



PONTIFÍCIA UNIVERSIDADE CATÓLICA DE MINAS GERAIS

Instituto de Ciências Exatas e Informática

Departamento de Ciência da Computação

Graduação Tecnológica em Jogos Digitais

GAME DESIGN DOCUMENT

Dream House

Autores

Rafael do Nascimento Junior - 567235

Belo Horizonte - MG

2019

GAME DESIGN DOCUMENT

Dream House!

Autores

Rafael do Nascimento Junior - 567235

Orientadores

Simone Alves Nogueira

Data de criação

04/06/2019

Última atualização

11/06/2019

Versão

1.1.3

Belo Horizonte - MG

2019

LISTA DE TABELAS

Tabela 1: Papeis de cada desenvolvedor do jogo	5
Tabela 2: Descrição da personagem principal, Larissa	8
Tabela 3: Tabela de itens do jogo	9
Tabela 4: Sons do Jogo	15

LISTA DE FIGURAS

Figura 1: Introdução do Jogo	7
Figura 2: Personagem Larissa - Pixel Art	8
Figura 3: Evolução da dificuldade no jogo por fases	10
Figura 4: Tela Inicial do Jogo	11
Figura 5: Tela de introdução do Jogo	12
Figura 6: Tela do jogo	12
Figura 7: Tela da fase três de voo	13
Figura 8: Estrutura da área de combate	13
Figura 9: Tela Central do jogo com a HUD que inicia o jogo ou sai do mesmo	14
Figura 10: Tela de Pausa no jogo com a opção de reiniciar a fase ou sair para o menu	14

SUMÁRIO

Conteúdo

LISTA DE TABELAS	3
Sumário.....	4
Informações Gerais.....	5
Papéis dos desenvolvedores	5
Objetivos do projeto	5
Público alvo	5
Descrição do jogo	5
Imersão	6
Roteiro e Personagens	7
Roteiro e Narrativas.....	7
Personagens	7
Base de Dados	9
Level Design.....	9
O mundo do jogo	9
Interface Gráfica	10
Design Centrado no Usuário.....	10
Conjunto de telas	11
Visor frontal (HUD)	13
Áudio	14
Achivements	15
Conclusão	15

INFORMAÇÕES GERAIS

Papéis dos desenvolvedores

Desenvolvedor	Papel
Rafael do Nascimento Junior	Programador e Level Designer

Tabela 1: Papéis de cada desenvolvedor do jogo

Objetivos do projeto

Objetivo do projeto é apresentar um jogo com a temática nostálgica para um público participante de uma GameJam, E com isso testar o design de interação dentro desse projeto.

Público alvo

Seguindo Padrão ESRB usaremos o selo T - Teen por conter violência fantasiosa, jogos de azar simulados e / ou uso pouco frequente de linguagem forte.

Descrição do jogo

a) Gênero

Jogo eletrônico de Ação-aventura e Plataforma.

b) Mecânica

O jogo tem como um dos seus Pilares principais a proteção do ar personagem em busca de novos desafios com isso melhorando suas habilidades principais são tiro e o pulo e esses vão subir de nível permitindo com que ela deu um dash aéreo.

Personificação: o jogador faz o papel do personagem principal que é a personagem Larissa

Câmera: 3° pessoa

Dimensão: 2D

Interação: Jogador VS Computador

Periodicidade: Real time

Amostragem: Contínuo

c) Regras do Jogo

Objetivo:

O objetivo é chegar ao final da fase derrotar o mestre da mesma para avançar para o próximo nível até que o jogador conclua o game

Condições de vitória:

Derrotar o mestre final da fase para poder avançar para o próximo nível.

Condições de derrota:

Cai em um buraco ou ser preso em uma das armadilhas o que causa automaticamente morte, receber dano de inimigo até a energia chegar a zero.

Conjunto de ações:

Jogador:

- O jogo é em 3 pessoa com vista 2D lateral do Cenário.

d) *Golden Nuggets*

O jogo é baseado na nostalgia com relação à sua imagem retrô e mecânicas muito simples de jogos que eram comuns da década de 80 e 90 optamos por isso também com gráficos 2D com Sprite-art e com ações simples dos inimigos, mas bem trabalhadas.

e) Controles

- O jogador pode usar as setas direcionais para controlar a personagem bem como o WASD, e usar os botões do mouse para atirar no botão esquerdo e pular no botão direito;

Referências.

