

Universidade Anhembi Morumbi, Design de Games

Projeto de Design de Games: A Batalha do Inventor

Turma MA3, 1º semestre de 2010, 11 de março.

Professor: Paulo Costa

Grupo: Wipud

Projeto de Design de Games:

Universidade Anhembi Morumbi, Design de Games, Turma MA3, 1º semestre de 2010, 11 de março.

Dados do Grupo:

Integrantes (posições no time):

- Anderson Piffer (Arte, Direção de Arte, Design);
- Daniel Gasperoni (Programação);
- Felipe Miranda (Sound Design);
- Felipe Moreti (Programação, Level Design);
- Gabriel Mazzi; (Arte, Level Design);
- Ricardo L. Mendonça (Design, Roteiro);
- Thiago Cassab (Sound Design);

Título do Trabalho: *A Batalha do Inventor*

High Concept: Sob pressão do demônio Íblis, ajude o cientista a desenvolver e pesquisar sua máquina recicladora de energia, evitando que fantasmas de outros cientistas o impeça.

Público-alvo: Jovens, a partir dos 12 anos, de ambos sexos, que tenham ao menos 10 a 15 minutos disponíveis para uma partida, e que se interessem por ficção-científica e/ou já possuem alguma experiência com jogos de ação 2D.

Mecânica:

Se trata de um jogo de ação, 2D, com visão lateral, com suporte para apenas um jogador, da plataforma Web e que tem como pré-requisito um teclado para jogar.

O objetivo do jogo é adquirir certa quantidade de pontos de energia para que o cientista possa prosseguir com o desenvolvimento de sua invenção e pesquisa, concluindo-as antes que o tempo dado por Íblis acabe. Íblis dá ao cientista um mês para completar seu trabalho; que, dentro do jogo equivale a nove minutos.

Cada etapa do desenvolvimento de sua invenção exige que o jogador ganhe certo número de pontos de energia, para que possa prosseguir para a próxima etapa. O jogador finaliza a invenção do cientista após ter completado todas as três etapas da pesquisa do cientista, e, sempre, entre cada etapa, há um encontro do jogador com Íblis.

Em cada etapa, o jogador tem um mapa da ilha (na qual se passa a história), que o permite visitar as localizações que o cientista deve ir para continuar seu desenvolvimento. Cada um dos três locais que podem ser acessados nesse mapa representam cada uma das três diferentes fases do jogo; e, o jogador ao selecionar e escolher um desses locais, inicia a fase representada pelo local.

Nesse mesmo mapa onde é possibilitada a navegação de fases, também está a mostra a pontuação que o jogador deve atingir para poder se encontrar com Íblis, passando para a próxima etapa.

Para conseguir pontos o jogador deve permanecer numa fase por três minutos (equivalente a dez dias da história), coletando energia vinda dos fantasmas.

Após o término da fase, a quantidade de pontos adquirida pelo jogador é somado num score global a mostra na tela do mapa da cidade. Sempre após o término de uma fase, o jogador volta para a tela do mapa da cidade; e é nessa mesma tela que, após atingir o score necessário para que o cientista se encontre com Íblis, que o jogador terá acesso a passagem para próxima etapa, para o próximo encontro com Íblis.

O score adquirido na fase que acabou de jogar será somado ao seu score total. Assim que o jogador tiver acumulado uma quantidade de pontos necessária para passar de etapa, ele pode passar para a etapa seguinte sem ter que jogar as outras fases dessa etapa.

Quando o jogador decide passar a etapa, antes de falar com Íblis e prosseguir no jogo, ele deve antes derrotar o Chefe da etapa na qual está. As batalhas contra Chefes são diferentes nos sentidos que: o Chefe, ao tocar o cientista, não desconta tempo do jogador, mas, sim pontos de energia; e não há limite de tempo.

Caso o Chefe deixe o jogador com zero pontos de energia, ele é derrotado e deve reiniciar a etapa desde o início. O Chefe, como um inimigo comum, é derrotado depois que recebe certo número de ataques.

Depois de derrotar o chefe inimigo, é permitido que o jogador avance para a próxima cutscene com Íblis, liberando a próxima etapa.

Desafios:

- Adquirir uma quantidade específica de pontos de energia, dentro de um limite de tempo;
- Manter essa quantidade de pontos de energia acima de zero, durante as lutas contra Chefes.

