

Game Design Document

1. [Introdução](#)
2. [Sinopse](#)
3. [Espaço e Tempo](#)
4. [Personagens](#)
5. [Gameplay](#)
6. [Fluxograma](#)
7. [Roteiro](#)

Introdução

Catcher é um jogo no estilo plataforma 2D em que controlamos Catcher, um gato guarda da cozinha de um restaurante importante. Nesse mesmo restaurante, ratos moram escondidos e tentam roubar a comida. O objetivo do gato é não permitir que os ratos roubem a comida e deixar o dono do restaurante orgulhoso.

Sinopse

Após um restaurante fechar as suas portas, Catcher (um gato) fica responsável por guardar a cozinha durante a noite escura. Enquanto isso, ratos tentam roubar a comida sem serem capturados pelo imparável guarda.

Espaço e Tempo

O jogo se passa em um restaurante durante a noite, após o seu fechamento. O gato é o único que fica no restaurante durante a noite, pois é o guarda da cozinha.

Todas as luzes do restaurante estão apagadas. A cozinha é iluminada apenas por uma luz fraca que vem da rua, através da janela.

Personagens

Dono do restaurante

O dono do restaurante, que também é o chef, é um homem de 30 anos, magro, que veste um uniforme de cozinheiro. Ele é divertido, sorridente e orgulhoso do seu restaurante.

Catcher

Catcher, o gato, é um gato determinado e preparado para qualquer situação. Ele é o guarda do restaurante e não vai deixar nenhum rato roubar a comida do restaurante. Sempre atento vestindo seu uniforme de guarda e sua longa cauda.

Possui diversas habilidades, como super-pulo, super-velocidade e um ataque especial onde sua cauda se transforma em um grande chicote para atacar todos os ratos de uma só vez.

Ratos

Espertos, traiçoeiros e rápidos, os ratos querem roubar a comida do restaurante sem serem pegos pelo gato. Eles são vários e estão sempre tentando roubar a comida do restaurante.

Para isso, utilizarão de suas habilidades de correr, pular e escalar para roubar a comida do restaurante.

Gameplay

Características

Catcher é um jogo de plataforma 2D para dispositivos móveis. Tendo seu modo de jogar baseado em toques na tela, no qual o jogador deve tocar nos ratos para capturá-los.

Também possui botões de ação na parte inferior da tela para usar as habilidades do Catcher, como super-pulo, super-velocidade e um ataque especial onde sua cauda se transforma em um grande chicote para atacar todos os ratos de uma só vez.

Na parte superior da tela, há informações como o tempo restante para o restaurante abrir, a pontuação atual do jogador e a quantidade de especial disponível. Além de um botão para pausar o jogo.

Mecânicas

Ratos aparecem aleatoriamente na tela, saindo de esconderijos. O jogador deve tocar nos ratos para capturá-los, ganhando pontos e um pouco de especial.

Aleatoriamente, múltiplos ratos podem aparecer de uma vez. Demandando velocidade e atenção do jogador.

Alguns ratos podem tentar se esconder atrás de objetos, como painéis, potes e caixas. Outros tentarão escalar as paredes ou pular por cima de objetos.

Quando o jogador acumula especial suficiente, pode usar o especial para capturar todos os ratos na tela. Mostrando uma animação do Catcher usando sua cauda como chicote para capturar todos os ratos.

Na progressão das fases, a velocidade e a quantidade de ratos aumenta. Trazendo cada vez mais desafios para o jogador.

Resolução

Quando o tempo para o restaurante abrir acaba, o jogador tem sucesso ganhando pontos extras e passa de fase.

Nesse momento, uma animação mostra o dono do restaurante chegando para abrir o restaurante e orgulhoso do seu gato.

Caso um rato toque na comida, o jogador perde e uma animação mostra o dono do restaurante chegando para abrir o restaurante e triste por ter perdido a comida.

