

Conserte o Futuro

Game Design Document (GDD)

[Jogar online](#)

CRIA! 2º Edição
Categoria Jogo Digital

Desenvolvido por

Nicolas Francisco Gonzales

- ID de usuário do Cria: **529**
- ID de inscrição do projeto: **369**
- nikolasgonzales71@gmail.com







Tutor

Prof. **Conrado Saud** — Senac São Carlos

- conrado.sasaud@sp.senac.br



Sumário

 História do jogo	3
 Arte conceitual	6
Cenários	6
 Level Design	7
Fase 1: a Cidade poluída	8
Design proposto para a fase 1	9
 PERSONAGENS	10
Controles	13
TECLADO	13
CONTROLE	13
 Interfaces	14
Versão final	14
 Itens e coletáveis	15
Declaração do uso de IA	16

HISTÓRIA DO JOGO

Com o passado da humanidade, diversos problemas apareceram por ações da urbanização que impactaram na natureza e na vida das pessoas. Você é a pessoa que tem uma vontade enorme de voltar para o passado através de fases e mudando o os tipos de ações que foram causadas pela urbanização, atacando as criaturas que vão representar a poluição.



As queimadas e o desmatamento geral nas florestas fizeram com que o ar ficasse consideravelmente difícil de se respirar, que também foram causados pela urbanização e por pessoas com más intenções.



Fábricas e usinas tiveram uma influência considerável na poluição do ar dificultando a respiração das pessoas e a circulação do oxigênio. As escolhas dos humanos no passado fizeram com que o futuro fosse totalmente mudado e que teve a sua mudança drástica em condições climáticas e florestais.



As cidades foram completamente abandonadas por conta da alta contaminação da água causando problemas para manter a cidade e problemas com saúde.



Você é a última esperança, com acesso a uma máquina do tempo que só funciona com resíduos encontrados na Zona de Risco.

A Zona de Risco é o nome dado às áreas urbanas tomadas por inimigos como água poluída, esgoto e fumaça tóxica.



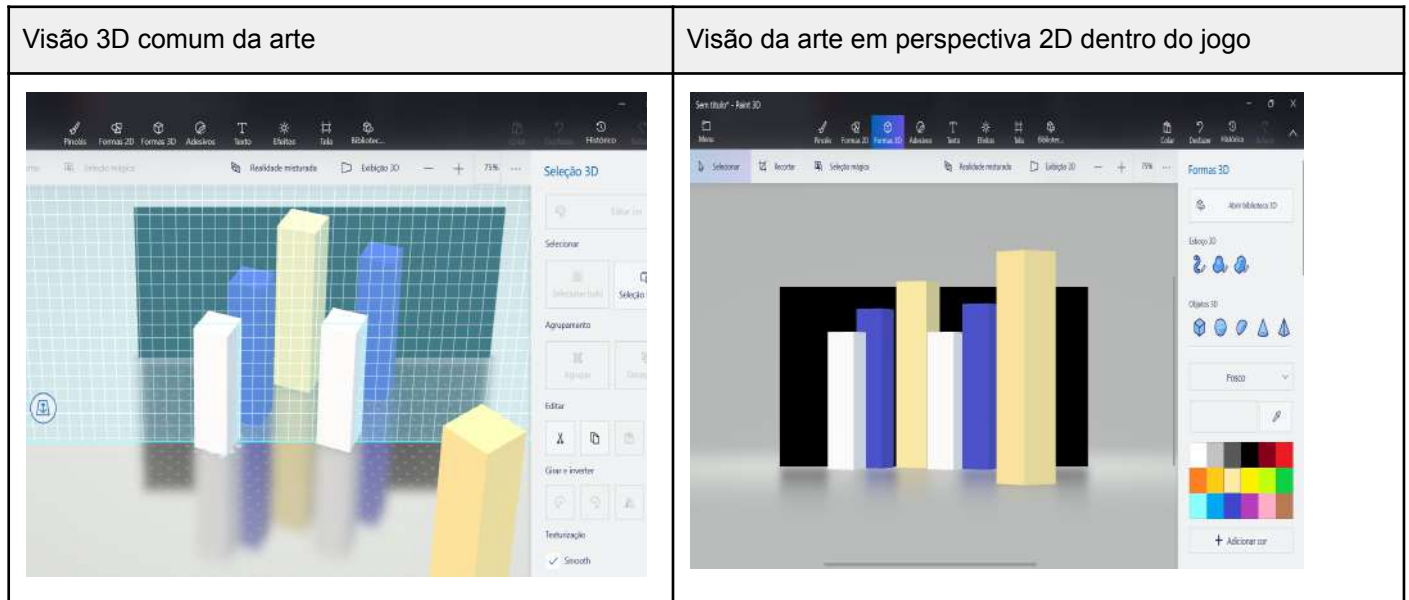
Sua missão é: entrar na Zona de Risco e encontrar todos os nove resíduos necessários para fazer a máquina funcionar.
Use sua bomba neutralizadora de poluentes (tecla de Espaço) para eliminar os inimigos e não seja contaminado pela água ultra poluída.