Peças:

- Cientista: O cientista é o avatar do jogador nesse jogo. Ele pode movimentar-se horizontalmente (andando) e verticalmente (pulando), e pode defender-se dos fantasmas atacando-os ou os afastando. Cada fantasma derrotado confere ao jogador 150 pontos de energia.

- Fantasma "Capanga": São os fantasmas que aparecem a maior do tempo no jogo. Movimentam-se sempre em direção ao jogador podendo (movimentar-se andando ou voando, e de maneiras diferentes) e sempre que tocam o jogador, este é penalizado com um decréscimo do tempo que tem para permanecer na fase. Quando um "capanga" toca o jogador, ele perde quinze segundos de seu tempo de permanência na fase.

- Fantasma Chefes: Como explicado anteriormente são fantasmas maiores que os capangas e muito mais poderosos. Além de terem maneiras de movimento e ataque diferenciada, os chefões quando tocam o jogador subtraem, ao invés de seu tempo, seus pontos de experiência. Chefões devem ser derrotados para que o jogador complete uma fase. Quando tocado por um "chefão", o jogador perde 450 pontos de seu score. Cada "chefão" também possui um ataque especial, que subtrai 1500 pontos do score do jogador.

Regras:

- Condição para Vitória: O jogador deve vencer todos os estágios do jogo. Para vencer cada estágio, o jogador deve ganhar uma quantidade de pontos de energia (que variam entre estágios) em quinze minutos; e, em seguida, derrotar o chefe de cada etapa.

- Condição para Derrota: Se o jogador passar por todos os locais do estágio e não tiver atingido a pontuação mínima de pontos de energia, ou, caso sua pontuação seja reduzida a zero por um Chefe, ele perde a partida e tem que recomeçar desde o primeiro local daquela etapa.

Bonificações:

- Quando o jogador derrota qualquer inimigo, ele é recompensado com um número de pontos de energia que servem para passar de nível e também servem como quantificador da habilidade do jogador, já que esses pontos de energia são armazenados na forma de score.

Limites:

- O jogador limitá-se às limitações de movimentação e ataque de seu avatar, e a quantidade de tempo que lhe é dada em cada fase. Também é limitado pela quantidade de pontos que possui, não podendo avançar pelo jogo livremente.

- O jogador possui dois tipos de ataque; um ataque corpo a corpo, que serve para afastar os fantasmas; e um ataque que absorve o ectoplasma dos fantasmas.

- Esse ataque a distância, que absorve o ectoplasma, não pode ser usado muitas vezes num curto intervalo de tempo; caso isso aconteça, a invenção superaquecera, impedindo que o jogador elimine fantasmas da fase, temporariamente.

Recursos:

- Fora a habilidade de atacar inimigos e mover-se pelos níveis, o jogador pode defender-se dos fantasmas, extraindo o seu ectoplasma ou afastando-os com sua lanterna.

Dificuldade:

- Cada etapa da pesquisa do cientista, cada grupo de fases, possui um nível de dificuldade diferente: fácil, normal e difícil, sendo a primeira etapa fácil a segunda normal, e a final, difícil.

- A dificuldade de cada fase é regulada pelo tamanho do grupo de inimigos que podem aparecer em cada fase, a cada momento; o intervalo de tempo entre o aparecimento de um grupo de inimigos e de outro; a resistência dos fantasmas; a quantidade de tempo que os inimigos tiram do jogador; a quantidade de pontos que os Chefes tiram do jogador; a forma e a disposição de objetos de cada fase.

- Os fantasmas (inclusive os Chefes) também podem variar de velocidade de movimento na tela. A cada etapa, os fantasmas podem se tornar cada vez mais rápidos, mais resistentes e a quantidade de tempo que tiram do jogador torna-se cada vez mais alta. O intervalo de tempo entre cada ataque também pode diminuir. Além de também poder ser aumentada a variedade de fantasmas que aparecem por fase.

Replay:

- Após terminar o jogo uma vez, o jogador pode jogá-lo novamente, já que seu score final foi armazenado e as etapas liberadas para serem jogadas livremente.

Controles:

Keyboard, setas e barra de espaço; mouse, clique direito e scroll.

