para envio |
| 00.10 | 27/10/2011 | Henrique | Correções do documento |
| 00.11 | 30/10/2011 | Henrique | Verificação final (ortografia, mecânicas, imagens) |
| 00.12 |  | Henrique |  |

**Índex**

1. **Conceito do Jogo**
   1. Descrição
   2. Principais Características
2. **Mecânicas**
   1. Essência da Jogabilidade
   2. Resumo dos Controles
   3. Regras
3. **Modelo Navegacional**
   1. Fluxo de Telas
   2. Descrição das Telas
4. **Visual e Interface**
   1. Head-Up Display
   2. Splashes e efeitos visuais
5. **Músicas e Sons**
   1. Músicas
   2. Sons

**1.Conceito do Jogo**

* 1. **Descrição**

Este jogo é um jogo educacional voltado ao publico infantil (6 a 12 anos). O jogador inicia o aplicativo lendo uma história em quadrinhos ao decorrer da história, algumas palavras ou letras serão retiradas para que o jogador complete de acordo com o contexto envolvido no balão e com dicas fornecidas pelo jogo.

Quanto mais no fim da história, mais difícil vai ficar o nível de palavras retiradas, o jogador sempre precisa completar a palavra corretamente antes de prosseguir na história. Ao completar uma tirinha da história, o jogador passa à próxima tirinha, dando continuidade a história. Além do jogador estar lendo e assimilando conhecimento das palavras em contexto, o jogo Instiga a curiosidade da criança e a incentiva a procurar em sua memória dados que estão faltando em uma atividade que desempenha, abriga-a a pensar em soluções que dependem da organização alfabética por ela dominada, dá a ela elementos semânticos (de compreensão da história que está lendo) como pistas para associar ideias e propor soluções.

* 1. **Principais Características**
* Simples, educacional.
* Músicas de ambiente;
* Escolha de nível de dificuldade;
* Personagem infantil carismático, aparência simpática;
* Dificuldade no decorrer do jogo;
* Pontuação.
* Feedback visual, e sonoro.

**2.Mecânicas**

* 1. **Essência da Jogabilidade**

Basicamente este jogo é direcionado às crianças, o jogador irá avançar na história e completando as palavras faltantes. No começo o jogador pode escolher o nível de dificuldade, dentre eles níveis de idade e dificuldade nas palavras para cada uma da faixa etária.

Dentro do jogo possui varias mecânicas, conforme o jogador vai avançando ele precisa jogar cada uma das mecânicas até completar as palavras, (até o presente momento foram adicionadas 3 mecânicas, forca, caça palavras, anagrama).

O jogador deve evitar erros, para obter uma melhor pontuação. Caso o jogador não consiga completar a palavra dentro das 8 tentativas (no jogo da forca), automaticamente aparece uma animação do personagem interagindo com o jogador afim de ajudar a resolver aquela tirinha. O jogador deve passar por todas as tirinhas para chegar ao fim. Sempre que uma tirinha é completada, uma nova aparecerá com outro desafio até chegar ao fim da história.

Para cada vitória dentro do jogo, existe um feedback de sucesso, o jogador vai receber pontos provando que a tarefa foi bem feita, que ele estudou e sabe as palavras. Ao longo do jogo o jogador pode acumular vários pontos, quanto mais pontos, melhor seu desempenho e maior seu conhecimento mostrando que ele é um bom aluno.

* 1. **Resumo dos Controles**

**In-Game:**

* **Controlar a história:**

O jogador irá utilizar apenas o mouse para jogar.

A interface funcionara apenas com o clique do mouse, para facilitar a interação da criança com o jogo.

* **Remover os sons:**

Função disponível durante o jogo inteiro, visível sempre no mesmo lugar na interface. Para ativar/remover basta clicar no ícone relacionado.

* **Controle de movimentação:**

Clicando no botão avançar/voltar, ocorre a passagem dos quadrinhos, os quais possuem uma pequena animação de passagem.

* **Sair:**

Para sair do jogo, basta clicar no botão SAIR, quando isso ocorrer, uma nova janela será aberta para que o jogador confirme a sua ação, evitando assim possíveis problemas com um clique errado no botão.