O Jogo se baseia em Metroid e Castlevania com recursos de jogos como Super Mario World e Megaman.

Imersão

Em Dream House A personagem está em procura do sentimento que ela nutre nostalgicamente com relação à sua antiga casa, que aparece no início do jogo, e ela sai em busca de novas casas que são a cada final de fase apresentada com alguma coisa que

lembra sua casa original, mas ao mesmo tempo divergente do que ela tinha, provando que ela ainda tem que continuar, em busca de seu sonho nostálgico.

Que é a sua primeira casa, mas ao mesmo tempo ela tem encontrado parte dela em todas as outras coisas que ela vem passando durante jogo. A ideia principal do jogo é também levar a personagem a descobrir que ela terá que abandonar o passado, mesmo ela tendo boas lembranças dele; para Que ela possa continuar Seguindo para o futuro.

ROTEIRO E PERSONAGENS

Roteiro e Narrativas

a) Argumento

Uma busca nostálgica pelo sentimento que nós nutrimos pelo nosso passado faz com que Larissa, que está perdida na floresta, sai em busca de novas casas para reviver as emoções que sentimos em sua primeira casa que ela viveu com seus parentes.



Figura 1: Introdução do Jogo

b) Estrutura narrativa

O jogo em estrutura Linear e contínua

Personagens

Larissa

Larissa	
Tipo	Personagem controlável principal.
Descrição	Larissa esta em busca da sua vida passada, ela esta em uma floresta e lembra-se de sua antiga casa e das coisas que ali possuíam, e então ela parte numa jornada nostálgica procurando novas casas, a cada fase ela chega a uma mais parecida com a sua antiga casa, mas ainda falta algo, e a nostalgia que ela sente a obriga a seguir adiante.
Backstory	Personagem 2D simples que tem a missão de encontrar uma nova casa que lembre sua antiga casa que ela vivia
Arquétipo e arco	Herói, sem a presença de arco.
Fases	Durante todo o jogo.
Aspectos técnicos	Ela pode pular, agarrar em paredes, usa dash, atira e possui vida = 8, reduzindo de acordo com o dano provocado por cada inimigo que enfrenta. Seu dano básico é 20 (sem arma) e o dano varia de acordo com a arma que utilizar.

Tabela 2: Descrição da personagem principal, Larissa



Figura 2: Personagem Larissa - Pixel Art

BASE DE DADOS

A personagem colecciona moedas, que em uma versão futura será usada para melhorar as armas, e possui coração que é a vida da personagem.



Item			
	Coração	energia da	Durante o jogo a personagem tem 8 pontos de vida representadas pelo coração, é o limite máximo que ela pode ter
	Moeda coleccionável,		Em versões futuras será usado para melhoria de habilidades da personagem

Tabela 3: Tabela de itens do jogo

LEVEL DESIGN

O mundo do jogo

a) Visão geral

Larissa acaba indo parar em uma floresta que ativa um sentimento de nostalgia de sua antiga vida com sua família, e por isso ela deve refazer o caminho de volta para sua antiga casa, mas essa não existe mais então ela procura casa semelhante a sua antiga morada.