Documentos de Level Design:

Lista de peças:

- Cientista;
- Fantasma 1;
- Fantasma 2;
- Fantasma 3;
- Einstein;
- Da Vinci;
- Homem das Cavernas;

Lista de capacidades por peças:

Cientista:

- Anda;
- Pula;
- Ataca;
- Repele;

Fantasma Capanga:

- Anda;
- Atravessa objetos;
- Ataque físico;

Einstein:

- Ataque Físico;
- Ataque a distância;
- Ataque especial;

Da Vinci:

- Ataque Físico;
- Ataque a distância;
- Ataque especial;

Homem das Cavernas:

- Ataque Físico;
- Ataque a distância;
- Ataque especial;

Lista de Obstáculos e Desafios:

- Arena: desafia o jogador a derrotar inimigos, deixando os dois expostos em uma área aberta
- Plataforma: o jogador tem de ser ágil para subir caso esteja fugindo
- Escadaria: desafia o jogador a usar sua agilidade para subir
- Buraco: desafia o jogador em sua pericia na movimentação do jogador
- Plataforma móvel: desafia a precisão de movimentação do jogador, já que pode ser usada para esquivar-se de ataques e também porque caso o jogador esteja tentando locomover-se rapidamente, em fuga dos fantasmas, a plataforma pode ser um obstáculo.
- Elevador : desafia o jogador a prestar atenção com o que pode estar a cima dele.
- Chão que cai: desafia o jogador a ficar atento onde está pisando
- Obstáculo: geralmente uma parede maior, desafia o jogador a conseguir ultrapassá-los.

Diagramas de Bolhas, Mapas dos Levels e Walkthroughs:

Legendas

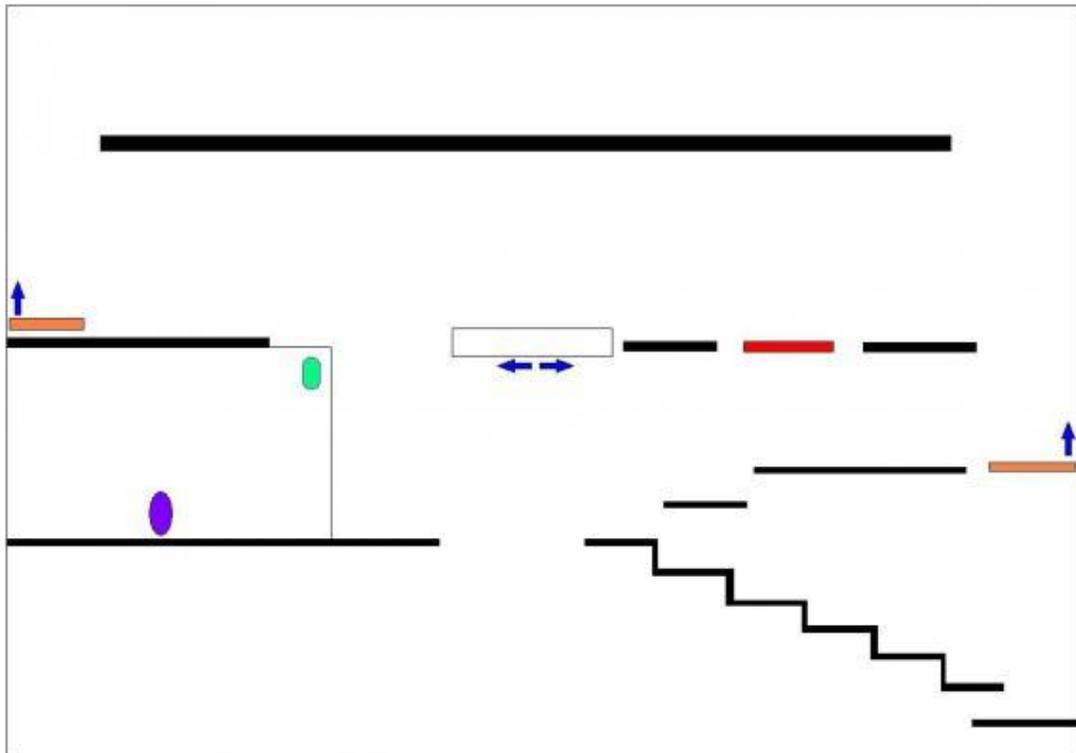
	Plataforma móvel
	Plataforma Fixa
	Plataforma que cai
	Plataforma ativada com o jogador em cima
	Setas indicando movimento das plataformas
	Jogador
	Fantasma, será sortiado no mapa

- Biblioteca-Arquivo:

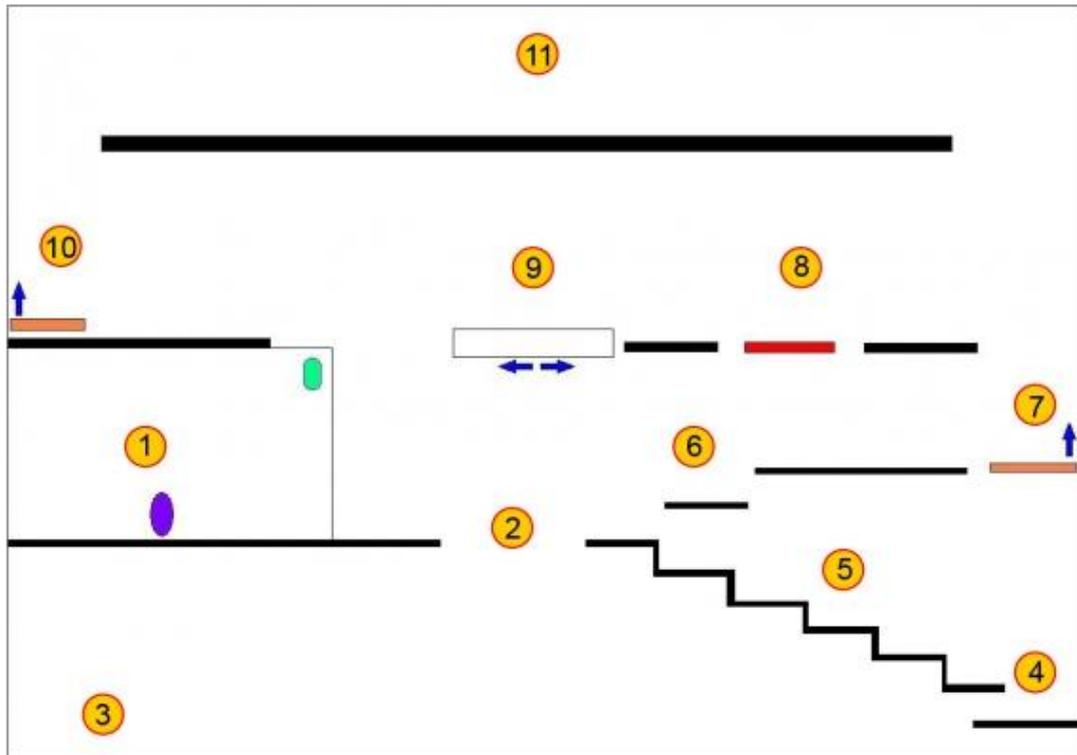
Diagrama:



Mapa do Level:



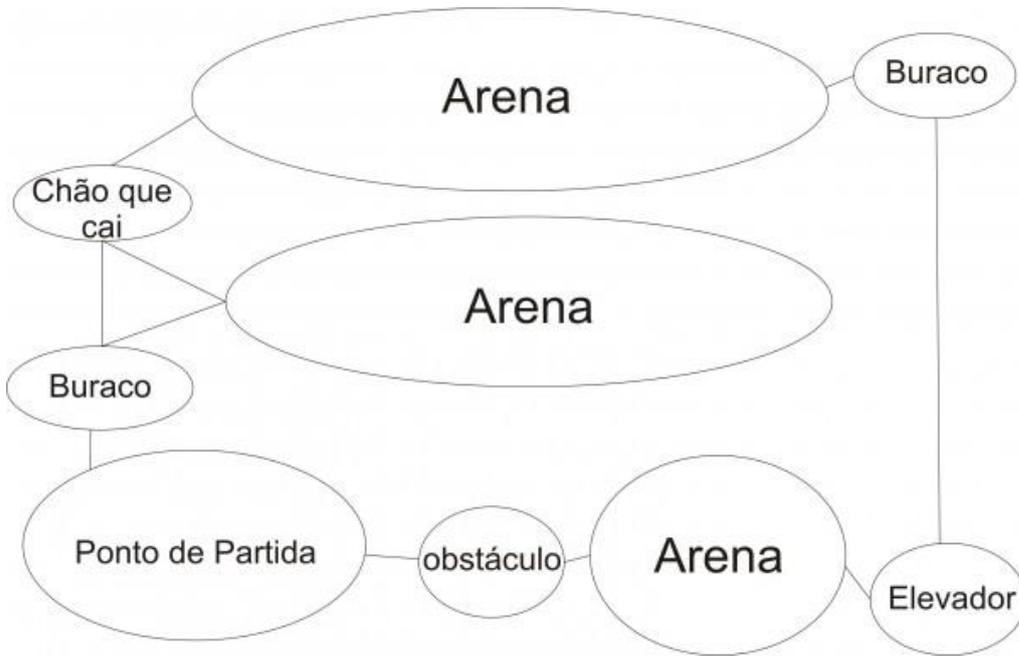
Walkthrough:



- 1 – Ponto de partida;
- 2 – Caiano buraco;
- 3 – Vá até o canto do mapa, local aberto, possibilidade de alguns fantasmas;
- 4 – Siga até a plataforma que o leva a escadaria;
- 5 – Suba a escadaria, pode haver alguns fantasmas;
- 6 – Suba a plataforma e se dirija ao “elevador”;
- 7 – Pise no “elevador” e espere ele te levar a plataforma de cima;
- 8 – Pule a “plataforma que cai” e siga adiante;
- 9 – Pule em cima da “plataforma móvel” e espere ela o atravessar até a outra base;
- 10 – Suba no “elevador” ao chegar no ultimo andar siga até o ponto 11;
- 11 – Arena ampla, grande chances de haver muitos fantasmas;

- Laboratório:

Diagrama:



Mapa do Level:



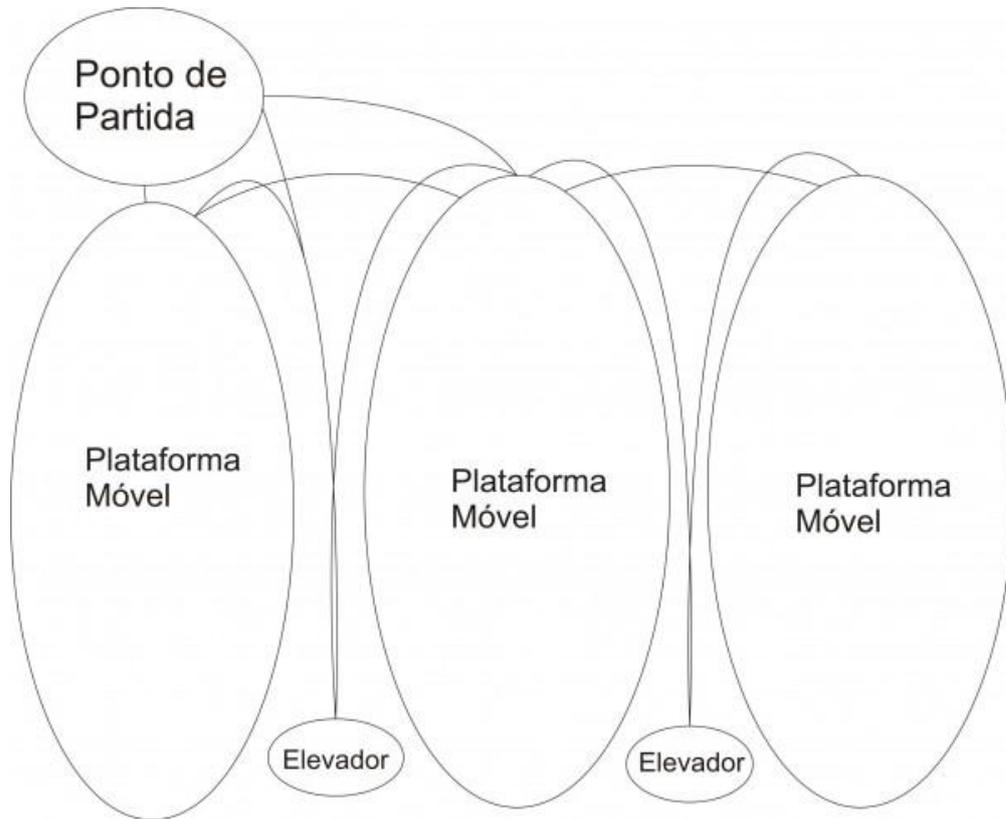
Walkthrough:



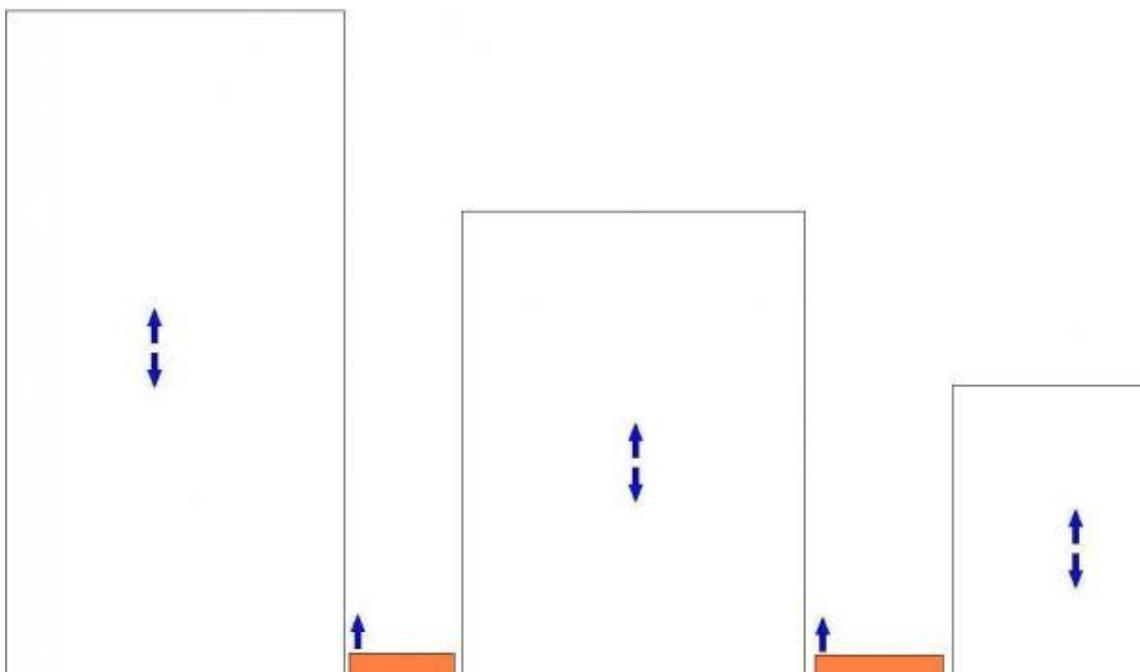
- 1 – Ponto de partida;
- 2 – Caia no buraco;
- 3 – Entre o espaço 3 e 5 há grandes chances de haver fantasmas;
- 4 – Pule o “obstaculo”;
- 5 – Suba no elevador;
- 6 – Pule sobre a barra;
- 7 – Área aberta, chances de fantasmas;
- 8 – Pise na “plataforma que cai” e espere começar a cair, ao cair vá para a direita;
- 9 – Você voltou onde começou, chance de aparecer fantasmas nessa área do mapa;

- Usina:

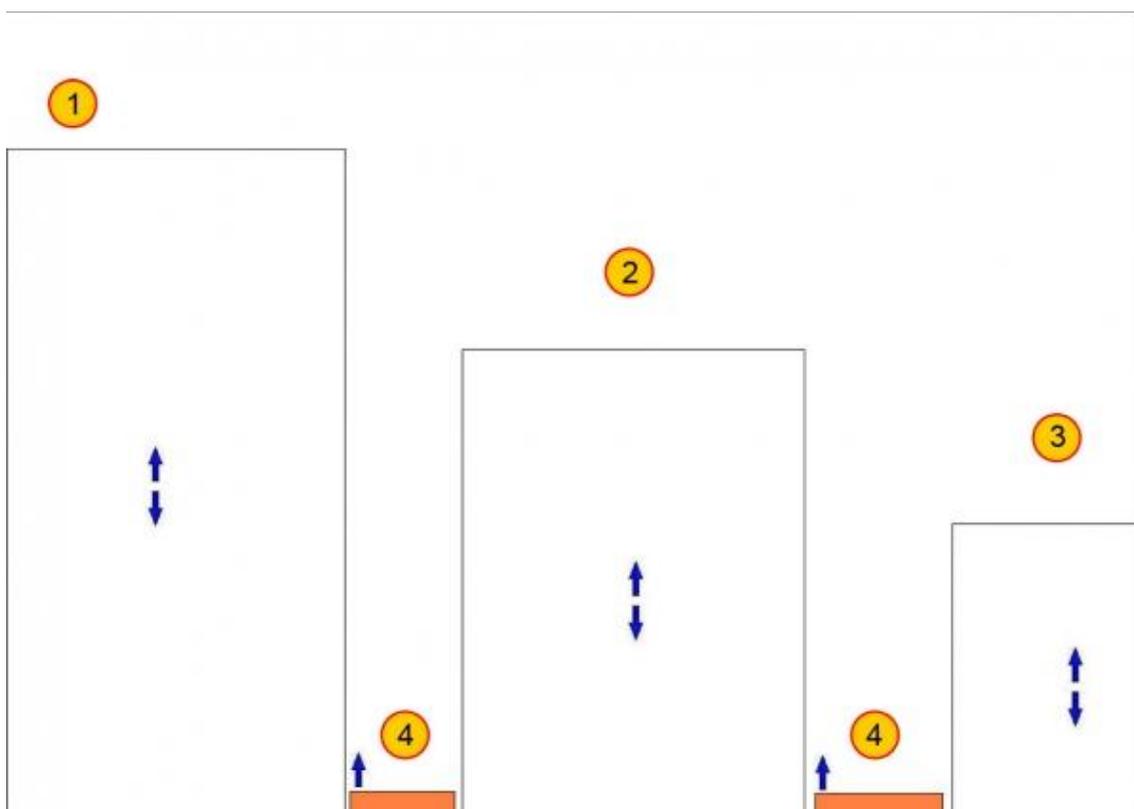
Diagrama:



Mapa do Level:



Walkthrough:



- 1 – Ponto de partida;
- 2 – Pule da plataforma para chegar ao ponto 2;
- 3 – Pule da plataforma 2 para chegar a plataforma 3;
- 4 – Caso caia nas plataformas 4 elas o levará para o alto;

Sinopse da História no Jogo:

Nos dias de hoje um jovem cientista (o jogador assume o seu papel), está prestes a comprovar sua teoria que possibilita a criação de uma máquina que gere uma quantidade de energia igual à necessária para ativá-la.

O demônio Íblis vê a oportunidade da criação de uma nova arma de destruição em massa, e aparece diante do cientista. Ele engana o cientista fazendo-o acreditar que o seu fim está próximo. O cientista, obcecado em realizar sua contribuição ao progresso da ciência põem-se a trabalhar imediatamente.

Porém, os fantasmas dos cientistas que foram enganados por Íblis no passado, passam a assombrar o cientista com a intenção de impedi-lo de concluir sua experiência.

Após frustrar todas as tentativas dos fantasmas, o cientista comprova sua teoria, mas, percebe o que Íblis estava fazendo e tenta impedir que o plano do diabo dê certo. Ele consegue impedir Íblis, mas perde a memória.

Transcrição do Conto:

Na história: Decidimos manter o mesmo tema do conto original (crítica a ciência) e o significado da história; que é, aqueles que agem inocentemente sem ter noção das conseqüências de suas ações, acabam sendo usados por aqueles que não têm inocência alguma. Isso se refletirá na história do jogo; o personagem principal é introduzido ao jogador como sendo uma personagem inteligente criativa e entusiasmada.

Durante o jogo, a personagem fará de tudo para completar seu experimento, não se importando com os obstáculos em seu caminho. Esses obstáculos, os fantasmas dos cientistas do passado, tentam impedir que o jogador acabe da mesma maneira que acabaram; tendo suas invenções e descobertas distorcidas para propósitos terríveis. E Íblis, como na história original, continua a representar uma força de maior poder e malícia, que usa seus poderes para manipular aqueles que podem servir a seus interesses.

O jogador vivenciara isso no jogo, na medida em que seu personagem estava tão determinado e empolgado a ter sucesso em sua experiência, que a princípio ignora a presença dos fantasmas e o que possam significar, mas, acaba entendendo o que os fantasmas queriam dizer. A intenção é que o jogador compreenda o significado através da experiência dada pela mecânica e incorporação da personagem, que é enganado (junto do cientista) além do desafio não-mecânico, narrativo, de decifrar o enigma feito pelos fantasmas.

Na Mecânica: O jogador participa da história, na perspectiva do cientista. Quando ele é visitado por Íblis, o jogador descobre qual o seu objetivo no jogo. A participação do jogador na história do jogo se dá em controlar o cientista para que ele possa completar seu trabalho. Para completar seu trabalho, o cientista deve cumprir tarefas em diferentes ambientes e defender-se dos fantasmas, além de também ter que adquirir experiência com sua invenção, para que possa aprimorá-la, antes que o tempo dado por Íblis acabe.

Para o jogador, isso significa que terá que permanecer em diferentes ambientes por certo tempo, terá que resistir a ataques inimigos e terá que adquirir um determinado número de pontos de experiência para que possa passar de nível, prosseguindo com o trabalho do cientista.