* **Progresso:**

Clicando no botão do progresso, abre a tela de progresso, aonde terá todos os níveis abertos e que ainda estão para serem conquistados pelo jogador até o fim da história. Assim ele pode regressar ao inicio de forma rápida e/ou avaliar quantas atividades faltam para terminar a história.

**Interface:**

* **Navegar e Selecionar:**

Usando o mouse e o mouse o jogador poderá passear pelos menus e interagir com a interface clicando nos botões disponíveis.

* 1. **Regras**
* **Geral:**

O jogador só pode avançar na história uma vez que o desafio seja completado corretamente.

Se o jogador tentar avançar antes de completar o desafio, o botão não estará disponível.

* **Pontuação:**

O jogador vai pontuar de acordo com o numero de erros para completar o desafio, quanto maior o numero de erros, menor a pontuação do jogador.

Exemplo de pontuação:

Se o jogador completa a missão com 100-80% das tentativas restantes, seus pontos são multiplicados por 3.

Se o jogador completa a missão com 79-50% das tentativas restante, seus pontos são multiplicados por 2.

Se o jogador completa a missão com 49-20% das tentativas restante, seus pontos são multiplicados por 2.

Se o jogador não completa a missão, seus pontos não são somados, ele apenas retoma a missão sem somar pontos.

Exemplo de precisão:

Se o jogador precisa escrever uma palavra, “”CASA” e ele erra as letras tentando escrever “CAZA” ele teve um erro nesta palavra, pois não soube como escreve-la corretamente.

Isso serve para evitar que o jogador saia clicando em tudo só para completar a missão rapidamente, e no final não vai entender o que está acontecendo no jogo ou prestando atenção na história.

Tudo isso vai ser somado para que no fim, ao terminar o jogo tenha uma pontuação total e individual para que o jogador possa avaliar seu desempenho em cada história.

**3.Modelo Navegacional**

|  |  |
| --- | --- |
| **I Tela inicial** | |
| *Rascunho:*  C:\Users\Giraia\Desktop\iniciar.jpg | |
| **Descrição** | **Elementos** |
| Através desta tela o jogador poderá iniciar o jogo. Nesta tela vai tocar uma musica de introdução, referente ao gibi. Clicando no botão iniciar, o jogador inicia a história, a pagina vira diretamente a pagina 1 do gibi.  Clicando no botão de SOM, o ícone muda demonstrando que o som está ligado ou desligado, com a alteração do ícone e o som do aplicativo . Clicando no botão sair, vai para a tela de sair da história. | **Interface:**   * Botão “Avançar”; * Botão “Som (liga / desliga”; * Botão “Sair”.   **Informações:**   * Capa do gibi;   **Sons:**   * Música da tela de Menu; * Som do click sobre os botões. |

|  |  |
| --- | --- |
| **Tela Sair** | |
| *Rascunho:*  *Descrição: C:\Users\giraia\Desktop\tela_sair.jpg* | |
| **Descrição** | **Elementos** |
| Após clicar no botão “Sair” no **Menu**, o jogador irá para esta tela. Aqui ele terá que escolher entre SAIR ou FICAR no jogo, isso para evitar que o jogador saia acidentalmente do jogo. Caso o jogador clique em SIM – para sair, o aplicativo será automaticamente fechado, caso o jogador clique em NÃO – que não deseja sair, volta a tela em que o jogador estava, seja na capa ou dentro do gibi em alguma pagina ou no aplicativo da forca. | **Interface:**   * Botão “SIM”; * Botão “NÃO”.   **Informações:**   * Menu para fechar aplicativo;   **Sons:**   * Música da tela de Menu; * Som do click sobre os botões. |
| **Quadrinho 1** | |
| *Rascunho:*  *C:\Users\Giraia\Desktop\interface_!.jpg* | |
| **Descrição** | **Elementos** |
| Nessa tela o jogador inicia a história. Nesta tela vai tocar uma musica ambiente, referente ao gibi. Clicando no botão avançar, o jogador passa a próxima tirinha, passando automaticamente para a próxima tira. Clicando no botão de SOM, o ícone muda demonstrando que o som está ligado ou desligado, com a alteração do ícone e o som do aplicativo. Clicando no botão sair, vai para a tela de sair da história. Clicando no botão progresso, o jogo vai para a tela de progressão. | **Interface:**   * Botão “Avançar”; * Botão “Som (liga / desliga”; * Botão “Sair”. * Botão “Progresso”;   **Informações:**   * História;   **Sons:**   * Música ambiente; * Som do click sobre os botões. |

