**The Duo**

Game Design Document

Versão: 1.0

**Alunos:**

Vitória Torres de Lima

Victor Teles

Victor Mesquita

Diego Teixeira

**Rio de Janeiro**

Setembro/2021

**SENAI. Departamento Regional do Rio de Janeiro**

**Firjan SENAI Jacarepaguá**

**The Duo**

**Curso:**

**Técnico**

**Modalidade:**

Programação de Jogos Digitais

**Turma:**

….

**Instrutor(es)-orientador(es):**

Júlio

**Alunos:**

Vitória Torres de Lima

Victor Teles

Victor Mesquita

Diego Teixeira

**Rio de Janeiro**

Setembro/2021

* **História**

- Após uma sociedade alienígena do Planeta Omega estudar a raça humana, se apegaram a algumas festas comemorativas e decidiram levar as tradições a seu planeta, de forma que, implementasse desafios a sua população. Com isso, dois jovens amigos foram selecionados para serem a primeira dupla participante.

Com o passar do tempo, eles ficam ainda mais próximos, criando laços e aumentando as chances de concluírem o desafio. Os labirintos são difíceis e cansativos, mas com a cooperação da dupla eles conseguem deixar o percurso menos complexo. A missão dos amigos é passar por todos os feriados e datas comemorativas.

* **Gameplay**

- WASD controlam a movimentação do Filipe.

- SETAS controlam a movimentação da Heloísa.

- TECLA Q ataque do Filipe.

- ENTER ataque da Heloísa.

- Os jogadores terão que ter raciocínio lógico para passar das fases, matar os inimigos e resolver os enigmas da fase com cooperação e agilidade.

- O jogo se passa em fases que são solucionadas após a eliminação dos inimigos e conseguirem chegar na porta. Conforme o avanço das fases, o jogo vai demandar mais raciocínio, cooperação e comunicação em equipe.

- Conforme a dupla vai progredindo e eliminando os alienígenas, os extraterrestre mandam mais tropas para que seu sistema continue funcionando. A missão da dupla é eliminar todos os ETS para libertar as pessoas do domínio dos aliens.

- A recompensa dos personagens está na libertação de inocentes que estão presos nas fases dos labirintos.

- A condição de derrota está na morte quando se perde 3 vidas ou ficando apenas um vivo.

* **Personagens**

- Descrição das características dos personagens principais (nome, idade, tipo...);

- História do passado dos personagens;

- Personalidade dos personagens;

- Habilidades características de cada personagem (poderes especiais, golpes especiais, armas...);

- Ilustração visual dos personagens;

- Ações que os personagens pode executar (andar, correr, pular, pulo duplo, escalar, voar, nadar...);

- Metricas de gameplay do personagem principal;

* **Controles**

- WASD controlam a movimentação do Filipe.

- SETAS controlam a movimentação da Heloísa.

- TECLA Q ataque do Filipe.

- ENTER ataque da Heloísa.





* **Câmera**

- A câmera mostra o cenário inteiro e o jogador consegue visualizar o mapa inteiro.



* **Universo do Jogo**

- O jogo se passará em labirinto.

- As fases se conectam por portas.

- A emoção é derrotar inimigos e avançar nas fases com trabalho em equipe.

- Usaremos músicas levemente eletrônicas.

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

* **Inimigos**

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

- Em qual ambiente/fase cada inimigo vai aparecer?

Em todas as fases

- Como o jogado supera cada inimigo?

Usando sua arma

- O que o jogador ganha ao derrotar cada inimigo?

Nada

- Qual o comportamento e habilidades de cada inimigo?

Andar atrás do player e dar dano quando encosta

* **Interface**



* **Cronograma**

- Descrição detalhada do cronograma de desenvolvimento;

- Modelo de cronograma:

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  | **Setembro** | | | | **Outubro** | | | | **Novembro** | | | | **Dezembro** | | | |
| **Tarefa/Semana** | 1 | 2 | 3 | 4 | 1 | 2 | 3 | 4 | 1 | 2 | 3 | 4 | 1 | 2 | 3 | 4 | **Progreso** |
| Escrever o GDD |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | Completo |
| Apresentar GDD |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | Completo |
| Selecionar/desenhar a arte dos personagens |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | Completo |
| Selecionar/desenhar a arte dos cenários |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | Em Progresso |
| Desenvolver o sistema de controle do jogador |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | Planejado |
| Desenvolver sistema de mapas e fases |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | Planejado |
| Implementar a detecção de colisão |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | Planejado |
| Desenvolver sistema de pontuação |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | Planejado |
| Implementar inimigos |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | Planejado |