Conceito de Criação Sonora:

Objetivos:

- Todas as faixas sonoras terão o alvo de agradar o público jovem a partir de 12 anos, de forma a fazer com que o sujeito que estiver jogando nessa faixa etária, se identifique e se agrade.
- As músicas acompanharão cada cenário de forma a mostrar a essência das fases (tudo o que a fase mostra no seu conceito visual sendo ela como exemplo: um lugar quebrado ou sujo com elementos fúnebres seriam músicas mais desconcertantes com tons que abranjam certo incomodo, assim com a música e os ruídos da fase será passado ao jogador um pouco mais do realismo para si do ambiente onde o personagem se encontra) e suas características, (laboratório: algo puxado para o tecno & eletrônico; biblioteca: acompanhamentos enigmáticos e sutis), e claramente todas elas terão características de suspense, pois, se tratam de cenários sombrios.
- Nas músicas criadas serão adaptados loops para que se tornem faixas constantes, porém com o cuidado para que não se tornem enjoativas e sim estimulantes.

Ruídos:

- Durante o combate, dentro das fases, “in-game”: Passos e pulos do personagem, impacto com o chão quando o personagem cai ou pula, ruídos das fases dependendo dos elementos que tiverem nela, gritos, grunhidos e sons ecoantes dos fantasmas com a possibilidade de existir antes deles aparecerem, som da invenção ativa e inativa, som dos ataques inimigos, botões do menu, botões do menu principal, sons dos itens (ao adquirilos).
- Menu: Som dos botões.
- Worldmap: Som da seleção de fases, som da fase selecionada.

Tudo isso servira para a interação e para convencer o jogador da realidade das ações dele no jogo.

- Mecânica: As músicas e principalmente os ruídos acompanharão cada elemento que estiver no conceito visual incluindo movimentos dos personagens como, por exemplo, quando o personagem pular haverá sons que retratam o impulso e o impacto com o chão na queda, quando houver um fantasma avistando o cientista, sons acompanharão o fantasma mostrando a intensidade de sua busca pelo personagem controlado pelo jogador, ou quando o jogador atacar, emitidos sons de forma a mostrar o poder que a arma tem, entre outros.

Músicas:

- Referencias: Paranormal Attack - My Melody, Paranormal Attack - Be With You, Paranormal Attack – Make Some Noise, Paranormal Attack - The Pill, Luigi's Mansion Music - Dark Rooms, The Legend of Zelda - Majora's Mask - Ikana Valley, Super Mario Galaxy - Ghostly Galaxy, Tsubasa Chronicle - Ship of Fools, The Legend of Zelda Twilight Princess - Arbiter's Grounds, The Legend of Zelda Twilight Princess - Twilight Palace, The Phantom of The Opera - Techno Mix , Phantom of the Opera - Theme Instrumental, Naruto - Orochimaru's Theme, Naruto - Need To Be Strong, Naruto - Gaara's Theme, Guitar Hero - Cheat On The Church, Kingdom Hearts Shrouding Dark Cloud, Final Fantasy Tactics A2 - A Time Eternal, Final Fantasy - Crystal Chronicles - When The Northern Skies are Clear, Piratas do Caribe - The Black Pearl.

- Chefões: Cada chefe terá uma música distinta, porém o início de todas elas serão iguais, fazendo com que elas tenham uma relação uma com a outra de forma a criar uma identidade para elas e torná-las mais organizadas e interessantes.

- Música do “score” quase alcançado: Quando faltarem poucos pontos para o objetivo ser atingido, uma música mais intensa inicia-se, indicando que o jogador está prestes a atingir seu objetivo. A intensificação servirá para que o jogador identifique a situação em que está, estimulando-se.

- Fases: Cada fase terá sua própria música, com suas próprias características, nas músicas criadas serão adaptados loops para que se tornem constantes, porém com o cuidado para que não se tornem enjoativas e sim estimulantes.

- Menu Principal: Música estimulante com características sombrias ;(no caso as musicas estimulantes são faixas com tons que se desenvolve de forma a elevar o animo do jogador, e as características sombrias seriam o cuidado de preservar o tema do jogo)

- Cutscenes: Variam dependendo da cena, mas seguem o estilo dos loops das fases;

- Worldmap: A música é única e tem o intuito de mostrar a identidade do jogo (Nesse caso a identidade significa o que o jogo é, e como ele se passa).

- Fase Concluída: Ao terminar a fase, uma música breve se iniciará, mostrando ao jogador a conclusão do estágio. A música será animada para passar a idéia de vitória (dando ao jogador a satisfação e o ânimo necessário para o próximo estágio), seguida pela cutscene.

- Game Over: Quando o score (quantidade de pontos de experiência) necessário não for atingido e o jogo entrar na tela do game over, essa música iniciará, sendo triste para deixar claro e expressar a derrota que o jogador teve.