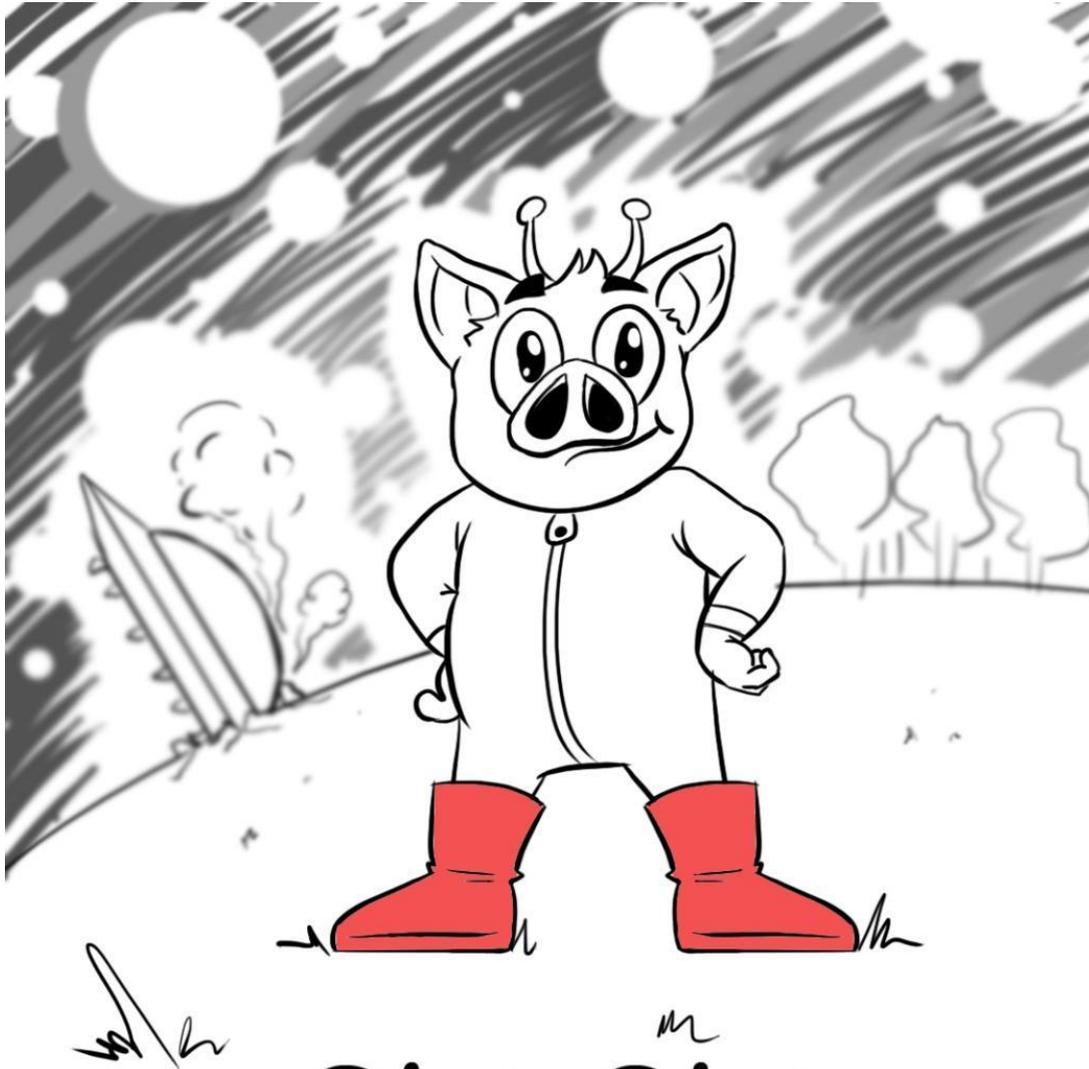


Game Design Document

Oink Oink Adventure



Oink Oink Adventure

Criadores:

Filipe da Silva Leite

Patrícia Gabriela Rosa Silva

UBERABA 2021

História	2
Resumo	3
Especificações técnicas	4
Especificações do jogo	4
Design gráfico e arte	5
Sonorização	9
Dispositivos de entrada	10
Desenvolvimento	10
Cronograma e metas	10

