



Integrantes:

Daniel Barros

Gabriel Turin

Gustavo Batista

Lucas Leite

Samuel Araújo



High-Concept:

“Humor negro tribal e violento”

Visão Geral:

Em meio a uma guerra, um guerreiro asteca muda de lado para salvar os pequenos moradores de sua vila e mudar o curso da história. O jogador assume o controle de Meztli, o guerreiro asteca mais poderoso, pulando atacando e se defendendo, dispondo de todas as habilidades e equipamento para derrotar soldados e aberrações, tendo que passar por níveis e níveis de inimigos em seu caminho e salvar as crianças de sua vila, sequestradas para serem cobaias; no processo destruindo os planos e o laboratório de um cientista louco e cruel.

Perfil do público:



Nome: Ricardo

Profissão: Estagiário de T.I

Idade: 19

Hobbies: Video Games, Livros de Fantasia, Podcasts e Youtube.

Resenha: Ricardo é um estudante de análise de sistemas, que mora com a mãe e o padrasto e trabalha como Analista Junior em uma empresa de contabilidade, na qual fora as horas de trabalho em que ele pode ajudar seu supervisor, tem muito tempo livre dentro da empresa; que tem uma rede conjunta que bloqueia qualquer conteúdo explicitamente pornográfico, ofensivo ou que contenha vídeos, porém tem a rede desbloqueada para qualquer site de jogos online não nacionais ou simplesmente desconhecidos, cortesia do último chefe de T.I.

Ricardo desde criança até sua adolescência sempre foi rodeado por jogos como: Streets of Rage, Final Fight, Megaman X, Metal Slug e Ninja Gaiden, tendo um gosto especial pela nostalgia dos arcades. Porém com a idade vem os "maus" Ricardo adquiriu, com o passar dos anos um humor ácido, sendo também fã de outros títulos como: Bully, Ricky and Morty, as aventuras de Billy e Mandy, Borderlands e Dark Souls.

Por jogar em seu navegador e durante as pausas do trabalho, Ricardo gosta de jogos curtos e sem tanto tempo de loading, também, por ter que fazer muitas tarefas entre sessões de "jogatina" é muito mais fácil que ele se lembre do contexto do jogo se ele for bem visual e intuitivo, sem profundidade demais que precise de parágrafos inteiros para explicar.

Mecânica de Gameplay:

No jogo o objetivo do jogador é chegar até os níveis mais baixos da instalação britânica para acabar com sua operação e salvar os reféns, e para isso deve-se passar pelos níveis e alcançar a próxima entrada que leva ao andar mais abaixo, eventualmente se encontrando com os bosses, a cada nível, haverá um checkpoint e o jogo será salvo.

A única forma de se perder no jogo é ter a barra levada a zero, tanto por ataques inimigos quanto armadilhas, não a dano por quedas, o jogador recupera sua vida e chances de defesa a cada fase, não há itens de cura.

Andar: andar a uma velocidade constante para os lados, tanto no chão como no ar.



Pular: Pular a uma altura fixa.



Descer: Aumenta a velocidade de queda quando se está no ar e desce das plataformas maleáveis.

Defender: Nega qualquer dano recebido pelo jogador durante a defesa, gasta uma das 3 chances de defender; não gasta nada caso o jogador não receba nenhum ataque; caso as 3 chances sejam gastas o jogador fica atordoado por alguns segundos e suas chances são recarregadas.



Atirar: O personagem atira com sua pistola uma bala com grande dano, gastando sua barra de tiro, e o deixando atordoado por um segundo; a barra de tiro se recupera sozinha.



Dano: Sempre que o jogador receber dano um modo de invencibilidade se ativará por alguns frames.



Ataques:

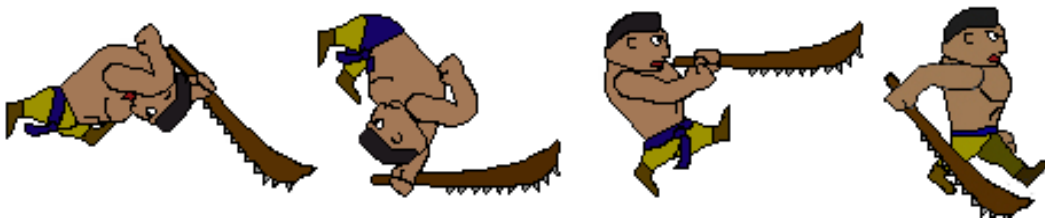
Para os lados: Golpe que atinge o lado para qual o personagem está virado.