ARTE CONCEITUAL

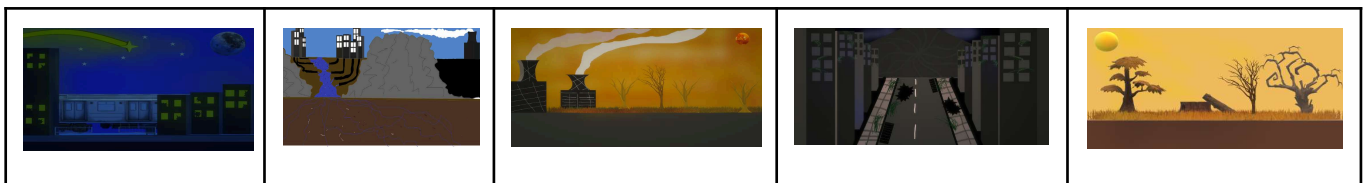
O jogo terá sua arte feita em **Cartoon**, será em 2D e terá elementos 3D, resultando em um jogo no estilo **2.5D**.

O software usado para criar as artes do cenário e imagens do jogo é o **Paint 3D**.



CENÁRIOS

Cenários de cada fase (feito em Paint 3D):

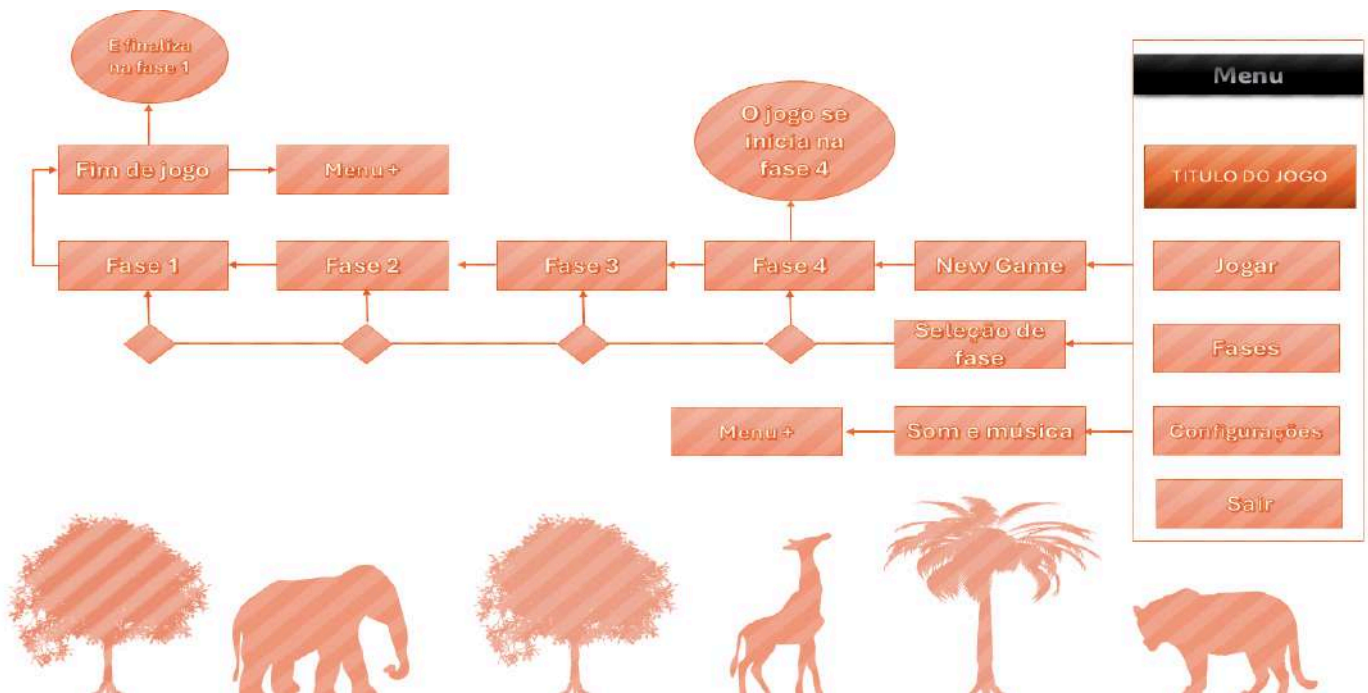


Os cenários também são reaproveitados na história do jogo para enriquecer a narrativa e melhorar a imersão.