História

Oink é um mecânico de naves espaciais que vive no planeta Bacon-39. Em um fim de semana qualquer ele ouviu falar de um planeta que tinha a melhor pizza vegetariana da galáxia. Então ele pegou seu disco voador e foi em direção ao planeta P-1224 para provar a tal pizza. Porém no meio do caminho ele acabou cochilando e bateu com uma nave não tripulada de lixo tóxico, foi então que ele caiu na terra. Primeira versão da história do Oink

Oink é um jovem que acabou de se formar no ensino médio e está desempregado. Ele vive no Planeta P-1224, um planeta muito conhecido por sua gastronomia exótica.

Certo dia assistindo programas de tv matinais, Oink se deparou com a receita da Pizza Mais Rara da Galáxia, e ficou com muita vontade de experimentar, porém ela não se chamava Pizza Mais Rara da Galáxia. Para fazê-la você tem que encontrar ingredientes que só são achados em planetas específicos espalhados pela galáxia e que são protegidos por seres perigosos.

Como Oink é desempregado e tem todo tempo do mundo, ele junta suas coisas, coloca em sua nave Harley C3-D2 (uma nave que foi do seu avô, que passou para seu pai e agora é dele) e partiu para uma jornada em busca desses ingredientes exóticos.

Resumo

É um jogo de plataforma 2D, mecânica simples onde o personagem principal anda, pula para matar alguns inimigos tem que pular em cima da cabeça deles.

Mergulhe nessa aventura nostálgica e divertida chamada Oink Oink Adventure onde você terá 4 fases temáticas e divertidas para enfrentar, alguns mutantes irão tentar atrapalhar sua jornada, mas você irá conseguir derrotá-los com um pulo na cabeça.

O público alvo do jogo são pessoas de 10 anos adiante.

Especificações técnicas

Hardware:

processador Intel(R) Pentium(R) Gold G5400 CPU @ 3.70GHz 3.70GHz

RAM 8,00GB

Sistema Operacional:

Windows 10

Hardware mínimo:

CPU	Intel Core i3-3210 3.2 GHz/ AMD A8-7600 APU 3.1 GHz ou equivalente
GPU (integrada)	Intel HD Graphics 4000 (Ivy Bridge) ou AMD Radeon série R5 (linha Kaveri) com OpenGL 4.4*
GPU (à parte)	Nvidia GeForce série 400 ou AMD Radeon HD série 7000 com OpenGL 4.4
RAM	4 GB

Requerimento de software:

build do jogo

Especificações do jogo

Números de níveis : 5

Níveis de dificuldade: Fácil, médio, difícil

Descrição dos tipos ou modos de jogo

Sistema de pontuação: Ele ganha pontuação pegando comidinhas (nada de carne)

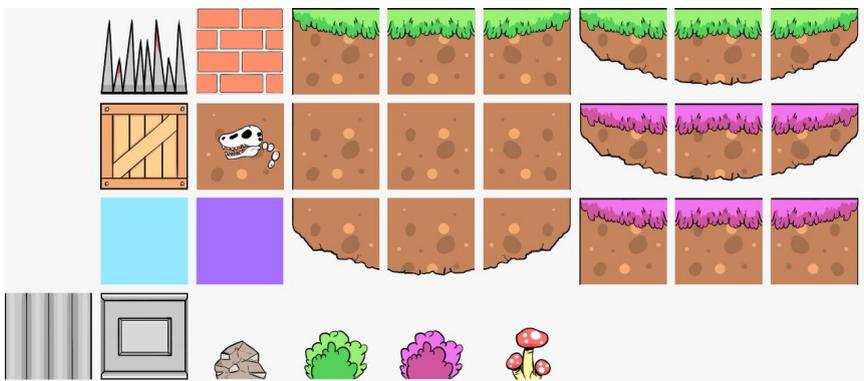
Números de jogadores:1

Sistema de câmera: Plano aberto

Personagens: Oink Oink personagem principal, inimigos: são os mutantes: Batata, Milho, Drone, Esqueleto, toupeira e peixe.

