

SOHNE Softwares

# Free Breeze

Design Document

Leandro Peres  
11-4-2020

# 1 **TABLE OF CONTENTS**

---

1	Table of Contents	1
2	Marketing	3
2.1	Pitch	3
2.2	High-Level Overview	3
2.3	Genre	3
2.4	Platforms and Stores	3
2.5	Target Audience	3
3	Creative	4
3.1	Story Synopsis	4
3.2	Characters	4
3.3	Outline	4
3.4	Gameplay Experience	5
3.5	Non-story Modes	5
3.6	Art Overview	5
3.7	Art Influences	5
3.8	Audio Overview	5
3.9	Audio Influences	5
4	Technical	6
4.1	Gameplay Overview	6
4.2	Gameplay Influences	6
4.3	Levels, Areas, and Major Scenes	6
4.4	NPC Interaction	6
4.5	Objectives and Scoring	6
4.6	Play Mechanics	7
4.7	Networked Features	7
4.8	Store Integrations	7
4.9	Special Systems and Other Considerations	7

## 2 MARKETING

---

### 2.1 PITCH

Um acampamento de verão, com diversas gincanas e atividades lúdicas para todas as idades.

### 2.2 HIGH-LEVEL OVERVIEW

Com diversos modos de gincanas, Free Breeze se atém à competitividade amistosa entre amigos e estranhos, pensando na cooperação estratégica, com modos variando entre shooter e, **possivelmente**, corrida de obstáculos. Contando, ainda, com um design agradável e refrescante com toques de animações cartunescas contemporâneas que relembram os clássicos.

### 2.3 GENRE

Multiplayer de batalha/shoot 'em up

### 2.4 PLATFORMS AND STORES

Celulares móveis, com o mínimo de requerimento, Android 4.4 ou superior. Pretende-se, ainda, a portabilidade para sistemas com hardware de mesa (Windows 10, Linux 5.0 +, MacOS 10.13+) e browsers (Unity WebGL), sendo lançados nas plataformas ***Itch.io*** e ***GameJolt***.

### 2.5 TARGET AUDIENCE

10 anos ou mais.

## 3 CREATIVE

---

### 3.1 STORY SYNOPSIS

Um acampamento pacato e sereno, no território de Nomen, decide abrir matrículas para quem quiser uma amistosa diversão competitiva. Pensando nisso, um jovem decide se inscrever, e acaba por conhecer a sua rival, uma jovem perspicaz e sagaz, capaz de bolar estratégias e condições praticamente impecáveis.

### 3.2 CHARACTERS

**O Jogador** – O jogador será, fisicamente, um jovem que responderá ao chamado da aventura quando se matricular no acampamento de verão da sua pequena comunidade.

### 3.3 OUTLINE

- Introdução
  - O jogador se matricula no **Breeze Summer Camp**.
  - O jogador percebe que há incontáveis outros jogadores de diversos níveis de habilidade.
  - O jogador conhece o seu rival.
  - O jogador é escolhido para um determinado time, oposto ao de seu rival.
- Gameplay
  - A árdua batalha começa.
  - A estratégia do time do jogador se sobrepõe ao oponente.
- Endgame
  - O jogador ajuda o seu rival derrotado.

### 3.4 GAMEPLAY EXPERIENCE

Etapas ordenadas de interação:

- Inicializador/Buscador de partida;
- Jogatina de acordo com o modo selecionado; (?)
- Término da partida, mostrando o placar do time vencedor.

### 3.5 NON-STORY MODES

**Provavelmente**, um modo de treino, para os jogadores se habituarem com os controles e mecânicas em um geral.

### 3.6 ART OVERVIEW

Objetivo de trazer uma visão cartunesca para estética nos jogos multiplayer/shoot em'up

### 3.7 ART INFLUENCES

- *TLZ:Breath of the Wild (WiiU, Switch)*

- *Sheep, Dog 'n' Wolf (PSOne)*
- *Brawl Stars (Android, iOS)*

### **3.8 AUDIO OVERVIEW**

Recriação de áudio de torcida de arquibancada, um ambiente ameno, descontraído e infantilizado.

### **3.9 AUDIO INFLUENCES**

- *TLZ:Breath of the Wild (WiiU, Switch)*
- *Sheep, Dog 'n' Wolf (PSOne)*

## 4 TECHNICAL

---

### 4.1 GAMEPLAY OVERVIEW

Criação do comportamento da câmera:

- Angulada como Top down, simulando uma visão isométrica;
- Acompanha o jogador, limitada aos espaços físicos do mapa.

Criação dos sistemas:

- *Matchmaking*;
- Configurações;
- Controles (Mobile, Keyboard, Gamepad);
- Times e jogadores;
- Colisão;
- Renascimento;
- Condição de vitória.

### 4.2 GAMEPLAY INFLUENCES

- *Brawl Stars (Android, iOS)*
- *Sheep, Dog 'n' Wolf (PSOne)*
- *Fall Guys (PlayStation 4, Microsoft Windows)*

### 4.3 LEVELS, AREAS, AND MAJOR SCENES

- **Menu** – Menu principal.
  - **Opções** – Diálogo contendo as configurações gerais, bem como os volumes sonoros, densidade da grama e outros.
  - **Sobre** – Informações sobre a equipe, termos e contratos.
- **Combate** – Os jogadores se enfrentarão em uma partida de *queimada*, sendo alocados para uma planície coberta por gramas e árvores.

### 4.4 NPC INTERACTION

Não há interação com *NPCs*.

### 4.5 OBJECTIVES AND SCORING

O incremento da pontuação se dá pela colisão com membros da equipe oposta, contabilizando 1 ponto por contato. A condição de vitória se dá ao término do tempo proposto, valendo o time que pontuou mais.

### 4.6 PLAY MECHANICS

- Movimento básico
- Lançamento de bolas
- Interação com as bolas

#### **4.7 NETWORKED FEATURES**

- Online multiplayer
- Log in por intermédio do **GameJolt**, requisitando da API apenas o nome de usuário.

#### **4.8 STORE INTEGRATIONS**

- Armazenamento das informações de login por parte do software terfecirado  
GameJolt-Unity API

#### **4.9 SPECIAL SYSTEMS AND OTHER CONSIDERATIONS**

Não há commodities.