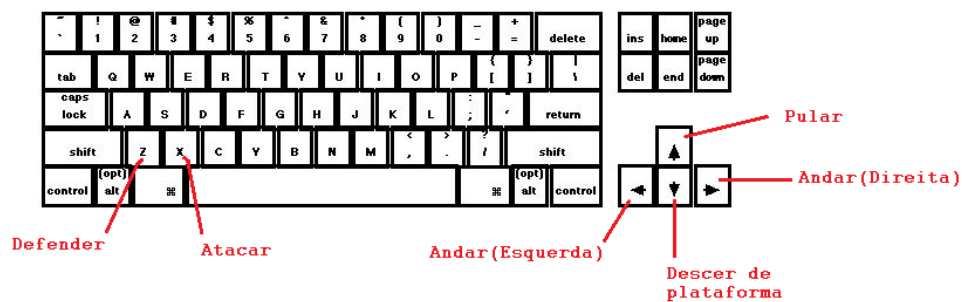
Para cima: Ataque acerta a região da frente do jogador mais uma área em cima.



Para baixo: Ataque acerta a região da frente do jogador mais uma área em baixo (passível da aceleração do “Descer”).



Controles:



▲ + X = Ataque pra cima

Z + X = Atirar

(No ar)

▼ + X = Ataque pra Baixo

A tela do jogo é de exatos 720x480, tendo o jogador com aproximadamente 80px de altura e 40px de largura na hitbox e sempre a uma posição fixa na tela 100px de altura em relação aos "pés", seus ataques se estendem por 60 pixels além da hitbox.



Também, sempre centralizado horizontalmente. A câmera segue todos os movimentos do jogador precisamente, totalmente fixa.

O jogo conta com 8 inimigos, um deles é o boss final:

D=Dano (Meztli tem 100% no modo normal)

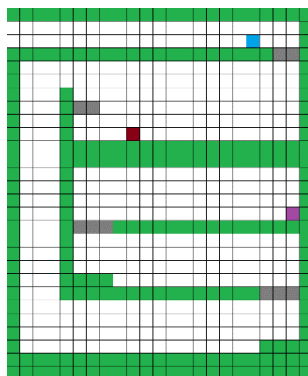
V=Vida (Meztli, por padrão sempre da 1 de dano com a espada e 4 com a arma)

S= Velocidade Horizontal (Pixels por segundo; Meztli = 10)

F= Frequência de tiro (Tiros por segundo)

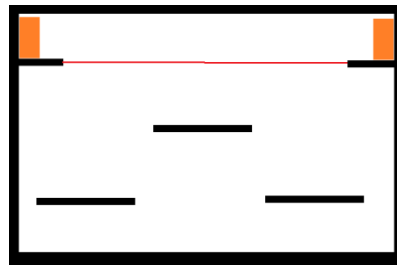
- Soldado asteca: Não pula, apenas segue Meztli e ataca quando chega perto o bastante. ($D4\%V2S6$)
- Atirador asteca: Atira com pouca frequência mas causa mais dano que o soldado, não se mexe mas pode virar para os dois lados. ($D5\%V1F0,5$)

- Berserker asteca: Guerreiro do mesmo tamanho que Meztli, segue o jogador e o ataca, igual o soldado comum, porem tem mais dano alcance, velocidade e vida. (D9%V4S7)
- Tigre quimera: Extremamente rápido, pula e ataca na direção do jogador. (D6%V3S7*Em parábola*)
- Pássaro Quimera: Tem um comportamento parecido com o atirador, da o mesmo dano, porém atira mais rápido e quando o jogador se aproxima ele se afasta. (D5%V1F1S6)
- Touro quimera: Inimigo com mais dano, quando se aproxima do jogador ele brande seu machado após um período de "Juntar força", é o inimigo comum mais resistente e o maior. (D15%V6S2)
- Xamã (MiniBoss): Prende Meztli em uma sala em ziguezague, onde ele se teletransportará para a parte de cima da sala e enquanto ele estiver lá, invoca vários inimigos para atacar o jogador, para chegar lá, o jogador deve passar pelas armadilhas presentes na sala e acertar o mago com a espada (a arma não terá efeito) e com isso o xamã irá para o canto oposto da sala, reiniciando o processo, até que o jogador tenha o acertado 4 vezes.



