**UNIVERSIDADE DO ESTADO DO AMAZONAS – UEA**

**PÓS-GRADUAÇÃO EM DESENVOLVIMENTO DE JOGOS ELETRÔNICOS**

**VAMPIXEL**

Game Design Document

*Versão: 1.0*

**Autores:**

Claudio Cardoso Sampaio

Fernando Albino Dantas Filho

Irlan Carlo do Amaral Gomes

Jeferson Barros Alvez

Josué Pinheiro de Aguiar Júnior

Paulo Junio Oliveira matos

Renan Zuany Sato

Manaus,

Julho de 2017

**ÍNDICE**

[1. HISTÓRIA 3](#_Toc485370235)

[2. GAMEPLAY 3](#_Toc485370236)

[3. PERSONAGENS 4](#_Toc485370237)

[4. CONTROLES 4](#_Toc485370238)

[5. CÂMERA 6](#_Toc485370239)

[6. UNIVERSO DO JOGO 6](#_Toc485370240)

[7. INIMIGOS 7](#_Toc485370241)

[8. INTERFACE 7](#_Toc485370242)

[9. CUTSCENES 7](#_Toc485370243)

[10. VERSÕES 7](#_Toc485370244)

1. **HISTÓRIA**

A história é contada em uma era sombria, onde mitos se tornam realidade e monstros saem da escuridão para se beneficiar do medo dos homens. Existiu uma época em que um parente distante do Conde Drácula, acordava de 30 em 30 anos para poder ter a mais bela jovem aldeã da Romênia como sua esposa. O nome dele era Vampixel.

Em 1450, Vampixel levanta do seu sono imortal e começa a sondar as aldeias da Romênia à procura de sua nova noiva e, em Sinaia, no Castelo Peles, ele encontra Helena, a mais bela donzela daquele local.

Porém não será fácil para Vampixel, pois Helena mora em um castelo fortemente protegido por arqueiros, cavaleiros e membros de uma seita religiosa que planejam entregá-la em sacrifício. Não se sabe muito sobre esses fanáticos, porém seus métodos são bastantes ortodoxos.

Para alcançar seu objetivo, Vampixel precisará lutar contra forças do bem e do mal e desvendar os mistérios da seita liderada pelo monge Lucius.

1. **GAMEPLAY**

O jogador experimenta o mundo como Vampixel, um vampiro, através de um plano 2D, em plataforma. Ele deve se mover andado, correndo da direita para esquerda ou pulando, onde estará sujeito às leis da física.

O personagem terá que passar por fases (bosque, chaminé, área interna do castelo e o templo), utilizando suas transformações (morcego, lobo e invisibilidade) para ultrapassar obstáculos ou mesmo para lutar contra os inimigos, atirando pequenos morcegos.

O jogador é apresentado ao primeiro cenário, o bosque, onde ele terá que se mover apenas na horizontal e aprender as funções básicas como tiro, pulo simples, pulo duplo (transformação em morcego) e corrida (transformação em lobo). O cenário apresenta inimigos pouco resistentes (1 de vida).

No segundo cenário, a chaminé, o personagem descerá por dentro de uma chaminé, tentado sobreviver a obstáculos (espinhos, plataformas que caem e fogo), inimigos surgem inesperadamente (1 de vida).

No terceiro cenário, a área interna do castelo, o personagem terá que escapar da luz do sol, que aparece de tempo em tempo através das janelas e de um buraco do teto do castelo, superando obstáculos, como plataformas que caem e candelabros espinhentos. Nessa fase, os inimigos estarão mais resistentes e o jogador precisará de maior habilidade para derrotá-los (2 de vida).

No quarto cenário, o templo, para concluir o jogo, o personagem enfrentará o monge Lucius, o qual terá 5 de vida, e em seguida se transformará em Lucifer, que terá 10 de vida.

Vampixel inicia o jogo com 3 de vida, gotas de sangue ficam espalhadas pelas fases e, para cada inimigo abatido, há um bônus de 50 pontos. Ao completar 1000 pontos, Vampixel ganha uma gota de sangue, a qual equivale a uma vida.

Capas mágicas estarão espalhadas pelo cenário para poder dar a Vampixel a habilidade de invisibilidade. Com o uso da capa, os inimigos não vão enxergá-lo por 30 segundos.

Na metade de cada fase, haverá caixões para o jogador salvar o jogo. Caso Vampixel perca as 3 vidas, o jogador retornará para último caixão.

1. **PERSONAGENS**

O personagem principal do jogo é Vampixel, um vampiro nascido no ano de 1200, que acorda de 30 em 30 anos para poder ter sempre uma nova noiva. Com sua determinação e obstinação, ultrapassa todos os obstáculos para alcançar seu objetivo maior: salvar Helena e desposá-la.

Possui habilidades diversas, como andar, correr, pular, dar pulo duplo e planar. Tem como seu ataque básico tiros de pequenos morcegos e uma capa que o deixa invisível aos inimigos por 30 segundos.

1. **CONTROLES**

|  |  |
| --- | --- |
| Andando para direita. | Clicar seta da direita. |
| Andando para esquerda. | Clicar seta da esquerda. |
| Pulo simples. | Clicar seta para cima. |
| Pulo duplo. | Clicar duas vezes na seta cima. |
| Correr. | Segurar shift. |
| Selecionar ataque. | Clicar na letra Q. |
| Selecionar invisibilidade.  Informa a quantidade de capas. | Clicar na letra W. |
| Tempo da invisibilidade. | Automático com duração de 30 segundos. |
| Ataque – dispara pequenos morcegos. | Clicar na tecla de espaço. |

1. **CÂMERA**

- Como é a câmera do jogo? Como o jogador visualiza o jogo?

- Ilustre visualmente como o jogo será visualizado;

1. **UNIVERSO DO JOGO**

- Descrição e ilustração dos cenários do jogo;

- Como as fases do jogo estão conectadas?

- Qual a estrutura do mundo?

- Qual a emoção presente em cada ambiente?

- Que tipo de música deve ser usada em cada fase?

- Inclua ilustrações de todos os mapas e fases do jogo;

1. **INIMIGOS**

- Descrição e ilustração dos inimigos que existem no universo do jogo;

- Em qual ambiente/fase cada inimigo vai aparecer?

- Como o jogado supera cada inimigo?

- O que o jogador ganha ao derrotar cada inimigo?

- Qual o comportamento e habilidades de cada inimigo?

- Qual o comportamento e habilidades de cada inimigo?

1. **INTERFACE**

- Design e ilustração do HUD (head-up display);

- Posicionamento dos elementos do HUD;

- Design e ilustração das interfaces do jogo: tela inicial, menu de opções, tela de pause, menu de itens, tela de loading, etc...

1. **CUTSCENES**

- Descrição dos filmes que serão incluídos no jogo;

- Descrição dos roteiros;

- Qual método será usado para a criação dos filmes?

- Em quais momentos eles serão exibidos?

1. **VERSÕES**

Versão: 1.0

* História;
* Gameplay
* Alguma coisa
* Controles