|  |  |
| --- | --- |
| **Quadrinho 3** | |
| *Rascunho:*  C:\Users\Giraia\Desktop\tirinha.jpg | |
| **Descrição** | **Elementos** |
| Continuação da história, musica de fundo, continuando da tirinha 1. Clicando no botão avançar, o jogador passa a próxima tirinha, passando automaticamente para a próxima tira. Clicando no botão voltar, o jogador pode voltar ao quadrinho anterior.  Clicando no botão de SOM, o ícone muda demonstrando que o som está ligado ou desligado, com a alteração do ícone e o som do aplicativo. Clicando no botão sair, vai para a tela de sair da história. Clicando no botão progresso, o jogo vai para a tela de progressão. | **Interface:**   * Botão “Avançar”; * Botão “Voltar”; * Botão “Som (liga / desliga”; * Botão “Sair”. * Botão “Progresso”;   **Informações:**   * História;   **Sons:**   * Música ambiente; * Som do click sobre os botões. |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Anagrama** | | |
| **Rascunho:** *C:\Users\Giraia\Desktop\anagrama.jpg* | | |
| **Descrição** | | **Elementos** |
| Mecânica do anagrama, essa mecânica funciona da seguinte maneira: será retirada uma palavra do quadrinho e dada as letras de forma embaralhada, para que o jogador monte a palavra de forma correta, ordenando as letras para formar a palavra. uma vez a palavra escrita corretamente, se dá continuidade na história. Clicando no botão de SOM, o ícone muda demonstrando que o som está ligado ou desligado, com a alteração do ícone e o som do aplicativo. Clicando no botão sair, vai para a tela de sair da história. | | **Interface:**   * Botão “Som (liga / desliga”; * Botão “Sair”. * Botão “Jogar”;   **Informações:**   * História;   **Sons:**   * Música ambiente; * Som do click sobre os botões. |
| **Quadrinho 4** | | |
| **Caça Palavras:**  **C:\Users\Giraia\Desktop\cacapalavras.jpg** | | |
| **Descrição** | | **Elementos** |
| Essa mecânica é a de caça palavras, serão destacadas as palavras no quadrinho as quais o jogador necessita encontrar dentro o quadro. quando o jogador encontrar todas as palavras destacadas pode seguir na história. Clicando no botão de SOM, o ícone muda demonstrando que o som está ligado ou desligado, com a alteração do ícone e o som do aplicativo. Clicando no botão sair, vai para a tela de sair da história. | | **Interface:**   * Botão “Som (liga / desliga”; * Botão “Sair”. * Botão “Jogar”;   **Informações:**   * História;   **Sons:**   * Música ambiente; * Som do click sobre os botões. |
| **Aplicativo da forca** | | |
| *Forca-1:*  *C:\Users\Giraia\Desktop\forca.jpg* | | |
| **Descrição** | **Elementos** | |
| Através desta tela o jogador ira completar a palavra faltante no balão. Clicando no botão de SOM, o ícone muda demonstrando que o som está ligado ou desligado, com a alteração do ícone e o som do aplicativo . Clicando no botão sair, vai para a tela de sair da história. Clicando em um dos botões de letra, a letra ou é apagada, e colocada nos espaços devidos ou o personagem sofre uma animação demonstrando que a criança errou. | **Interface:**   * Botões de letra “A, B, C”; * Botão “Som (liga / desliga”; * Botão “Sair”.   **Informações:**   * Capa do gibi;   **Sons:**   * Música de fundo voltada ao suspense; * Som do click sobre os botões. | |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Aplicativo da forca 2** | | | |
| *Rascunho:*  *C:\Users\Giraia\Desktop\forca.jpg* | | | |
| **Descrição** | | **Elementos** | |
| Através desta tela o jogador ira completar a palavra faltante no balão. Clicando no botão de SOM, o ícone muda demonstrando que o som está ligado ou desligado, com a alteração do ícone e o som do aplicativo . Clicando no botão sair, vai para a tela de sair da história. Clicando em um dos botões de letra, a letra ou é apagada, e colocada nos espaços devidos ou o personagem sofre uma animação demonstrando que a criança errou. caso o jogador erre constantemente, passando dos 8 erros ou demore muito, o gralha aparecerá dando dicas de como resolver ou de qual é a palavra. | | **Interface:**   * Botões de letra “A, B, C”; * Botão “Som (liga / desliga”; * Botão “Sair”.   **Informações:**   * Capa do gibi;   **Sons:**   * Música de fundo voltada ao suspense; * Som do click sobre os botões. | |
| **Tela de progreção** | | | |
| *Rascunho:*  *C:\Users\Giraia\Desktop\progresso.jpg* | | | |
| **Descrição** | **Elementos** | | |
| Através desta tela o jogador poderá trafegar entre as tirinhas já completas e visualizar quantas ainda faltam para o fim da história. Clicando no botão de SOM, o ícone muda demonstrando que o som está ligado ou desligado, com a alteração do ícone e o som do aplicativo . Clicando no botão sair, vai para a tela de sair da história. Clicando em um dos botões de abertos abre a tirinha referente ao botão. Clicando em um dos botões que estão indisponíveis, não é possível clicar, não sofrem animação. | **Interface:**   * Botão “Som (liga / desliga”; * Botão “Sair”. * Botão “De tirinhas disponíveis”. * Botão “De tirinha indisponível”. * Botão “Voltar”.   **Informações:**   * Imagem com os personagens do gibi;   **Sons:**   * Música de fundo; * Som do click sobre os botões. | | |
| **Quadrinho 3** | | | |
| *Rascunho:*  C:\Users\giraia\Desktop\jogo\3_1.jpg | | | |
| **Descrição** | | | **Elementos** |
| Tela de feedback para o usuario. Clicando no botão avançar, o jogador passa a próxima tirinha. Clicando no botão de SOM, o ícone muda demonstrando que o som está ligado ou desligado, com a alteração do ícone e o som do aplicativo. Clicando no botão sair, vai para a tela de sair da história. Clicando no botão progresso, o jogo vai para a tela de progressão. | | | **Interface:**   * Botão “Avançar”; * Botão “Som (liga / desliga”; * Botão “Sair”. * Botão “Progresso”;   **Informações:**   * Feedback para o jogador;   **Sons:**   * Música ambiente; * Som do click sobre os botões. |

