

Sohlepse

Um Game Design Document

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

August 27, 2018

1 Resumo

Sohlepse (nome passível de mudanças) é um jogo de puzzle-plataforma que faz uso de reflexões para proporcionar o controle de mais de um personagem com os mesmos comandos.

Isso pode ser feito de forma paralela (os dois personagens se movem ao mesmo tempo) ou sequencial (a mesma sequência de movimentos de um personagem é repetida enquanto você move o outro personagem).

Cada fase apresentará diferentes obstáculos que te obrigará a fazer uso criativo de suas reflexões para superá-los.

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