Todos os inimigos menos o chefe do jogo

- Cientista (Chefe do Jogo): O jogador entra na sala e é surpreendido pelo cientista (no fundo da tela numa cabine) fazendo com que chova espinhos do teto do laboratório, enquanto protege os geradores (cantos superiores) com uma barreira de laser, ao mesmo tempo mandando soldados atacamem Meztli. Após 50 segundo dessa forma, os geradores param de funcionar e um deles pifa, o jogador deve subir e bater no gerador pifado, o que faz com que ele lentamente volte a funcionar, reiniciando o ciclo que deve ser repetido 3 vezes (cada ciclo fica mais difícil).



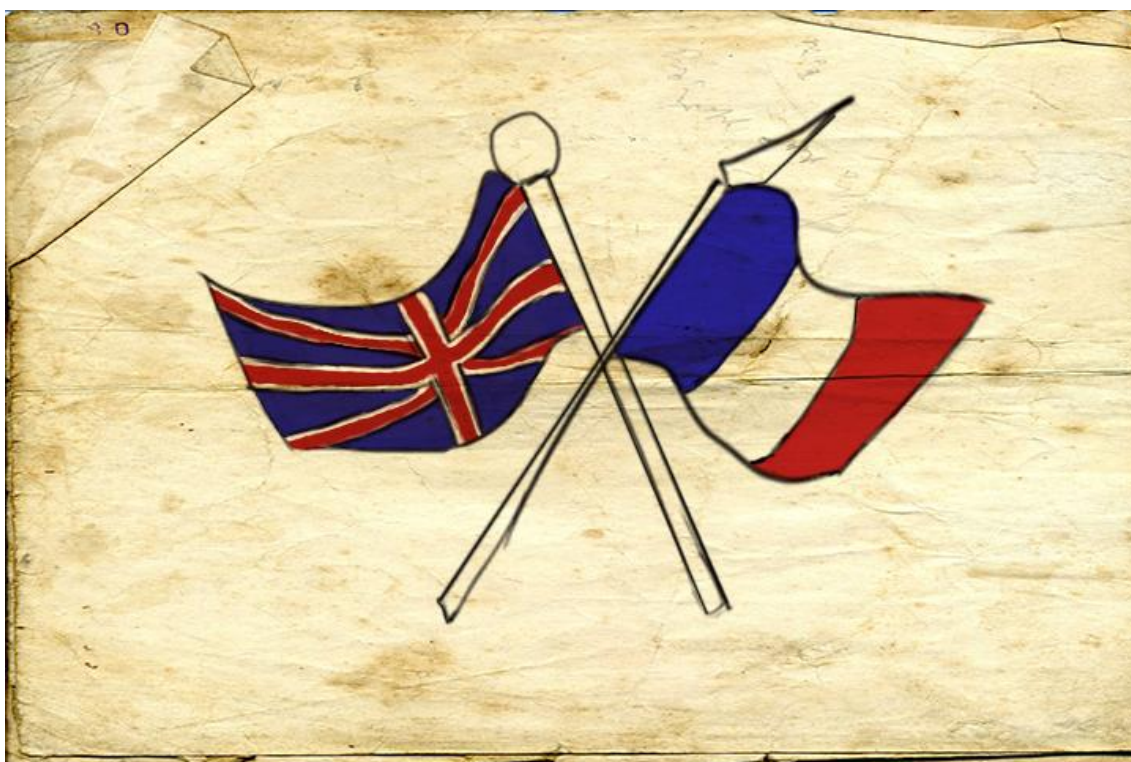
O HUD do jogo terá 4 elementos:

- Uma barra de vida que diminui com cada dano;
- Uma barra de cooldown (ou resfriamento) para o uso da arma;
- Dois ícones representando as chances de defesa (não ter ícone nenhum significa que essa é a ultima chance, e ao ser gasta o jogador ficará atordoad);
- Uma "foto" que mudará conforme o dano tomado, ficando cada vez mais machucado:



Sinopse da história:

Em um mundo sério em seu interior, porém com uma camada de humor, as vezes ácido e cruel, onde duas nações têm supremacia e se encontram em uma enorme guerra (Inglaterra e França), todos os habitantes, militares ou não devem escolher um lado. Muitos se mudaram para os territórios franceses devido a sua reputação de serem mais misericordiosos e civilizados, outros não tem escolha e ficam presos em territórios do império inglês, o povo asteca está entre os pobres prisioneiros, e o pior, eles nem mesmo desconfiam estarem sendo explorados!



Embriagados em falsos cargos e títulos de honra sem sentido eles não percebem que suas condições de trabalho e tarefas para a metrópole matam muitos todos os dias e seu povo é usado como bucha de canhão e como cobaias!

Um dia o maior guerreiro da comunidade Meztli, conhecido por seu poder se revolta contra os ingleses após perceber que todas as crianças de seu vilarejo sumiram e que todos vão ser usados para criar aberrações genéticas, sendo ele o único que foi capaz de perceber pois levou um tombo numa casca de abacate e deu de cara com um documento convenientemente desenhado (ele não sabe ler) explicando os planos malignos.

Meztli se junta ao alto escalão francês e é enviado a uma missão suicida, resgatar todas as crianças capturadas e destruir todo o laboratório que está produzindo as quimeras! Indo absolutamente sozinho para a África central.

Meztli:



É o lendário guerreiro da lua asteca, considerado o mais forte de seu povo com apenas 25 anos. Tem um temperamento explosivo e violento com tudo mas é muito gentil com crianças e os mais fracos. Não é o mais

cuidadoso e muitas vezes é plenamente estúpido. Muitos músculos e batalhas afetaram seu cérebro e pescoço (ou falta dele).

Ele é praticamente indestrutível a quedas e extremamente resistente as outras coisas também (menos matemática), ele pode pular uma vez e meia a própria altura (impressionante considerando suas pernas) e é capaz de morrer apenas com muitos golpes seguidos de inimigos. Como armas ele carrega sua

terrível espada de dentes de tubarão e uma pequena garrucha com a força de um canhão, tão forte que é capaz de desorientar o próprio Meztli com o recuo.

Meztli é um personagem do tipo anti-herói, sendo extremamente violento e sedento por batalha e sangue, não muito esperto, mas que quando lida com pessoas inocentes, indefesas e/ou fracas, como idosos e crianças.

Caton Paul (cientista):



É um ex-professor britânico, fascinado em anatomia e zoologia, sem escrúpulos, após saber das pesquisas de Moreau com quimeras e genética humana, começou a estudar seus métodos, durante o começo da guerra mundial, o governo inglês o chamou para tomar o lugar nas pesquisas de desenvolvimento de soldados meio fera, após a morte do pesquisador anterior; Paul precisa de cobaias jovens para

terminar sua pesquisa. Assim ele manda que capturem crianças astecas, sendo elas as da vila de Meztli.



Símbolo do projeto SunEye, de alquimia

Astecas:

Povo tribal que se aliou aos ingleses desde sua independência da colonização espanhola, como os ingleses viram utilidade neles, passaram a usa-los para diversos fins, tratando-os como "bucha de canhão", incorporando-os nos exércitos em massa, e para que não desconfiassem, usou da já nata violência desta civilização, dando títulos e prêmios militares para todos que mostrassem serventia, o único título de origem 100% asteca e que vem sem prêmio nenhum é o de "Guerreiro da lua", considerado o mais forte de toda a história asteca (Não perdendo este titulo nem mesmo com sua morte, apenas quando alguém superior surge). Eles têm apenas educação em forma de treinamento militar, por isso são facilmente manipulados por sua metrópole, que chega a da-los funções do tipo: Limpador de campo minado, Testador de veículos experimentais, Grupos de experimentação química etc...



Crianças da vila

Império britânico:

A potência com maior poder territorial entre as duas, tanto tempo de supremacia e a quantidade de influencia adquiridos subiu a suas cabeças, explicitamente não tem valores morais e fariam qualquer coisa para dominar todos os países, incluindo sua concorrente, a França, são violentos, totalitários e controladores.