Itens de jogo: comidinhas

Itens de cenário: obstáculos, pedras, espinhos.



Design gráfico e arte

Abertura



primeira ideia



segunda ideia



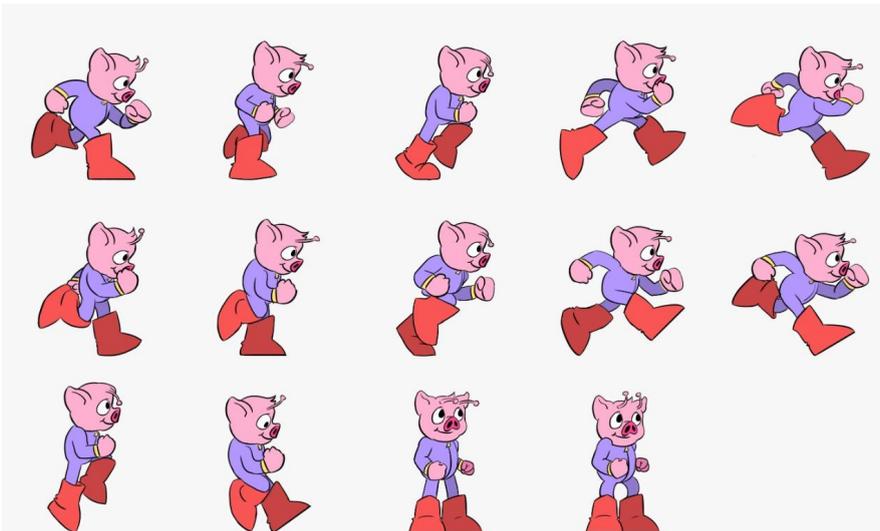
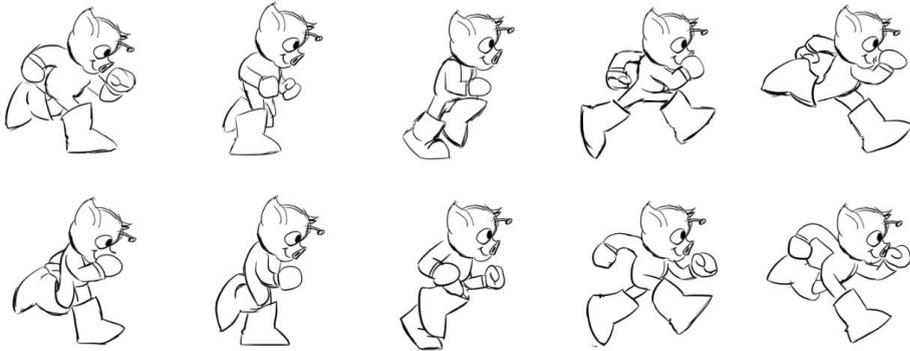
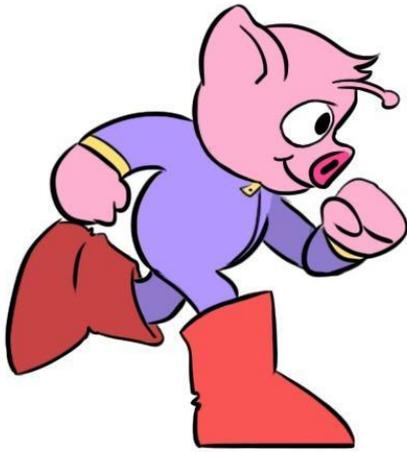
logo atual

Descrição do layout de menus e telas

Temática cartoonizada

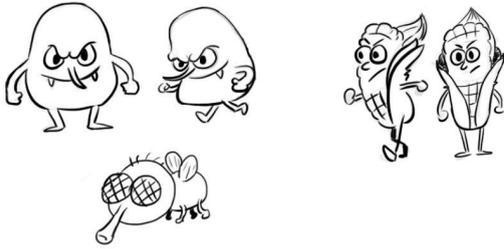
Descrição de layout do jogo

Um jogo cartoonizado, colorido e divertido, cheio de energia e aventura.

