



Grupo de Design e Desenvolvimento de Jogos:

Arthur Rodrigues
Daniel Gherard
Luiz Fernando
Thais Sandim
Ygor de Paula

Revision: 0.0.1

GDD Template Written by: Benjamin “HeadClot” Stanley

License

If you use this in any of your games. Give credit in the GDD (this document) to Alec Markarian and Benjamin Stanley. We did work so you don't have to.

Feel free to Modify, redistribute but **not sell** this document.

TL;DR - Keep the credits section of this document intact and we are good and do not sell it.

Index

1. Index
2. Overview
 - a. Theme / Setting / Genre
 - b. Core Gameplay Mechanics Brief
 - c. Targeted platforms
 - d. Monetization model (Brief/Document)
3. Project Scope
 - a. Time / Cost
 - b. Team
4. Description
 - a. List of Influences
 - b. The elevator Pitch
 - c. Project Description (Brief):
 - d. Project Description (Detailed)
 - e. What sets this project apart?
5. Story and Gameplay Mechanics
 - a. Story (Brief)
 - b. Story (Detailed)
 - c. Gameplay (Brief)
 - d. Gameplay (Detailed)
6. Assets Needed
 - a. 2D
 - b. Animation
 - c. Sound
 - d. Code
7. Schedule
 - a. Semana 1
 - b. Semana 2
 - c. Semana 3
 - d. Semana 4
 - e. Semana 5
 - f. Semana 6
 - g. Semana 7
 - h. Semana 8
 - i. Semana 9
 - j. Semana 10

Overview

Theme / Setting / Genre

- Platforma
- Puzzle

Core Gameplay Mechanics Brief

- 3 Personagens controlado por 1 jogador
- Escuridão com ponto de luz (Plano Vermelho)
- reflexão de raios de luz e espelhos (Plano Azul)
- Arco e flecha vs Inimigos (Plano Verde)

Targeted platforms

- PC - Multi OS

Monetization model (Brief/Document)

- Postware

Project Scope

Time / Cost

- 10 Semanas
- 73h 20 min (aulas)

Team

- Arthur Rodrigues
- Daniel Gherard
- Luiz Fernando de Carvalho
- Thais Sandim Gonçalves Neto
- Ygor de Paula

Description

List of Influences

- Legend of Zelda: Wind Waker
 - Jogo : ([IGN](#))
 - Influencia na ideia dos puzzles de luz
- Dom quixote
 - Literatura : ([Dominio Público](#))
 - Influência no Design e motivações do personagem
- Donkey Kong Country
 - Jogo : ([IGN](#))
 - Estilo de Plataforma

The elevator Pitch

Um jogo sobre um herói e seu burrinho, onde você deve colaborar com versões de si mesmo no passado para resolver quebra-cabeças.

Project Description (Brief):

A Idéia é que o jogador, no papel de herói, possa resolver quebra-cabeças com a ajuda de si-mesmo, jogando com três versões do mesmo herói e realizando ações que interagem com os três mapas.

Cada uma das versões do herói conta com uma mecânica única à ele para resolver os desafios colocados para este herói, a fase também proporciona oportunidades para que versões diferentes interajam entre-si criando pontos onde um herói sozinho não consegue passar sem as suas contrapartes.

What sets this project apart?

- O Madeira vai dar Nota
- Mecanicas Pouco Exploradas

Core Gameplay Mechanics

- Escuridão e Tochas
 - < Details >
 - < How it works >
- Puzzle de luz
 - < Details >
 - < How it works >
- Arco e flecha vs Inimigos
 - < Details >
 - <How it works >

Story and Gameplay

Story (Brief)

A historia começa quando o heroi está retornando para casa após uma longa jornada montado em seu velho burrinho, com o qual vem dividindo essa carreira de aventureiro há anos.

A viagem é longa e leva vários dias,mas infelizmente, no 3º dia, após montar o acampamento,um infortunio acontece.

O heroi vai descansar enquanto seu animal de estimação tenta encontrar comida, o burrinho encontra algumas cenouras e começa a comer calmamente.

Enquanto isso na torre proxima aonde descansam nossos herois um maligno mago do mal furiosamente observa o burrinho se aproximar de seus vegetais premiados:

-Já chega! Minhas preciosas *Dacus carota!* Esse animal estúpido!

O malevolo perverso mago então começa a preparar seu plano funesto:

- HAHHAHA! Vou prender esse burro no topo da minha torre, e ele ira ficar preso para sempre, e seu cavaleiro deve ir para as masmorras, só para aprender a nunca deixar um burro comer cenouras alheias!

Nosso heroi acorda, em um lugar estranho, frio, cinzento, feito de pedras! Como isso é possivel?

- Ah! - exclama o heroi - Me lembro! Me lembro de um mago nefasto,e meu burrinho... Meu burrinho! Oh não, onde esta ele?

- Ele está no topo da torre - uma voz misteriosa profere das sombras - mas você nunca ira conseguir sozinho, a torre do mago foi feita para ele e ele apenas, com seus poderes de triplicação...

- Mas eu preciso ajudá-lo, nunca irei desistir de meu amigo!

- Talvez eu possa ajudar... - A figura sai das sombras em um majestoso arco-íris - sou o mago das cores, o arquí-inimigo do tenebroso sinistro mago cruel do mal, espere um momento.

