

Wallibras

Game Design Document

Versão: 2.0

Autores:

Felipe Eduardo Costa Lopes

Ramon do Lago Pereira

São João da Boa Vista

Junho de 2024

Índice

1. Narrativa	3
2. Público Alvo	3
3. Gameplay	3
4. Personagens	3
5. Controles	4
6. Mecânicas dos minigames	4
7. Sistemas	4
8. Câmera	4
9. Universo do Jogo	5

1. Narrativa

Treine as configurações de mão da Libras com ajuda de seu Wally. Ele está sempre disponível para visitas em sua casa, e adora receber presentes de seus amigos!

2. Público Alvo

O público alvo, consiste em pessoas de todas as idades, que desejam aprender mais sobre o alfabeto em Libras.

3. Gameplay

O jogo possui o estilo Tamagotchi, onde são disponibilizados exercícios e desafios para que os usuários possam treinar as configurações de mãos da Libras, estes exercícios fornecem pontos que podem ser trocados por outros wallys, que são os personagens do jogo.

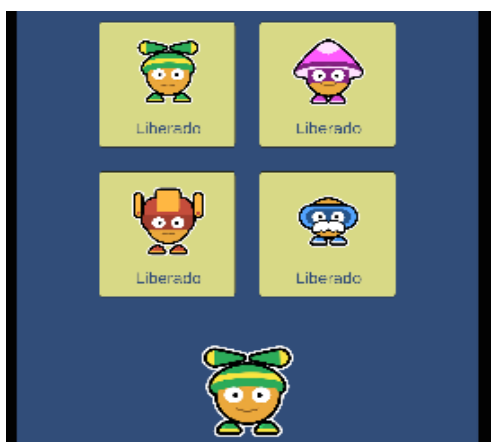
O jogador ganha ponto a cada acerto no exercício. Os exercícios são variados e pensados para que o jogador tire o máximo de proveito de seu tempo no jogo.

Há três exercícios, o primeiro consiste no jogo de assimilação, o segundo é um jogo da memória, e o terceiro é um jogo de múltipla escolha com tempo corrido.

4. Personagens

Wallys

Personagens gentis, e sempre dispostos a ajudar. Possuem diversas formas e roupas, além de grandes olhos. Os Wallys podem dar dicas aos jogadores sobre as configurações de mãos!



5. Controles

O jogo é controlado através de touch-screen. As opções de escolha possuem um layout simples e com letras grandes.

6. Mecânicas dos minigames

O primeiro minigame é o jogo da memória, são dados pares de cartas que são constituídos de um sinal de libras, e uma letra que corresponde a mesma, para cada acerto o jogador ganha um ponto, é possível reiniciar o jogo quantas vezes quiser.

O segundo minigame consiste em um jogo de assimilação, no qual o jogador deve indicar qual letra corresponde ao sinal de libras exibido. Cada acerto vale um ponto, há um sistema de *highscore* onde é exibida a maior sequência de acertos que o jogador possui. Caso há o erro, os sinais são gerados novamente, e o jogador pode tentar novamente.

O terceiro jogo segue a lógica do segundo, porém este contém uma dificuldade a mais, onde há um *timer* para cada escolha, caso o contador de tempo chegue ao fim é gerado uma nova sequência.

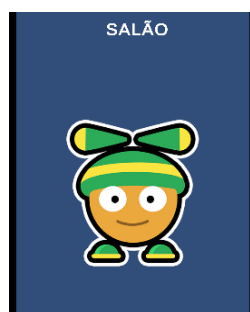
7. Sistemas

Há dois sistemas principais presentes no jogo, a fome e a diversão. Quanto mais tempo fora do jogo, sem alimentar o personagem, mais a fome aumenta.

O sistema de diversão, é uma barra que se preenche conforme os exercícios são realizados dentro do jogo.

8. Câmera

O foco da câmera é um ambiente por vez, como se o jogador estivesse olhando de frente com este ambiente.



9. Universo do Jogo

Um mundo onde existem diversos Wallys. Os cenários se conectam através da casa do Wally, que serve como menu principal do jogo, e onde a maioria das interações de comunidade são feitas.

Além da casa, existe o cenário de exercícios e o guarda roupas, onde é possível comprar e equipar roupas.

Casa do Wally

Cenário inicial do jogo, cada jogador possui seu Wally e cada Wally possui sua casa.



Cenário de Exercícios

É onde o usuário escolhe qual exercício irá realizar.



Seleção de personagens

Local onde é possível comprar novos Wallys com os pontos obtidos nos exercícios.



Mercado

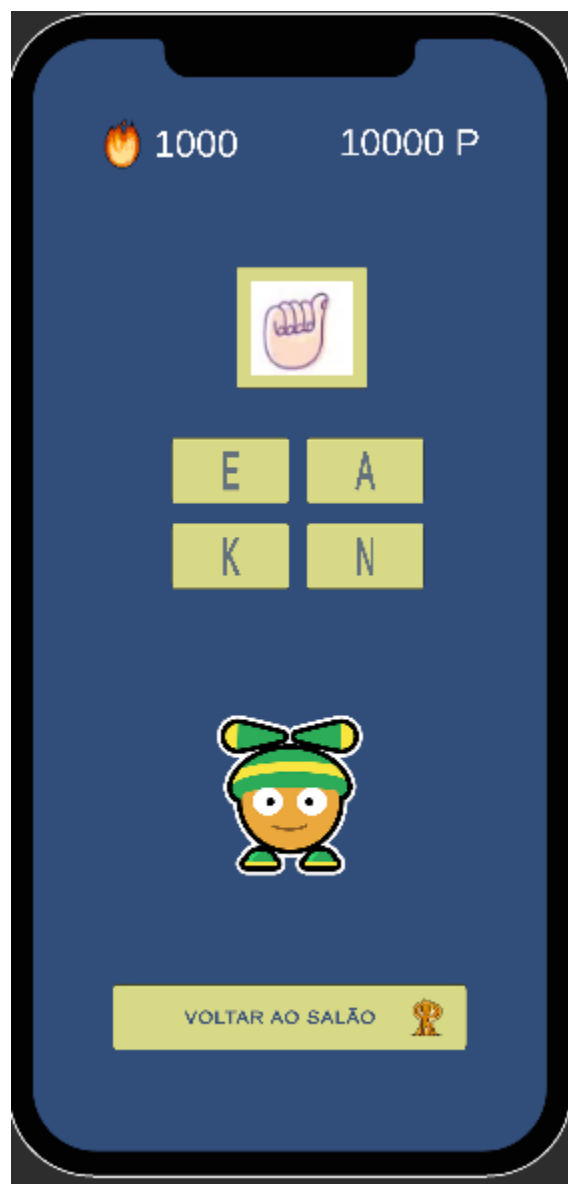
Local onde é feita a compra de alimentos do wally, os alimentos também são comprados com pontos.



Minigame da memória



Minigame de assimilação



Minigame de assimilação por tempo