LEVEL DESIGN

O **Game Flow** do jogo é linear. O jogador começa das primeiras fases e, em seguida, pode retornar para alcançar novos objetivos que antes não era possível, algo parecido com o estilo *metroidvania*.

- O jogador deve pegar os recursos disponíveis no mapa para prosseguir.
- O jogador deve obter os aprimoramentos disponíveis no mapa para retroceder nos mapas antigos e ter acesso a novos recursos.



FASE 1: A CIDADE POLUÍDA

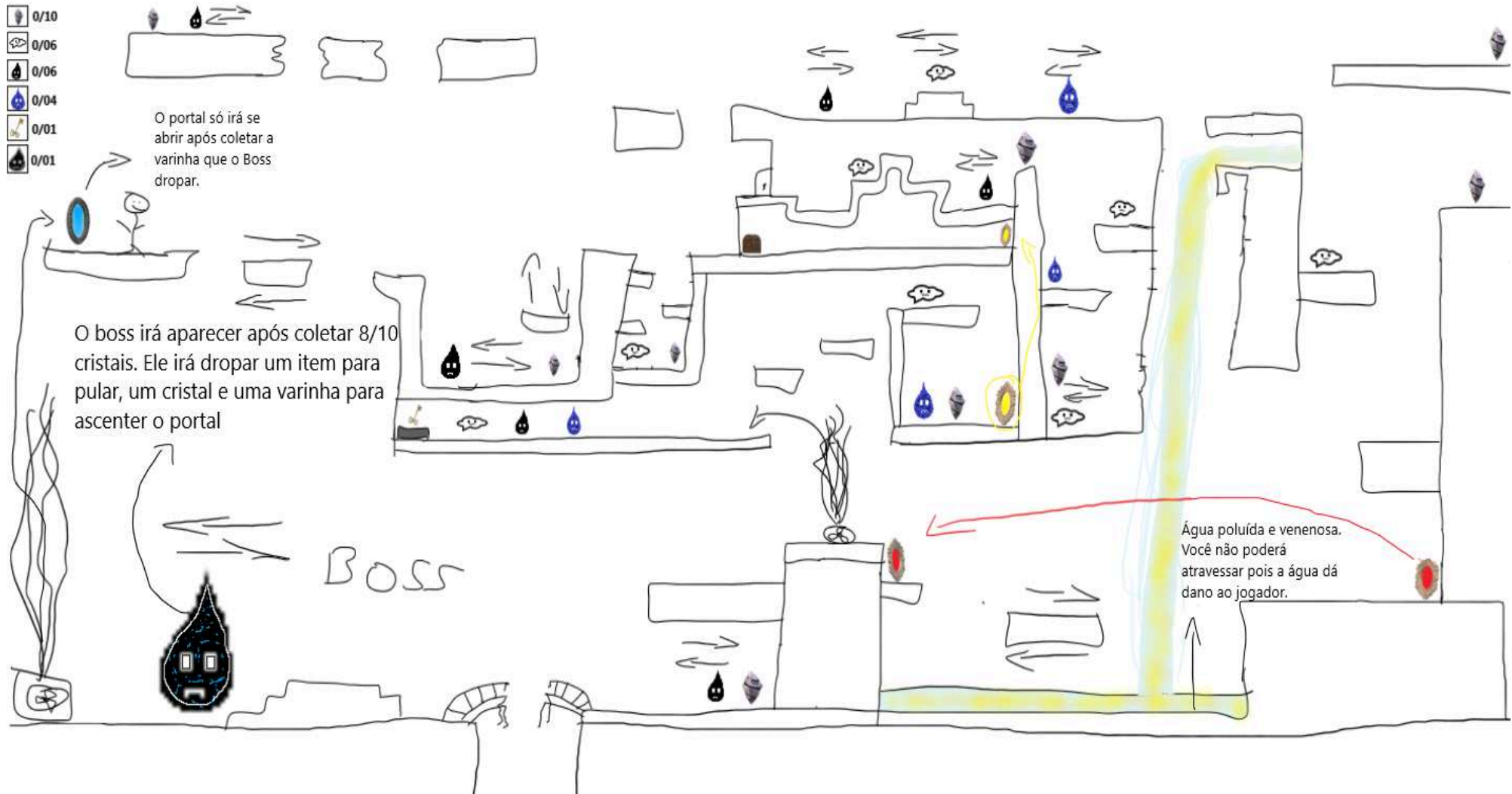
A primeira fase é a introdução ao jogo onde o jogador conhece as mecânicas básicas.

