

Sohlepse

Um Game Design Document

Larissa Goto Sala, Pedro Paulo Bambace de Queiroz, Nathalia Orlandi Borin

August 8, 2018

1 Resumo

Insira um resumo aqui

2 Jogabilidade

2.1 Ações do jogador

- Andar
- Pular
- Empurrar caixas
- Pressionar botões
- Acionar alavancas

2.2 Objetos do jogo

- Botões - se mantém ativos enquanto estão pressionados - abrem ou fecham portas
- Alavancas - se mantém ativos até serem acionadas novamente - abrem ou fecham portas
- Caixas - podem ser empurradas para formar escadas ou acionar botões
- Chão quebrável - se quebram quando o jogador passa por ele duas vezes
- Água - jogador pode passar por esse tile normalmente
- Lava - jogador morre se encostar nesse tile

3 Ato I

Duas telas espelhadas, podendo a divisão ser na horizontal ou vertical, dependendo da fase. O movimento do personagem na primeira tela é refletido de maneira idêntica na segunda tela. Uma das telas pode ser obscurecida e/ou conter partes quebradas/cobertas dependendo da fase. Nesse ato, o principal objetivo é introduzir o jogador às mecânicas do jogo. As fases são idênticas em ambos lados do espelho (salvo possíveis exceções onde o espelho será obscurecido/quebrado).

3.1 Mecânicas

Lista das mecânicas do ato

- Algo
- Algo

3.2 Possíveis fases

Descrições/desenhos mais pra frente

- Fase
- Fase

3.3 História

Resumo do que acontece

4 Ato II

Duas telas que representam fases diferentes, podendo a divisão ser na horizontal ou vertical, dependendo da fase. O movimento do personagem na primeira tela é refletido na segunda tela, mas como os cenários são diferentes, pode haver uma dessincronização entre os movimentos. Nesse ato, o mais longo do jogo, o objetivo é brincar com a noção de realidades paralelas, onde você deve planejar bem seus movimentos para controlar dois personagens em cenários distintos com os mesmos inputs. Ao longo das fases, a barreira entre as duas realidades começa a se quebrar, e você pode acabar interagindo com sua "reflexão" de maneiras diferentes.

Lista das mecânicas do ato

- Algo
- Algo

4.1 Possíveis fases

Descrições/desenhos mais pra frente

- Fase
- Fase

4.2 História

Resumo do que acontece

5 Ato III

Nesse ato, a realidade do espelho se fundiu quase completamente com a realidade, então as fases se passam numa única tela. O diferencial desse ato é o uso de "clones", cujo número pode ser limitado ou não, dependendo da fase, que repetem o que você faz, como numa gravação. A ideia é sincronizar o seu movimento com o dos seus "clones" para conseguir atingir seu objetivo.

Lista das mecânicas do ato

- Algo
- Algo

5.1 Possíveis fases

Descrições/desenhos mais pra frente

- Fase
- Fase

5.2 História

Resumo do que acontece

6 Assets

6.1 Placeholders

Em progresso

6.2 Definitivos

Em progresso