Império Francês:

Muito mais brandos em decisões dentro de seu próprio país e anexados, mas têm uma mão de ferro ainda maior que a Inglaterra para assuntos da fronteira, para assim evitar serem engolidos pelas extensas posses britânicas. Tem fama de serem a metade civilizada do mundo atual, protegendo valores morais parecidos com seus ancestrais renascentistas, tendo uma visão de mundo estritamente científica e uma imprensa livre de censuras.

Quimeras:

Resultados das criações de Moreau, não são perfeitas como os britânicos gostariam, apesar de serem fisicamente capazes são pouquíssimos inteligentes, devido aos danos da transformação, não falam e seguem padrões previsíveis.

Caton prevê que se os mesmos métodos forem empregados em crianças e então desenvolve-las já transformadas, tal erro será corrigido.

Concepts:

Screenshot:



Cenário da fase 1:

3000x1400px

3 camadas de parallax:



Concepts dos menus:

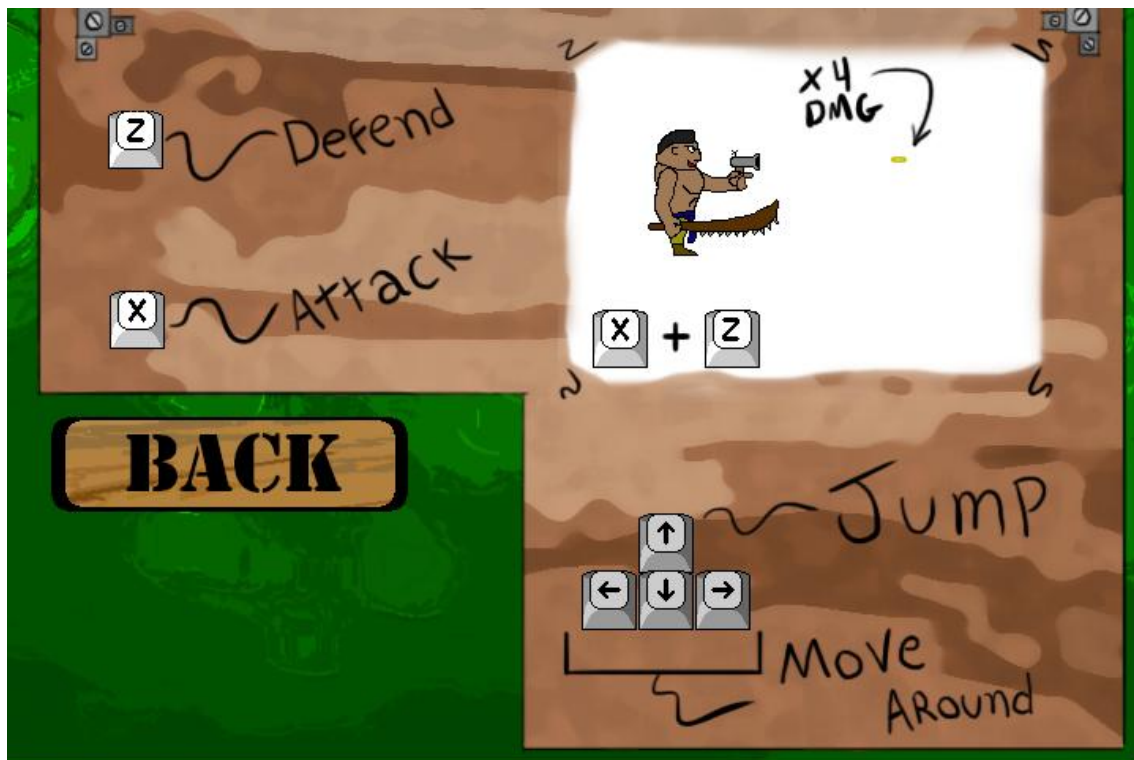
Menu Principal:



Modos de Jogo:



Instruções



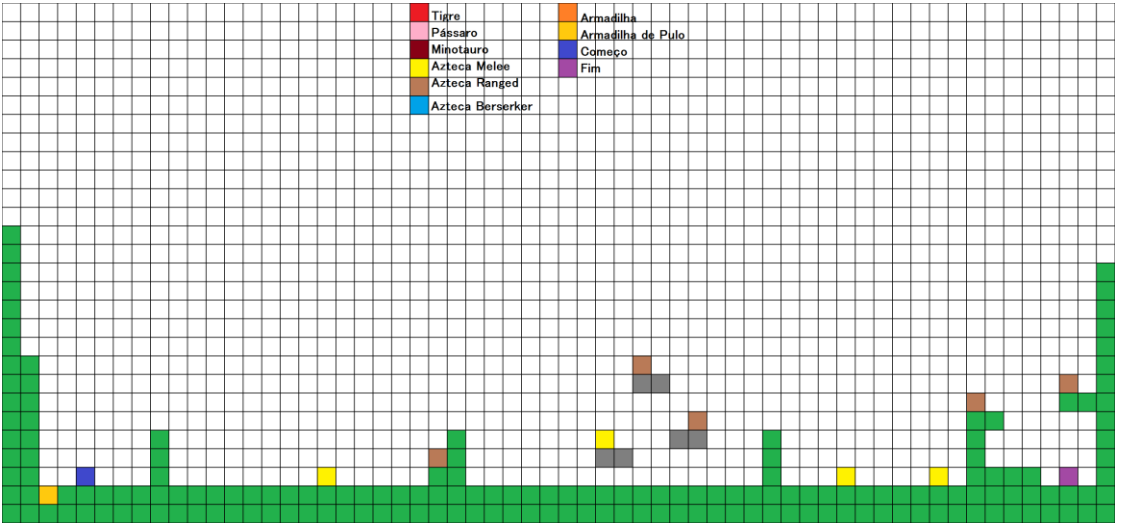
Paletas de contraste:

Para que os elementos do fundo não sejam confundidos com reais partes do level design e dos personagens, o fundo conta com cores menos saturadas e chamativas, também, como as imagens de fundo não tem contorno, elas parecem menos focadas e sem definição, ideais para a noção de perspectiva e para o contraste com as Sprites e elementos da fase;

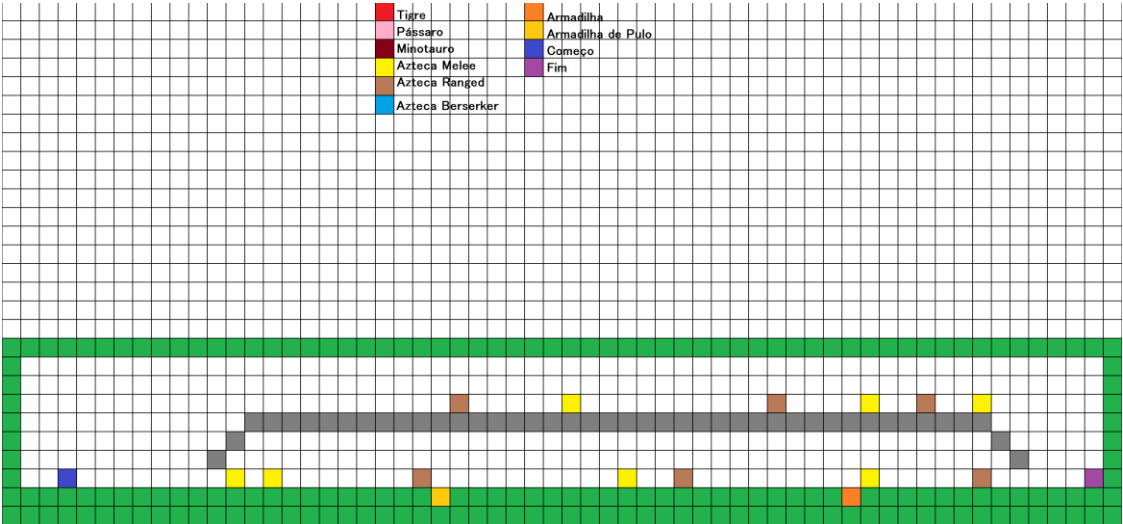
As sprites são pixeladas e muito bem definidas, cheias de cores mais saturadas assim tem um destaque grande até na visão periférica do jogados, e já que: tudo que tem uma sprite e não é o jogador (Que nunca muda de posição na tela) é inimigo, tal recurso é útil para a jogabilidade.