b) Balanceamento do jogo

Relação Dificuldade por itens

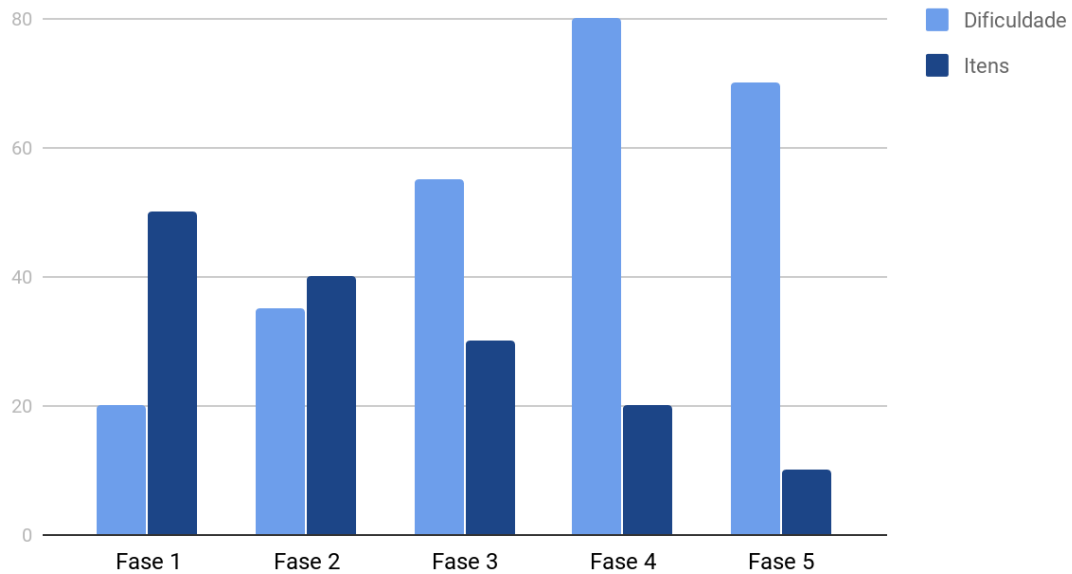


Figura 3: Evolução da dificuldade no jogo por fases

INTERFACE GRÁFICA

Design Centrado no Usuário

Como estudado optamos pelo design mais simples pra atender aos nossos usuários, seguindo os padrões de jogos da década de 80 e 90.

1. **Identificar requisitos:** Esse padrão de jogo tinha telas mais simples voltadas para a ação direta por isso optamos pela simplicidade de entrar no jogo clicar em play e já começar a jogar.
2. **Criar soluções alternativas:** Apesar da simplicidade do menu, nos focamos também em permitir uma expansão já que o usuário pode controlar o menu via teclas de atalho.
3. **Construir protótipos testáveis:** Criamos diversas versões de teste que foram usadas na game Jam que o jogo foi concebido e por fim após diversas modificações a mais estável foi colocada em produção.
4. **Avaliar com usuários:** O jogo ainda esta em processo de avaliação junto aos jogadores/testadores, inclusive baseado num sistema de nota.

Conjunto de telas

Por ser um jogo de Plataforma 2D com temática nostálgica e foco em jogos de plataforma, a interface gráfica escolhida foi para esse caminho, mais pixelizado e com padrão mais simples, comuns a esses jogos