E ao mesmo tempo em que ele diz isso um raio de luz prismático sai de suas mãos em direção ao herói

- O que é isto? - pergunta o herói, mas sua voz se projeta triplicada

- Eu te dividi, nas suas cores básicas e personalidades fundamentais, agora talvez você tenha uma chance, vá e salve seu amigo!

Será que nosso herói irá reencontrar seu precioso amigo? Será que o terrível tenebroso sinistro e vil mago perverso do mal irá ser derrotado? Será que nosso herói descobrirá que sua calça está aberta?...

Story (Detailed)

Nosso herói se encontra retornando para casa montado em seu burrinho com pilhas de ouro na sua mochila, ao fim da tarde ele para e descansa em uma clareira no meio da floresta.

O herói acorda preso em um calabouço e sem seu burrinho, uma misteriosa figura aparece e explica que ele foi preso pelo maligno mago do mal, mas promete ajudá-lo

Gameplay (Brief)

Cada parte do herói possui um armamento distinto utilizado para superar os obstáculos de sua fase. As fases são alternadas pressionando as teclas: A para a fase do herói vermelho que também é o comandado inicialmente; S para a do verde e D para a do azul. Trocando as fases troca-se o herói comandado, este se move na tela através das flechas do teclado e salta pressionando-se Z, para os heróis azul e verde a tecla X ativa uma ação.

O herói vermelho possui uma tocha, esta é utilizada para iluminar seu caminho como também incendiar objetos específicos como acender fogueiras, piras queimar cordas etc (não monstros).

O herói verde carrega um arco e flecha consigo usado para atingir alvos específicos e matar monstros as flechas são atiradas pressionando a tecla X.

Os alvos destruídos bem como objetos queimados liberam portas presentes no caminho dos outros heróis, também podem ascender luzes presentes no caminho do herói azul,

O herói azul porta um escudo utilizado para refletir um raio de luz em uma direção específica. Tal reflexão só acontece quando o herói está em defesa tal forma é ativada apertando a tecla X.

Gameplay (Detailed)

O jogo foi pensado de forma que os três corredores (fases) de cada um dos heróis possam parecer paralelos. Sendo assim as atitudes de uma dada fase podem interferir em outra seja por reflexão de luz, iluminação de pontos, barreiras ou portas seguradas por monstros.

Apenas o herói verde interage e consequentemente, pode morrer por causa de monstros diretamente; os outros heróis podem morrer ao caírem em buracos ou caírem em armadilhas.

A tocha carregada pelo herói vermelho pode ser usada para iluminar os mapas de outros heróis seja para impedir um inimigo de atacar ou torna-lo tangível para o herói verde ou para ter seu raio de luz refletido pelo herói azul.

Em todas as fases existem também botões no chão e alvos especificamente na dos heróis verde e azul estes botões podem ser ativados ao pular em cima ou acertados por flechas ou raios de luz. Quando ativos podem ser responsáveis por liberar e fechar passagens. Nas fases iniciais do jogo quando trocada de uma dada fase para outra todas as ações e movimentos são congelados (os monstros e o herói congela e projéteis param no ar) porém nas fases finais isto não ocorrerá. Desta forma quando o jogador trocar de fase (do herói verde para o azul por exemplo) os monstros continuarão a se mover e/ou atacar.

O escudo do herói azul será responsável por fazer reflexões de luz em botões e nas fases mais avançadas tal luz refletida impedirá monstros de atacarem o herói verde.

O arco portado pelo herói verde será responsável por matar monstros e ativar botões.

Assets Needed

2D

- Tile-sets
- Spritesheet do Heroi
- Sprites do inimigo
- Sprites do botão, chave, flecha e cristal

Animation

- Héroi
- Inimigo
- Botão e cristal

Sound

- Música de introdução
- Tocha
- Disparo de flecha
- Inimigo tomando dano

Code

- Plugin de transição entre níveis

Schedule

Semana 1

- Definida a Engine a ser Trabalhada
- Definido o estilo gráfico
- Conceitualização dos personagens
- Platformer básico

Semana 2

- Chicote
- Gravação das Ações

Semana 3

- Gravação das Ações
- Nessa Semana a gravação das ações saiu dos planos do projeto, pois, foi entendido que a plataforma free do phaser que foi utilizada, dava pouco suporte e não foi enxergada necessidade extrema da funcionalidade visto o andamento das ideias para produção do jogo.
- Pensar em novas ideias.

Semana 4

- Raio de Luz
- Tocha

Semana 5

- Raio de Luz
- Level Design

Semana 6

- Level Design

- Desistencia da ideia de usar um chicote como arma. Foi entendido que ficaria mais interessante o guerreiro ter um arco e flecha.
- Pensar em possiveis inimigos

Semana 7

- Definição de 2 inimigos
- Implementação do arco e flecha
- Definido plano básico de 3 fases
- Pensar em que tipo de fase seria feita, a partir de desenhos a mão livre.

Semana 8

- Implementação da flecha atingindo o inimigo.
- Implementação de obstaculos, desafios, componentes da fase 1
- Correção de erros nas mecânicas
- Definição dos sons
- Modelagem da fase 2

Semana 9

- Correção de erros e finalização das fases
- Avaliação do jogo por programadores
- Testes
- Escrita do GDD

Semana 10

- Escrita do GDD
- Correção de erros encontrados nos testes
- Testes