Social

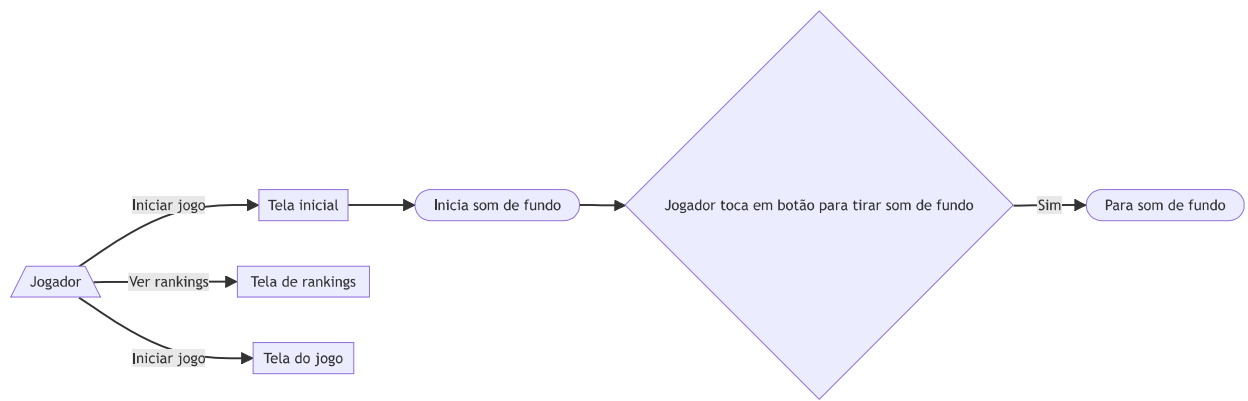
O jogo será integrado com o sistema de jogos do Google Play e Apple Game Center. Permitindo que o jogador compare sua pontuação com outros jogadores.

Também haverá rankings semanais, onde os jogadores que mais pontuarem aparecerão em uma tela específica para isso.

Dessa forma, os jogadores podem competir entre si para ver quem consegue a maior pontuação.