Os elementos das fases, similares as sprites, tem um contorno, porém, não são pixelados, seus contornos são difusos o bastante para serem levados em conta instintivamente, mas não se confundirem com o fundo em momento nenhum.

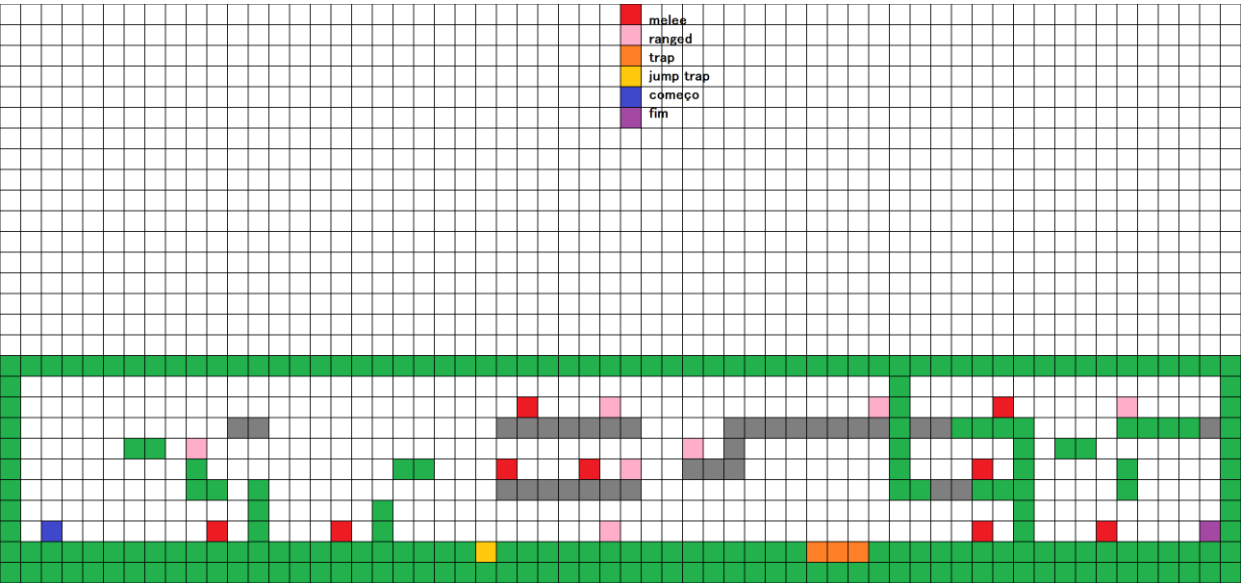
Fase 1 - Tutorial - Floresta africana:



Fase 2 - Só aquecendo - Quartel general 1



Fase 3 - Alguém Sérico - Quartel general 2



Beat Charts:

Fase	Tutorial - N1
Nome	Florestas Africanas
Horário	Meio dia
História	Primeiro contato com a base inimiga, matando todos e entrando na instalação.
Progressão	Aprende a pular e atacar com a espada
Tempo de jogo(estimado)	2 minutos
Cores Predominantes	Verdes, amarelo pastel, e branco
Inimigos	Astecas - atirador e soldado
Objetos interativos	Fim da fase apenas - alçapão
Ameaças	Uma armadilha de pulo
Itens	N/A
Habilidades	Todas
Economia	N/A
Musica	Tribal Aztec Music - Aztec Jungle
Fase	Quartel 1 - N2
Nome	Só aquecendo
Horário	???
História	Passando pelo dormitório dos soldados normais
Progressão	Aprende a defender e atirar.
Tempo de jogo(estimado)	2 minutos
Cores Predominantes	Azul, Marrom, Cinza
Inimigos	Astecas - atirador e soldado
Objetos interativos	Fim da fase apenas - alçapão
Ameaças	Armadilha de pulo e Armadilha comum
Itens	N/A
Habilidades	Todas
Economia	N/A
Musica	Military Drum Orchestra

