

Talvez seja o fim?



Equipe 5 - 34 DS

Ana Cecília de Souza - 1

Anna Carolina Rodrigues Silva - 4

Bruno Nunes Teixeira - 7

Fábio Henrique de Sousa Carvalho Campos - 8

Gabriel Renato Oliveira Lopes - 11

Pedro Nogueira Barboza - 31

Plataforma: PC

Gênero: Aventura de ação

Público-alvo: Jovens de 15 a 18 anos e adultos que gostam de ficção ou conflitos internacionais ou ação

Classificação: 14 anos

Sinopse

Em um ambiente laboratorial, dois engenheiros nucleares, Caleb e Francis, estavam na mesma equipe de armamento nuclear. Ambos têm uma pressão relativamente grande pelo fato da profissão exigir extrema estabilidade emocional. Caleb não conseguiu lidar com as cobranças impostas, assim, deixou o cargo iniciando um tratamento psicológico com Charles, um psiquiatra. Francis, porém, desenvolveu sequelas mentais após realizar o experimento sozinho, o que o levou a tomar uma decisão drástica de lançar uma arma com um alcance global, fazendo com que toda população do mundo fosse infectada. Agora, Charles e Caleb têm a chance de evitar que a contaminação ocorra.

Gameplay

Na primeira fase, o jogador movimenta o protagonista de um laboratório subterrâneo ao mundo exterior, destruído pela radiação, junto ao coadjuvante. O objetivo nessa fase é encontrar suprimentos para a sobrevivência e curar os seres contaminados pela radiação. Já na segunda fase, irão voltar ao ambiente de trabalho de Caleb que é a fonte da radioatividade e onde certamente encontrarão Francis, o BigBoss. Na última fase, os personagens irão lutar e conseguirão voltar ao passado, para que evitem a construção do armamento e salvem o mundo de um desastre global.

Fluxo de jogo

O jogador precisa coletar suprimentos para manter a vida e conseguir se movimentar com velocidade, além de ir ao laboratório subterrâneo a fim de recarregar a arma com a cura para a contaminação. Com isso, ele consegue iniciar a busca pelo BigBoss, curando os oponentes que encontra pelo caminho, até chegar ao destino. Quando estiver com pouca reserva de suprimentos, a velocidade fica menor, tornando-o suscetível aos ataques.

Controle



Personagem(ns)

Nome: Charles

Espécie: Humano

Idade: 43 anos

Sexo: Homem

Etnia: Branco

Profissão: Psiquiatra

Histórico: Charles começou seus trabalhos como psiquiatra faz 17 anos, como era um excelente profissional ganhou renome e atendeu inúmeras pessoas com o decorrer do tempo, mas como muitos pacientes vêm com muitos problemas e pensamentos distorcidos, acabaram afetando sua percepção da realidade a sua volta. Há 2 anos Charles atende um homem chamado Caleb, que lhe contava sua rotina de trabalho como engenheiro nuclear e também como seu “parceiro” Francis era um homem estranho e perigoso, Charles achava que Caleb era só mais louco que não estava pensando direito, mal ele sabia o quanto ele estava enganado.

Diferencial: Utiliza a arma para curar os seres, ao invés de matá-los, já que possui a cura para a radiação.

Habilidades: Cura os seres contaminados por meio da arma que contém o líquido.

- **É possível customizar a personagem?** Não
- **E trocar de personagem?** Não

Conceitos do gameplay

Uma rodada corresponde a três fases:

Primeira fase: O jogador no laboratório subterrâneo pode-se terminar a cura. Em seguida, no mundo exterior, há uma loja onde se pode adquirir suprimentos. Volta para o laboratório com os itens adquiridos.

Segunda fase: No percurso da cidade para o laboratório, encontra Nitanners e se defende com a arma que contém a cura. Há um conflito interno psicológico que interfere na luta. Cheguem ao laboratório e abastecem a arma.

Terceira fase: Luta contra Big Boss, e volta ao passado.

- **Como vencer:** Derrotando os Nitanners e o BigBoss, voltando ao passado e evitando que a arma nuclear seja desenvolvida.
- **Como perder:** Acabando a reserva de suprimentos e sendo morto pelos Nitanners.

Mundo

Um ambiente apocalíptico após ser atingido por uma arma nuclear, encontra-se em ruínas, casas completamente destruídas, fauna e flora devastadas. Destruição por toda parte.

- Lista dos ambientes

1° Fase: O primeiro ambiente consta na primeira fase do jogo. Após saírem de um laboratório subterrâneo antigo e mofado, com folhas rasgadas presas em quadro, frascos contendo elementos químicos, matérias orgânicas, etc., Charles e Caleb terão o primeiro contato com o mundo pós apocalíptico. Encontrarão uma loja com suprimentos básicos de sobrevivência.

2° Fase: Após adquirirem os suprimentos, terão o desafio de visitar o antigo local de trabalho de Caleb, este sendo a fonte da radioatividade. Durante este percurso, encontrarão ambientes familiares totalmente destruídos pela radiação, com construções em ruínas. Neste momento estão à procura do Francis (Big Boss).

3° Fase: Chegando nas instalações onde ocorreu o acidente, um ambiente fechado totalmente devastado e altamente infectante, onde acontecerá uma luta épica entre os personagens descritos.