**4.Visual e Interface**

* 1. **Head-Up Display**

Todos os botões serão animados para melhor interação do jogador com a interface, os botões não animados e de cores neutras, com menor destaque não são possíveis de clique em tal momento.

Os ícones do menu como estarão sempre visíveis de fácil acesso, no mesmo local.

Todas as tirinhas serão escritas com letra caixa alta e centralizadas na tela.

* 1. **Splashes e efeitos visuais**
  + Parabéns!
  + Falhou!
  + Animações de interface
  + Animações de gameplay
  + Animação do gralha para dar dicas ao jogador

Quando algum botão precisa ser visualizado pelo usuário, será dado destaque no botão. Fazendo uma animação.

Sempre que uma Missão for completa, o jogador recebe pontos de acordo com a sua pontuação.

Quando o jogador falha em uma mecânica, ele irá começar novamente do lugar da missão com alguma dica, inserida no desafio.

Para cada missão que o jogador falha será apresentado um texto de motivação para que o jogador não desista tão fácil de sua missão, e que cada missão recomeçada sirva de ensinamento.

**5.Músicas e Sons**

* 1. **Músicas**
* Música Tema: Alguma canção relacionada ao gibi selecionado.
* Musica de fundo
  1. **Sons**
* Botão avançar / voltar
* Sair
* Som
* ainda a implementar - som do gralha lendo a história para melhor assimilação da criança, apenas se, a criança clicar sobre o balão da história.