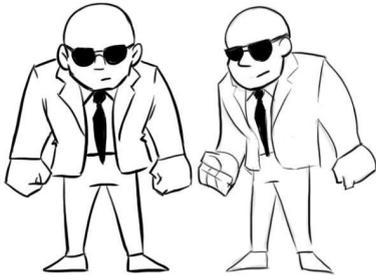


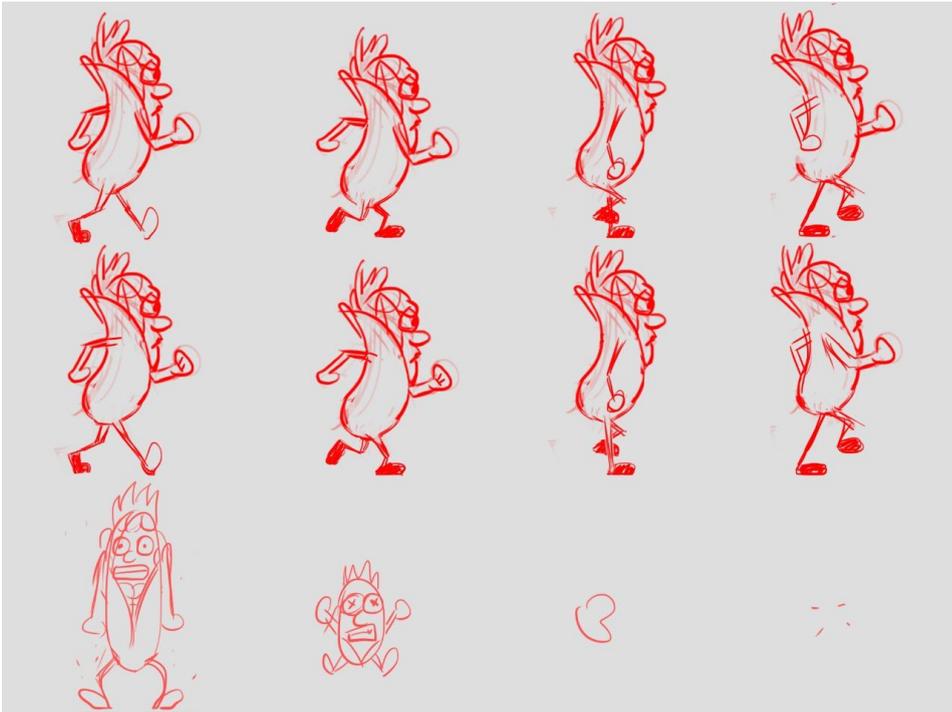
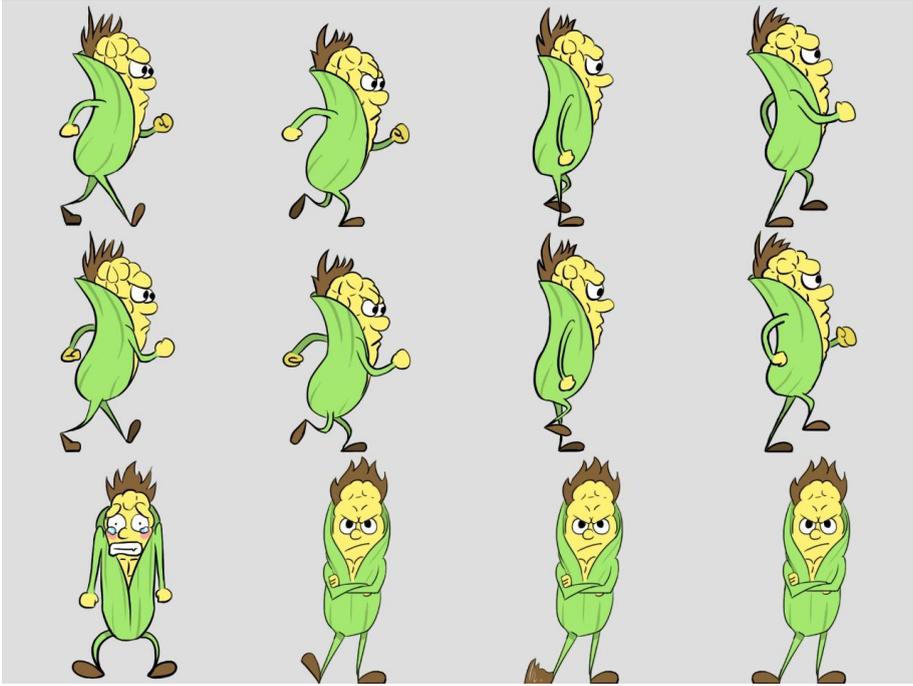
INIMIGOS

