

EcoMundus

Augusto Z. Vitali, Ana Lucia, João Victor B.
Machado e Fernando Gonçalves

GAME DESIGN DOCUMENT

VERSÃO 1.0

1. VISÃO GERAL

EcoMundos é um jogo de aventura em um mundo apocalíptico, onde o jogador deve limpar o ambiente, coletando lixo e colocando-o nos locais certos de reciclagem. Enfrentando inimigos poluidores, como ratos e baratas, o personagem usa um machado ou spray para combatê-los. A vida dos inimigos depende do nível de poluição, e ao descartar lixo corretamente, o jogador ganha upgrades, enquanto errar no descarte fortalece os inimigos. O objetivo é restaurar o equilíbrio ecológico enquanto sobrevive e enfrenta os perigos do mundo contaminado.

Resumo do projeto

Se trata de um jogo onde um jogador principal tem como seu objetivo ajudar na solução ecológica do mundo, colocando o lixo nos correios locais, eliminando pragas e tudo mais, ao fazer a coisa certa, você é recompensado, caso faça a coisa errada, é punido de certas formas. O jogo tem como objetivo ensinar ao jogador boas práticas ecológicas.

Gênero

Jogo Mundo aberto.

Plataforma

Somente para PC.

Controles

Teclado e Mouse	Ação
WASD/ SETAS	Movimentação
E	Coletar Lixo
E	Depositar Lixo
Espaço	Pular
Shift	Correr

2. ESCOPO DO PROJETO

O projeto terá 4 membros trabalhando ativamente nele, onde cada um terá sua respectiva função para gerar harmonia na gameplay. Além disso, se trata de um jogo indie sem orçamento para sua confecção.

O objetivo principal é criar uma experiência divertida e desafiadora, onde os jogadores ajudam o protagonista, a realizar soluções ecológicas, assim demonstrando os resultados de suas boas práticas, .

O público-alvo serão jogadores de todas as idades com o objetivo de entender melhor sobre práticas de reciclagem e cuidado com o meio ambiente.

Gameplay (Resumo)

A gameplay de EcoMundos foca na identificação de padrões e no uso de mecânicas ambientais para superar os desafios. O jogador precisa desenvolver habilidades de reflexão rápida e raciocínio lógico para gerenciar a coleta e o descarte de lixo corretamente, além de enfrentar os inimigos e obstáculos. Não é necessário conhecimento prévio de outros jogos, pois o foco está em entender a física do ambiente, a movimentação do personagem e as interações com o mundo conforme o jogo avança.

Gameplay (Detalhado)

O jogo apresenta um ritmo constante e desafiador, onde os jogadores precisam reagir rapidamente a obstáculos sem tempo para pausas ou longas reflexões. Cada fase exige precisão e domínio dos comandos para superar os desafios. A mecânica envolve reconhecer padrões, entender a física e as leis do movimento, e usar os comandos de movimentação (WASD ou setas), correr com Shift e E para coletar e depositar itens, e pular com Espaço. Esses comandos devem ser combinados com habilidade, aproveitando a sincronia entre as ações para vencer os desafios. O progresso no jogo depende da persistência, observação e adaptação aos padrões, recompensando os jogadores com aprendizado a cada tentativa, testando paciência e superação.

3. MECÂNICAS

O jogo é baseado em uma movimentação precisa e rápida, baseado no conhecimento das mortes prévias, além disso, o controle do momentum e a direção são essenciais para avançar. Sem checkpoints, o jogador precisa dominar mecânicas como pulo e dash para superar obstáculos seguidos, com cada erro forçando o reinício da seção.

3.1. Mecânicas do Player

<Movimentação>

- Movimentação em 8 direções;
- Pulo;
- Dash.

3.2. Mecânicas do mundo

<Terreno irregular>

- Terreno será desnivelado e irregular, possibilitando maiores possibilidades de movimentação do player.

<Geração de obstáculos>

- Alguns obstáculos são gerados/acionados apenas em certas partes da montanha, e irão variar conforme o avanço.

4. História e Jogabilidade

A história envolverá Leo, o pão, a montanha e os famigerados obstáculos que o impedem de subir. Esse mix de elementos torna a gameplay mais leve e pode trazer um toque de humor e imersão ao jogador

Sinopse

Em BreadQuest, Leo é um jovem trabalhador que, em uma tarde de sábado, sai para comprar pão, guiado por uma fome imensa. Mas, no caminho de volta, ele se depara com uma montanha enorme e cheia de obstáculos. Agora, o jogador precisa ajudar Leo a escalar e enfrentar cada desafio para chegar em casa antes de segunda-feira — caso contrário, ele perde o emprego! É uma corrida contra o tempo, e só os mais persistentes vão ajudar Leo a vencer essa aventura.

História (Detalhada)

Em Bread Quest, Leo, um jovem faminto, decide sair de casa para cumprir uma tarefa simples: comprar pão numa tarde de sábado. O caminho até lá foi simples, e Leo consegue comprar seu desejado pão. Mas quando voltou e se preparou para devorar o tão almejado pão, algo completamente inesperado apareceu em seu caminho: uma enorme montanha. É como se Deus decidisse dar uma lição por todos seus pecados cometidos no GTA V, especialmente aquelas que envolviam atropelar inocentes.

Esta montanha não é apenas alta, mas perigosa. Está cheio de obstáculos impossíveis, como se tivesse sido criado especificamente para lhe atrasar. Agora, além de vencer a fome, Leo também precisa correr contra o tempo porque se não chegar em casa até segunda-feira perderá o emprego. Os jogadores precisam ajudar Leo a escalar cada seção desta montanha ridícula, e Leo parece rir de cada tentativa fracassada. E tudo isto... por um pão.


Personagens

Leo: A história de Leo é usada em toda a trama do jogo, portanto, a trama acima já detalha sua história.


5. PERSONAGENS

Ficha técnica dos personagens e obstáculos presentes no projeto.


Player

Nome	Leo
Sprite	
Tipo	Player
Mecânicas	Correr; Saltar; Dash.

Obstáculos

Nome	Bola de pedra
Sprite	
Tipo	Obstáculo
Mecânicas	Física; Tira vida do player ao encostar.


Nome	Meteoro
-------------	---------

Sprite	
Tipo	Obstáculo
Mecânicas	Trajectoria fixa; Tira vida do player ao encostar.

Nome	Espinhos
Sprite	
Tipo	Obstáculo
Mecânicas	Estático; Tira vida do player ao encostar.

6. ITENS

Ficha técnica de todos os itens presentes no jogo.

Nome	Pão
Sprite	
Benefícios	Sacia a fome de Leo após a chegada ao topo. Santo Graal das comidas.