Fase	Quartel 2- N3
Nome	Alguém Sérió
Horário	???
História	Encontrando os primeiros oficiais astecas na profunezas do quartel
Progressão	Aprende a enfrentar inimigos mais fortes que os iniciais
Tempo de jogo(estimado)	3 minutos
Cores Predominantes	Azul, Marrom, Cinza
Inimigos	Astecas - atirador, soldado e berserk
Objetos interativos	Fim da fase apenas - alçapão
Ameaças	Armadilha comum
Itens	N/A
Habilidades	Todas
Economia	N/A
Musica	Military Drum Orchestra
Fase	Zoo 1 - N4
Nome	WT 'Fuck
Horário	???
História	Encontro com as primeiras quimeras na area mais suja da instalação
Progressão	Novas tecnicas de combate devem ser empregadas contra as quimeras
Tempo de jogo(estimado)	3 minutos
Cores Predominantes	Verde escuro, Vermelho, Amarelo e Cinza escura
Inimigos	Asteca berserk e soldado; Tigre e passaro ; Minotauro
Objetos interativos	Fim da fase apenas - alçapão
Ameaças	Armadilha de pulo e Armadilha comum
Itens	N/A
Habilidades	Todas
Economia	N/A
Musica	Tribal Aztec Music - Aztec Temple
Fase	Lab 1 - N6
Nome	Chuva de Problemas
Horário	???
História	Todas as habilidades em combate livre são testadas
Progressão	Aprende a pular e atacar com a espada
Tempo de jogo(estimado)	2 minutos
Cores Predominantes	Branco, Vermelho
Inimigos	Astecas - atirador, soldado, Berserk; Touro, Passaro e Tigre
Objetos interativos	Fim da fase apenas - porta
Ameaças	Armadilha de pulo e Armadilha comum
Itens	N/A
Habilidades	Todas
Economia	N/A
Musica	Creepy War Song

Fase	Desafio do shaman - N7
Nome	Um contra Um?
Horário	???
História	O shaman desafia meztli em sua sala da morte.
Progressão	Aprende a desviar de armadilhas com mais eficiencia enquanto luta
Tempo de jogo(estimado)	5 minutos
Cores Predominantes	Cinza escuro
Inimigos	Astecas - Berserk e soldado
Objetos interativos	N/A
Ameaças	Armadilha de pulo e Armadilha comum
Itens	N/A
Habilidades	Todas
Economia	N/A
Musica	Tribal Aztec Music - Aztec Jungle 2x speed

Fase	Final Boss - N8
Nome	Um contra o mundo.
Horário	Fim da tarde
História	O cientista luta contra meztli no laboratório fonte.
Progressão	Sobrevivencia
Tempo de jogo(estimado)	5 minutos
Cores Predominantes	Branco, Vermelho
Inimigos	Passaro, Tigre e Asteca soldado
Objetos interativos	N/A
Ameaças	N/A
Itens	N/A
Habilidades	Todas
Economia	N/A
Musica	Salvation Song

Conceitos de criação sonora:

A execução sonora do jogo se baseia na dualidade, fator esse que permeia todo o jogo- Sol vs Lua - Violência vs Gentileza - Talento vs Estupidez - Dentro desse conceito, as musicas de fundo demonstrariam a seriedade e ambientariam os cenários de forma extremamente precisa em relação as raízes históricas e situacionais dos locais visitados; Em contra partida, os efeitos sonoros seriam extremamente exagerados, altos e cruelmente cômicos, criando assim um ambiente de contraste que veste muito bem a visão do personagem principal sobre a situação.

Lista de efeitos sonoros

Meztli:

Andar1; Atacar1; Pular1;; Tiro1; Machucado1; Stunado; Pouso1; Morto1

Soldado asteca:

Andar2; Atacar2; Machucado2; Morto2

Atirador asteca:

Andar2; Tiro2; Morto2

Berserk asteca:

Andar2; Atacar3; Machucado2(Grave); Morto2(Grave)

Tigre quimera:

Pular2; Atacar3; Machucado3; Morto3

Passaro Quimera:

Andar2; Tiro3; Machucado4; Morto4

Touro quimera:

Andar3; Atacar4; Machucado5; Morto5

Shaman (MiniBoss):

Machucado2; Risada1

Cientista (Chefe do Jogo)

Bravo; Morto6; Risada2