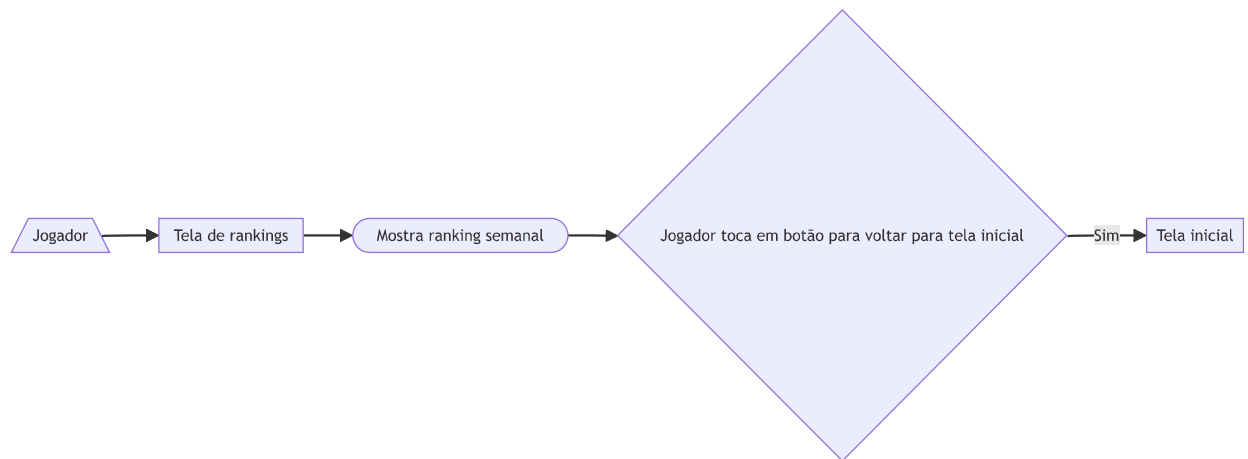
Fluxograma

Tela inicial



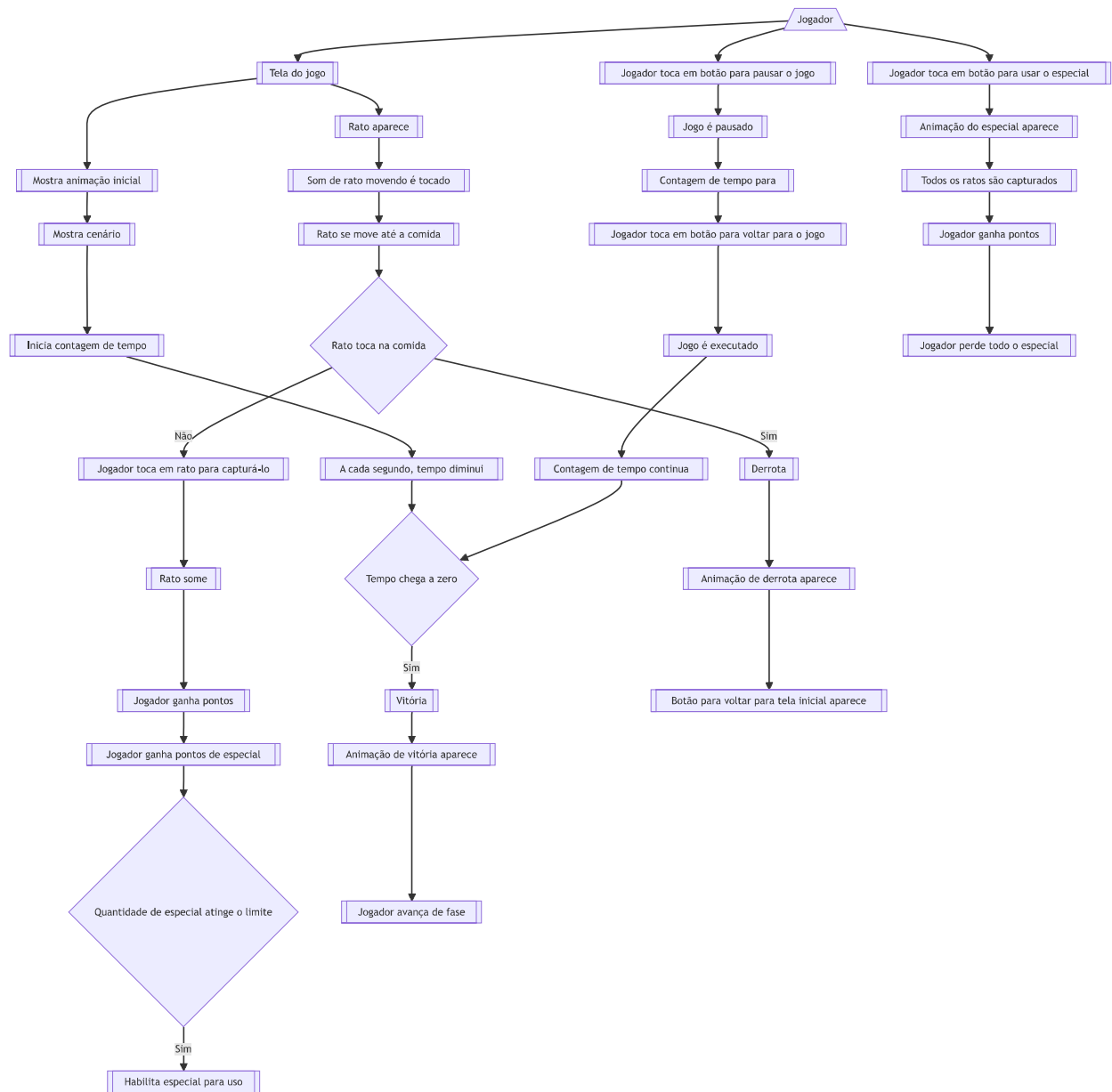
Fluxograma da tela inicial

Tela de rankings



Fluxograma da tela de rankings

Tela do jogo



Fluxograma da tela do jogo

Roteiro

int. COZINHA do RESTAURANTE – noite

DONO DO RESTAURANTE, um homem de 30 anos, magro, que veste um uniforme de cozinheiro.

(sorrindo como se orgulhoso do dia de trabalho)

DONO DO RESTAURANTE

Que ótimo dia de trabalho! Amanhã será ainda melhor!

(olha para CATCHER com um olhar de ordem)

Conto com você para guardar a cozinha enquanto estou fora.

DONO DO RESTAURANTE sai do restaurante, fechando a porta atrás de si.

CATCHER se vira para a cozinha e faz sua pose de guarda, com uma expressão facial como se estivesse totalmente focado.

FADE OUT

Inicia música de suspense ao fundo.

CUT TO

int. COZINHA do RESTAURANTE – noite

Câmera posicionada de forma a visualizar toda a cozinha e Catcher posicionado no centro.

Música se intensifica.

HUD (Botões) aparece na tela.

Dinâmica do jogo inicia.