|  |
| --- |
| **Modelo de Documento de Game Design** |
| **Título** |
| A busca de Josevaldo |
| **Breve Descrição** |
| Nesta jornada, josevaldo procura pelo assassino de seu avô, o barão vermelho, e tem várias dificuldades pelo caminho. |
| **Tipo de Jogo / Gênero** |
| Plataforma/aventura |
| **Plataforma** |
| Exclusivo para computador |
| **Público-alvo** |
| Adolescentes |
| **Cenário** |
| * Prédio Beat Up (fase 1) * Boate Kiss (fase 2) |
| **Descrição longa** |
| O jogo conta a história de Josevaldo, que foi abandonado pelo pai aos 5 anos e foi deixado com o avô, dono da academia punch. Desde jovem ele via as lutas do local e logo ficou hábil na arte da cobra(letal e veloz), o tipo de arte que é ensinada na academia, quando chega a fase adulta, o braço direito da academia, o barão vermelho, assassina o avô do ninja preto, e ele treina para a sua vingança, dois anos depois, já tornado o ninja preto, procura pelo ajudante do barão (ninja verde), e quando o encontra, ouve que o barão vermelho está na boate Kiss, e ele se infiltra lá e descobre que ele tem ninjas brancos como ajudantes. Depois de derrotá-los, ele chega a sala do barão e encontra ele, porém ele está sem kunais e o barão acaba fugindo. |
| **Sistema de Jogo** |
| * Personagem do jogador: Josevaldo/ninja preto * Personagens não jogadores: ninjas brancos (atiram kunais no jogador) * Alvos (ponto de chegada da missão): ninja verde e ninja vermelho (??? E barão) |
| **Estrutura Narrativa** |
| Quando o jogo é iniciado, aparece a tela inicial, com o botão “iniciar”, apertando nele com o botão do mouse vai para um diálogo da sinopse, logo depois vai para a fase 1, quando chega ao final da fase (alvo), é mostrado um diálogo de “ponte” para a fase 2, o jogador mata o alvo, e passa para a fase 2, chegando ao alvo, é mostrado um diálogo, ele desaparece com uma bomba de fumaça, e aparece uma tela escrito “continua...”. |
| **Jogo** |
| W – Pular  A – Andar para a esquerda  D – Andar para a direita  J – Usar a adaga  K – Atirar kunai |
| **Game flow** |
| O jogo é dividido em duas partes, na 1ª, quando matar o alvo, e na 2ª parte, quando chegar na sala do barão. |
| **Mapa de Ambientes** |
| Fase 1:  Fase 2:  Legenda:   * Ponto azul (ninja branco) * Ponto verde (ninja preto/Josevaldo) * Ponto vermelho (alvo) * Ponto rosa (luz) |
| **Título e Telas de Informação** |
| Página de início do jogo: tem um botão escrito “iniciar” na parte de baixo, no meio, utilize o mouse para iniciar o jogo. |
| **Análise de dados educacionais** |
| Como é um jogo em plataforma, não existe uma proposta educacional, apenas testa as habilidades do jogador para mirar nos “ninjas brancos”. |
| **Requisitos de áudio** |
| Música de fundo da academia: inicia assim que entra na fase (Cold Halls and Footfalls)  Música de fundo da boate: inicia assim que entra na fase (M.O.O.N – HYDROGEN) |
| **Programação** |
| A ferramenta usada foi o construct 2, que, mesmo a interface sendo um pouco mais complexa do que o do scratch, simplifica em certos itens e facilita na produção do jogo. |