- Como eles se conectam

O primeiro ambiente é onde eles desenvolvem a cura. Logo em seguida, conseguem os suprimentos para a sobrevivência e seguem para as próximas fases; O segundo ambiente é o percurso de volta para o laboratório, e encontrarão os Nitanners (seres irracionais atingidos pela radiação) pelo caminho, neste momento haverá uma luta contra eles; O terceiro ambiente é o laboratório onde ocorreu o acidente, lá irão reabastecer a arma com a cura para a luta contra o Big Boss.

- Mapa



Interface

- **Como o jogo se parece?**

Ponto de vista: 3ª pessoa

Tipo de gráfico: 2D pixelado

Métrica: Altura do personagem: 1x

Largura do passo: 1x

Altura do pulo: 1x

Largura do pulo andando: 2x

Diferença de velocidade: andar: 1x

correr: 1,5x

Movimentos: o personagem pode pular nas plataformas, atirar, coletar itens e misturar a cura.

- **Clima e tipo de música de cada fase**

1ª fase: Clima seco e sem vida, devido à contaminação. A trilha sonora começa tensa, no laboratório enquanto o jogador não sabe se a cura funcionou. Ao saírem para o mundo apocalíptico, há uma mudança para suspense, já que haverão inimigos a serem derrotados, por isso, ao entrar para pegar os suprimentos, a música torna-se quase inaudível.

2ª fase: Clima seco, devido à contaminação. Enquanto o personagem anda, a trilha é de ação, indicando movimentação; durante o embate, a música de fundo será voltada à tensão psicológica.

3ª fase: Clima seco, devido à contaminação. A trilha sonora é de tensão, já que os personagens estarão lutando.

- **HUD:**



Requisitos de hardware

SO: Windows XP/Vista/Win7 ou superior

Processador: Pentium 4 @ 3.2GHz/Athlon 64 3000+ ou equivalentes

Memória: 1 GB (2GB no Vista) GB RAM

Gráfico: 256MB (NVIDIA GeForce 7600/AT Radeon X1300)

DirectX: dx90a

Espaço: 500MB HD

Som: Compatível com DirectX

Mecânica

- **Tipos:** plataforma escalar, pendurável e teleportal.
- **Como elas são usadas no ambiente:** O personagem Charles irá pular nas plataformas estáticas para chegar aos inimigos e obter alimento, podendo manter-se suspenso ao pular por sobre os prédios. Ao final da terceira fase, ele utilizará um portal para poder voltar ao passado.
- **Como elas se relacionam com as habilidades:** O personagem precisa passar pelas plataformas para conseguir curar os inimigos que não estão na parte inferior do cenário.

Power-ups

- **Tipos:** recarregável
- **Benefícios:** Energizar
- **Finalidades:** O suprimento faz com que o personagem principal se mova com maior velocidade.

Inimigos

Nome: Francis

Espécie: Humano

Idade: 49

Gênero: Homem

Etnia: Branco

Profissão: Engenheiro Nuclear

Histórico: Francis entrou para o grupo de engenheiros desenvolvedores de armamentos 15 anos atrás, tempo suficiente para fazer com que tivesse problemas psicológicos. Iniciou os trabalhos com Caleb havia 3 anos e juntos começaram a pesquisar e fazer um armamento nuclear com alto poder de alcance, fazendo com que, após ficar sozinho nessa função, tivesse uma piora no seu quadro clínico, levando-o a decidir pôr um fim na sua vida e junto a do mundo todo. Pelo menos era o que ele esperava que iria ocorrer.

Diferencial: Não precisa chegar perto do personagem principal para que haja a contaminação, consegue contaminar a distância, diferente dos Nitanners.

Habilidades: Lança a contaminação, tornando-o mais desafiador do que os Nitanners.

Nome: Nitanner (São seres de diferentes idades, profissões, gêneros e histórias)

Espécie: Monstro radioativo

Habilidades: Contaminam através de toque, precisam chegar perto o suficiente.

- **Cenas de corte:** Charles, o personagem principal e Caleb, o até então paciente, estarão em uma consulta. Caleb conta sobre o desenvolvimento da arma atômica por Francis, que se tornará o BigBoss, a fim de contextualizar o jogador sobre o motivo do mundo estar contaminado por radiação e o objetivo do jogo, que será lutar contra o desenvolvedor e evitar que a arma seja criada e possa ser usada.

- **NPCs**

Nome: Caleb

Espécie: Humano

Idade: 40 anos

Sexo: Homem

Etnia: Negro

Profissão: Ex Engenheiro Nuclear

Histórico: Após ter exercido a profissão de engenheiro nuclear durante anos, Caleb desenvolve problemas psíquicos dentro do seu ambiente de trabalho o que o leva ao afastamento do cargo, sendo este, de uma enorme responsabilidade, pois qualquer deslize poderia levar a algo irreversível. Caleb foi à procura de um psiquiatra para cuidar de sua saúde mental, e foi quando encontrou Charles. Contou-lhe sobre suas visões sobre o futuro. Além disso, citou seu estranhamento sobre quando dividiu a função de desenvolvedor de armamento nuclear com Francis, e de como seus pensamentos não estavam coerentes, e que teria perdido consciência do que é correto.

- **Destraváveis e bônus:** não
- **Licenças:** não
- **Concorrentes:** não há jogos conhecidos que utilizem a mesma história de jogo e finalidade.