



Just Another World

GDD

# JAW

Indo de encontro com a proposta do GDD, este documento foi formalizado após o término da versão 1.0 do jogo, utilizando como base os rascunhos de concepção. Ele está dividido em três partes:

- Game Concept: entendimento do que é o JAW, expressando sua ideia;
- Game Proposal: mostra o mercado para o gênero, comparando o JAW com seus similares;
- Game Design: explicita detalhes do jogo;

Versão: 1.0

Data: 10/10/2017

Responsável: renatodeyvson (~rdms)

# SUMÁRIO

Game Concept	3
Introdução	3
Descrição	3
Características Principais	3
Gênero	4
Plataforma	4
Game Proposal	5
Análise de Mercado	5
Mercado-Alvo	5
Comparação de Características	5
Game Design	6
Mecânica do Jogo	6
Core Game Play	6
Fluxo do Jogo	6
Personagens	6
Elementos do Game Play	7
Arte e Vídeo	7
Animação e Arte 2D	7
Som e Música	7

# GAME CONCEPT

## Introdução

JAW é um jogo competitivo 3D multiusuário online para web usando a tecnologia HTML5. O jogador começa a jogar assim que entra na página do jogo, onde seu objetivo é sobreviver e se tornar o primeiro lugar dentre os demais que estão no jogo. A ideia é baseada nos famosos jogos IO, como [agar.io](https://agar.io) e [diep.io](https://diep.io).

## Descrição

No JAW você precisa destruir o máximo de adversários que puder, para poder se manter no topo do rank.

Espalhados pelo mapa existem essências que, ao acumula-las, você ganhará um bonus para facilitar seu desenvolvimento no jogo. Mas cuidado para não ser destruído e perder sua vantagem.

## Características Principais

**Multiusuário online:** No mundo de JAW os jogadores podem interagir online com outros de qualquer lugar do mundo .

**Gráficos 2D (pixelado):** JAW proporciona uma experiência retrô através dos gráficos pixelados em duas dimensões.

**Entre e jogue:** Não é necessário cadastros, nem nada do tipo para que você possa começar a jogar. É só entrar e começar a destruir seus adversários.

**Sem estado:** O jogo não salva estado em nenhum momento, logo, sempre que entrar no mundo do JAW, vai ser como se fosse a primeira vez.

## Gênero

JAW está dentro de uma categoria conhecida na internet como .io. Esses jogos têm como características: “**Multiusuário online**” e “**Entre e jogue**”, citados anteriormente e costumam ser de sobrevivência.

## Plataforma

O JAW é um jogo para web, que roda em navegadores que suportam HTML5 e possuem conexão com a internet.

# GAME PROPOSAL

## Análise de Mercado

### Mercado-Alvo

O JAW é para jogadores casuais, que buscam uma experiência de poucos minutos.

### Comparação de Características

Existem inúmeros jogos similares ao JAW, devido a grande quantidade de jogos do tipo .io. [Agar.io](#) e [Diep.io](#) são dois dos mais famosos.

O que difere entre os jogos deste tipo, geralmente, é a temática e a forma como se sobe no rank.

# GAME DESIGN

## Mecânica do Jogo

### Core Game Play

O JAW consiste de um mapa pequeno. Espalhado pelo mapa há objetos para se esconder (árvores), coletáveis que podem ser pegos e atirados (abóbora) e essências. O objetivo do jogador é destruir o maior número de outros jogadores possível usando os coletáveis que podem ser atirados (ou seja, atirar uma abóbora em outro jogador faz com que ele seja destruído). Coletar essências o torna mais rápido, sendo mais difícil de ser atingido por outros jogadores. O jogo também possui um chat simples para comunicação entre os jogadores.

### Fluxo do Jogo

Assim que o jogador entra no site, ele já entra no mapa e o jogo é iniciado. Todo jogador entra como "anonymous", mas pode ter alterado o nome para ser identificado no chat.

Todo jogador é instanciado da mesma maneira, iniciando no centro do mapa, com o contador KDE (Kill / Death / Essence) zerado. Um detalhe importante é que a área no centro do mapa (marcada por um hexagrama de sangue) é livre de PvP, ou seja, mesmo se você for atingido por uma abóbora dentro dessa área, você não será destruído.

O jogador pode andar livremente pelo mapa, coletar abóboras para destruir outros jogadores, coletar essências para se preparar melhor para o PvP, esconder-se atrás das árvores para emboscar os inimigos, ou simplesmente permanecer no centro do mapa.

### Personagens

Não há escolha de personagens, ao entrar na partida, você inicia com um personagem aleatório disponível. Todos os personagens terão as mesmas características para que o jogo não seja desbalanceado.

Para a versão 1.0 apenas um personagem estará disponível, ou seja, todos os jogadores serão representados por um mesmo personagem.

## Elementos do Game Play

No JAW, é possível interagir com alguns elementos do mapa, mudando o comportamento da interação em alguns casos específicos.

- **Jogadores:** Os personagens do jogo não interagem entre si, ao colidirem, simplesmente atravessam uns aos outros;
- **Abóbora:** Quando um jogador colide com uma abóbora solta ao chão, ele passa a segurá-la, ou seja, a abóbora passa a pertencer a ele e ela o segue como se o personagem tivesse colocado-a na cabeça. Nesse estado o jogador pode optar por jogar a abóbora, fazendo com que ela seja arremessada à sua frente, destruindo os jogadores que colidirem com ela durante seu percurso. Ao final do percurso a abóbora volta ao seu estado de repouso e pode ser coletada novamente por qualquer jogador. Quando um jogador colide com uma abóbora que está na cabeça de outro, ele é destruído, assim como se ela tivesse sido arremessada;
- **Essências:** Quando um jogador colide com uma essência ela é coletada e outra nasce num lugar aleatório no mapa. Cada essência aumenta a velocidade de movimento do jogador em 0.2 pixels por iteração;
- **Árvores:** Um jogador não pode atravessar um árvore, mas quando ele se posiciona atrás dela, fica invisível para outros jogadores. Quando uma abóbora atinge a base de uma árvore, a abóbora é destruída e outra nasce num lugar aleatório no mapa;

## Arte e Vídeo

### Animação e Arte 2D

Toda a arte e animação é baseada em Sprite Sheets, concebidas usando a ferramenta Paint.net ([getpaint.net](http://getpaint.net)).

## Som e Música

Não há efeitos sonoros no jogo, apenas uma música de fundo simples, tendo como temática o cenário do jogo, em um estilo retrô.