

1. Página de Título

- a. **Nome do Game:** RYFT (Provisório)
- b. **High Concept do Game:** Elaborar o caminho que a “Bola” irá percorrer para conseguir chegar ao seu destino, através da utilização de objetos disponíveis em cada nível, promovendo interação do cenário em tempo real com as escolhas do jogador.

2. Visão Geral

- a. **Gênero:** Puzzle
- b. **Público Alvo:** Livre para todas idades.
- c. **Game Flow:**
- d. **Estilo estético:** O jogo possui objetos com formas simples e do cotidiano com cores chamativas e cartunesca.

3. Gameplay e Mecânicas

- a. **Gameplay:** Permitir ao jogador elaborar um caminho para que a “bola” consiga chegar até o portal.
- b. **Progressão do Game:** O jogo apresenta mundos, cada mundo corresponde a um tema. Dentro deles estão presentes níveis aos quais só é possível desbloquear através da coleta de estrelas.
- c. **Estrutura de Missões/Desafios:** No momento não possui.
- d. **Objetivos – Quais são os objetivos do game?:** Coletar todas as estrelas e chegar ao portal para passar da fase.
- e. **Mecânicas – Quais são as regras do game?:** A mecânica do jogo é feita através do “Modo Editor”, onde o jogador tem acesso aos objetos disponíveis pela fase (bloco, régua, esquadro), basta clicar no objeto desejado, arrastar e soltar no cenário. É possível também arrastar os objetos e deletar da cena através da “Lixeira”. O botão “Play” aciona a gravidade do cenário afetando não só a bola, mas também, os objetos inseridos no cenário e também aplica uma força de aceleração na bola, permitindo visualizar o caminho que ela percorre. O sistema indica ao jogador através da cor “vermelha” quando um objeto sobrepor outro.
- f. **Movimentação dentro do Game / Física:** Estão presentes a gravidade tanto nos objetos quanto na bola e também a aceleração aplicada na bola para que seja realizado o percurso.
- g. **Objetos:** Bloco, Régua e Esquadro. É possível utilizar dentro do Modo Editor: Clicando, arrastando e soltado no cenário. Cada objeto ocupa um espaço na Grid, o que permite ao jogador analisar quanto de espaço cada objeto ocupa no cenário.
- h. **Ações, incluindo interações com objetos, botões, etc, e quais meios de comunicação são utilizados:** No jogo é possível editar a cena inserindo os objetos através de clicar, segurar e arrastar, também deletar. Assionar a gravidade e aceleração para ver a bola tentando alcançar o objetivo .Os botões utilizados em forma de ícones para representar suas respectivas ações(Exemplo: Play - Ativa gravidade do cenário e aplica aceleração na bola, Lápis - Editar o cenário, Lixeira - Excluir objeto).
- i. **Combate:** Não possui.

- j. **Economia:** No momento não possui.
- k. **Opções de Jogo – Quais são e como afetam o game?:** No momento temos a seguinte situação - Se o jogador editar e acionar “Play”, quando volta ao “Modo Editor” ficam salvas as posições anteriores de cada objeto que foi inserido no cenário.
- l. **Salvar & Replay - como funcionam no seu game? Há Auto-Save? Há modo New Game Plus?:** Apresenta um sistema de save em relação às estrelas (coletando todas o jogador passa para próxima fase).
- m. **Easter Eggs, Cheats e conteúdo bônus (roupas, modos, etc):** Ainda não discutimos a possibilidade de conteúdo bônus para o jogo, mas é algo plausível para adicionarmos no final de sua criação ou após a publicação.

4. Arte do Game – Elementos-chave; como estão sendo desenvolvidos; qual o estilo.

- a. **Elementos Visuais - Direção de arte, paleta de cores, inspirações:** O jogo tem como inspiração a direção de arte do jogo Cut the Rope. Usamos o personagem desse jogo como base para criar os possíveis personagens que entrarão futuramente no jogo. Também estamos tentando acompanhar o estilo de cartoon, porém colocando o nosso próprio estilo.
- b. **Elementos Sonoros - Estilo musical, efeitos sonoros, inspirações:** Até o momento não temos.

5. Narrativa, Ambientação e Personagens

- a. **História e Narrativa – Inclui back story, trama, progressão do game, cutscenes:** Já que é um jogo de puzzle não há uma história ou uma trama presente.
- b. **Game World- Mundo do seu game:** O jogo é dividido em fases e elas estão dentro de “mundos”. Cada mundo tem seu próprio tema, como por exemplo o mundo 1 é um ambiente escolar.
- c. **Visão geral e apresentação visual do mundo do seu game:** O jogador terá acesso aos outros mundos coletando as estrelas nas fases, após coletar uma certa quantidade diferentes mundos serão desbloqueados para jogar.