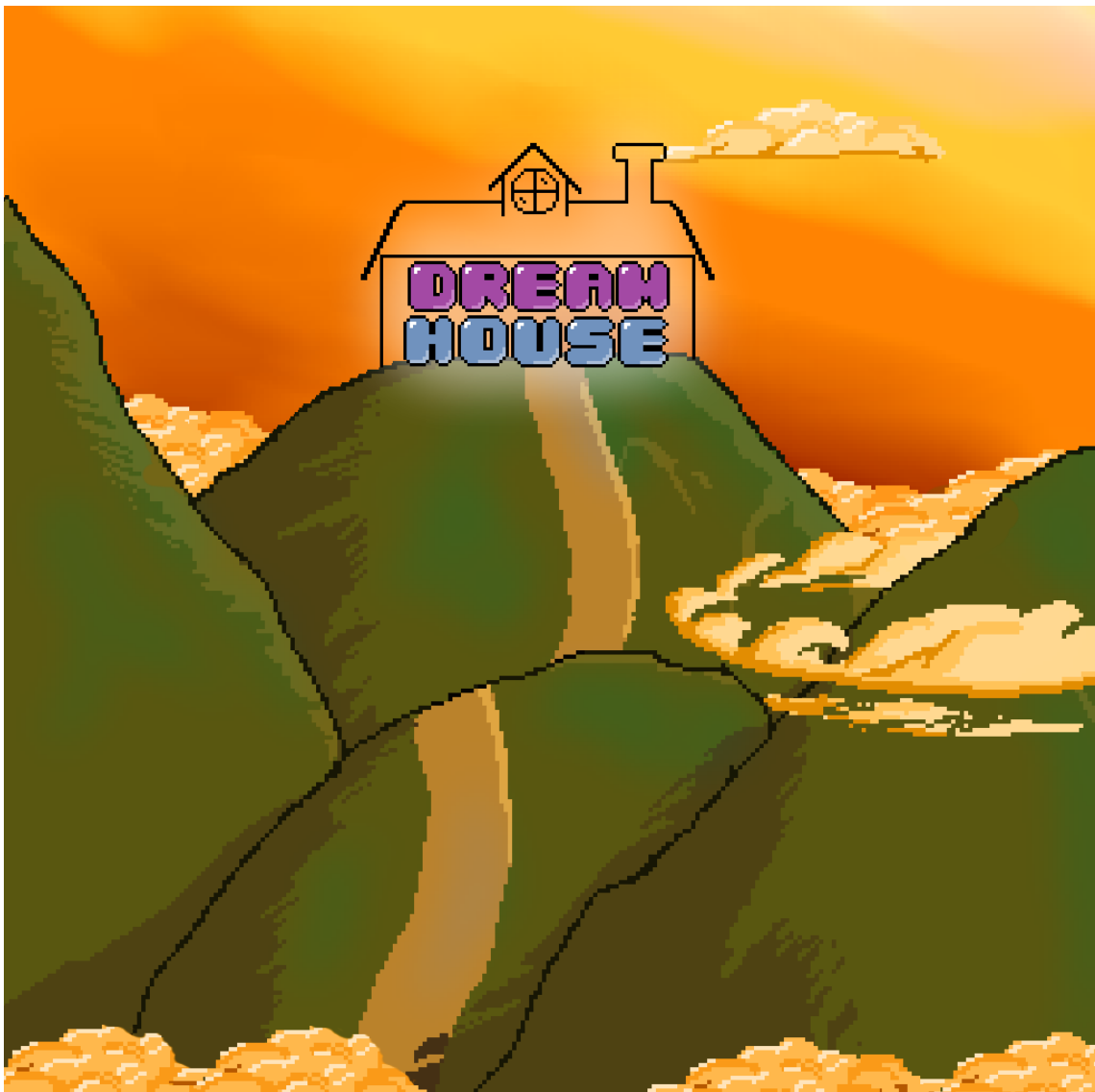


Figura 4: Tela Inicial do Jogo



Figura 5: Tela de introdução do Jogo

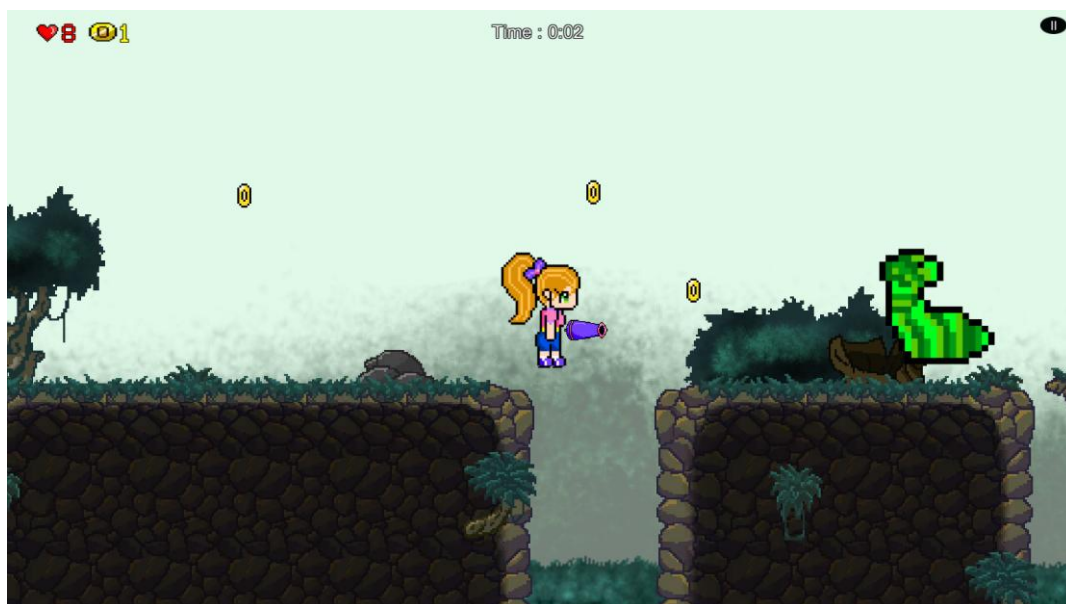


Figura 6: Tela do jogo

Tela do jogo - a esquerda superior tem o número de vida da personagem e moedas coletadas - o tempo na fase na parte superior central e o botão pausar a superior direita



Figura 7: Tela da fase três de voo.