Objetivos da fase:

- Coletar 9 resíduos tóxicos
- Obter as botas de velocidade *(não incluso na demo)*
 - Elas permitem o jogador dar saltos maiores podendo retroceder no cenário
- Enfrentar o primeiro chefe com mecânicas diferenciadas





Segue a imagem separado abaixo em uma resolução maior com página paisagem.







Design proposto para a fase 1



PERSONAGENS

Personagens e inimigos pensados para o jogo.


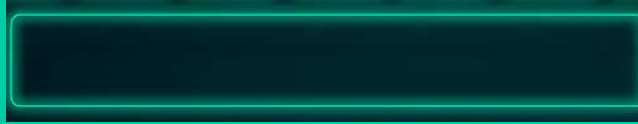
Personagem principal (jogador)	
<p><i>Concept da ideia original</i></p> 	<p><i>Arte final</i></p> 
<p>Este será o personagem principal. Usaremos ele para lutar contra os inimigos e passar as fases do jogo. Usa vestes que lembram uma roupa contra radiação.</p> <p>Ele contém as animações de:</p> <ul style="list-style-type: none">● Parado● Pulando● Correndo● Morte	
Água poluída	
<p><i>Concept da ideia original</i></p> 	<p><i>Arte final</i></p> 
<p>Esse é mais forte e tem um ataque mais crítico. Ele representa toda a água contaminada por conta do despejo indevido em rios e lagos.</p> <p>Características:</p> <ul style="list-style-type: none">● Movimentação mais lenta● Torna o jogador lento	

Esgoto		<p>Este é um inimigo. Ele representa a Poluição da cidade (lixo, despejo de resíduos etc..).</p> <p>Características:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Envenena o jogador • Inimigo com alta velocidade
<i>Concept da ideia original</i>	<i>Arte final</i>	
		
Fumaça de poluição		
<i>Concept da ideia original</i>	<i>Arte final</i>	<p>Este é inimigo representa a poluição do Ar.</p> <p>Características:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Empurra o jogador quando chega muito perto • Inimigo lento
		
Chefe final		<p>Este é o chefe. Ele é bem grande e a arena dele possui plataformas para ajudar a desviar e não ser atingido.</p> <p>Características:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Joga lixo no jogador • Bem rápido • Precisa de 4 golpes para ser derrotado
<i>Concept da ideia original</i>	<i>Arte final</i>	
		

CONTROLES


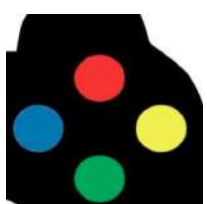
O jogo funcionará em plataformas de PC e de Console.

TECLADO

Teclado	Ação
<p>WASD / SETAS</p> 	<p>Movimentação: Usando as teclas e as setas do teclado, o personagem se move pelo mapa.</p>
<p>Espaço</p> 	<p>Bomba: Usando a tecla Espaço, você coloca uma bomba</p>

CONTROLE

Não foi possível incluir isso na demo

Controle	ação
	<p>JOYSTICK: O joystick fará com que você ande pelo mapa.</p>
	<p>BOTÕES COM CORES: ● : O botão amarelo fará com que o personagem ataque colocando a bomba. ● : O Botão verde fará com que o personagem Pule.</p>


INTERFACES

Tela inicial BETA 0.1	Tela de configurações
	
Versão final	
	

ITENS E COLETÁVEIS

Estes são os itens coletáveis que afetam a gameplay durante o jogo, e que estão distribuídos por todas as fases.

(Não implementado na demo)

ITENS	DESCRIÇÕES
 A espada possui uma lâmina cinza com detalhes de textura e uma guarda preta.	ESPADA: Espada que o jogador pode usar durante o jogo para eliminar os inimigos do jogo e passar a fase.
COLETÁVEIS	
 O cajado é uma vara mágica com uma ponta brilhante e azulada, decorada com pequenas pedras verdes.	CAJADO: o cajado é dropado pelo boss após derrotá-lo. O cajado será utilizado para abrir o portal e ir para a outra fase do jogo.

DECLARAÇÃO DO USO DE IA

De acordo com o regulamento do CRIA! 2º Edição, o projeto tem um limite de 10% do uso de IA no conteúdo final.

Declaro que todo o conteúdo do jogo é **original** criado e desenvolvido pelo autor.

Foi usado o ChatGPT exclusivamente para melhoria do texto da história, e apenas isto.