MUTANTES



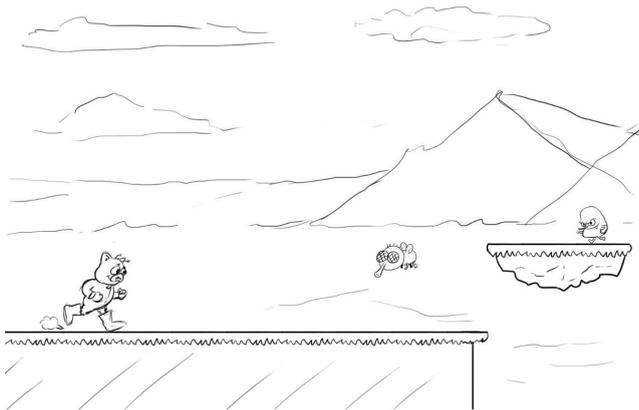
MEN
IN
BLACK







Definição de fases



Definição visual do jogo

Sonorização

Definição das músicas: Músicas instrumentais com temas que referenciam o estilo de cada fase, adquiridas nos sites www.zapsplat.com e www.epidemicsound.com

Definição os efeitos: Efeitos sonoros de samples e voz adquiridos nos sites www.zapsplat.com e www.epidemicsound.com

Pulo, morte dos inimigos cada espécie com um som diferente, morte do personagem principal.

Dispositivos de entrada

Dispositivos de entrada para os menus: Mouse

Dispositivos de entrada para o jogo: Teclado

Definição de teclas e botões:

A,D para se movimentarem para esquerda e para a direita ou as teclas de setinha left, right.

Space para pular

P para pausar o jogo

mouse é utilizado nos menus



Desenvolvimento

Tempo:

1 ano e 6 meses

Pessoas envolvidas:

Filipe da Silva Leite

Patrícia Gabriela Rosa Silva

Cronograma e metas

A fazer	fev 20	mar 20	abr 20	mai 20	jun 20	jul 20	ago 20	set 20	out 20	nov 20	dez 20	jan 21	fev 21	mar 21	abr 21	ma i21	jun 21
roteiro	x	x	x														
sprite personagem		x	x	x	x	x	x										
sprite inimigo 1		x	x	x	x	x	x										
sprite inimigo 2		x	x	x	x	x	x										
sprite inimigo 3		x	x	x	x	x	x										
sprite inimigo 4					x	x	x	x	x	x							
sprite inimigo 5					x	x	x	x	x	x							
tilemap	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x							
background				x	x	x	x	x									
hud								x	x	x	x						
programação personagem andar		x	x	x	x	x	x	x									
programação personagem pular		x	x	x	x	x	x	x	x								
programação inimigo 1		x	x	x	x	x	x	x	x	x							

programação itens					x	x	x	x	x								
programação game manager								x	x	x	x	x					
programação inimigo 2			x	x	x	x	x	x	x								
programação inimigo 3			x	x	x	x	x	x									
programação inimigo 4		x	x	x	x	x	x	x	x				x	x	x	x	
programação inimigo 5													x	x	x	x	
sons		x	x	x													
fase 1				x	x	x	x	x	x								
programação pause																x	x
fase 2				x	x	x	x	x	x								
fase 3				x	x	x	x	x	x	x							
fase 4													x	x	x	x	
fase 5														x	x	x	
revisão													x	x	x	x	x
documentação										x	x	x	x	x	x	x	x