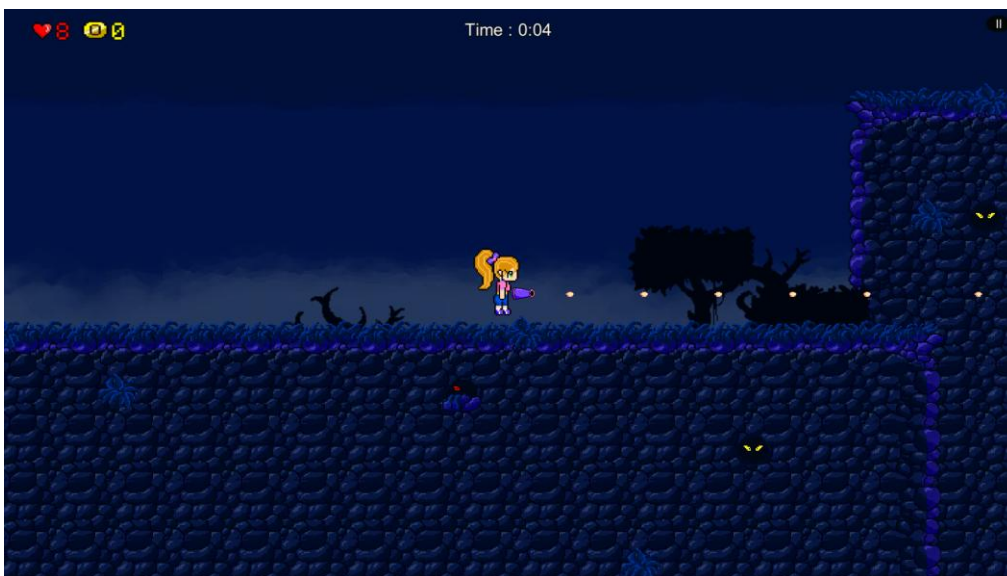


Figura 8: Estrutura da área de combate

Visor frontal (HUD)



Figura 9: Tela Central do jogo com a HUD que inicia o jogo ou sai do mesmo



Figura 10: Tela de Pausa no jogo com a opção de reiniciar a fase ou sair para o menu

ÁUDIO

Nome descritivo	Nome do arquivo	Descrição do uso	Tipo de áudio	Fase
Música de Menu	Menu Music.ogg	Musica usada no Menu do Jogo	Música ambiente	Menu
Música de Ambiente	12691__connum__mela ncholic-interpretation- in-g.ogg	som de Cenário	Música ambiente	Fase 1
Música de Ambiente	Exploration.ogg	Som do cenário	Música ambiente	Fase 3
Som de exploração	sandyrb__native-rattle- 03.wav	Som de chocalho para armas	Música ambiente	Fase 2
Música de	443128__sirkoto51__bo	Som de cenário na luta	Música	todas as fases

Ambiente	ss-battle-loop-3.ogg	com os chefes	ambiente	contra os chefes de fase
Barulho de explosão	explosão.wav	Barulho que os inimigos da fase dois fazem ao explodirem	Efeito sonoro (feedback)	Fase 2
Som de Bolhas	bubble.wav	Barulho usado na terceira fase quando o avião atira	Efeito sonoro (ação)	

Tabela 4: Sons do Jogo

ACHIVEMENTS

Prêmios que o jogo libera para o jogador ao concluir etapas específicas:

1. Ganha a arma ao terminar a primeira fase.
2. Ganha o Dash ao terminar a segunda fase.
3. Ganha a lanterna ao terminar a terceira fase.
4. Ganha o troféu “casa nostálgica” ao terminar a quarta fase.
5. Ganha o troféu seguir adiante ao derrotar o último chefe do jogo.

CONCLUSÃO

Apesar do jogo está em sua fase inicial, já possui bastante coisa definidas como as mecânicas de salto tiro e combate, ainda têm que ser implementada mais coisas, como uma tela de troféus, que fira em versões futuras, mas para um jogo feita em 10 dias, muita coisa está em funcionamento

Link para o mesmo: <https://itch.io/jam/gaminpjam1/rate/435331>