

Ritual of Painting

Game Design Review

Gabriel Andrade
Gabriel Meyer
Lucas Bento
Lucas Medeiros

Conceito do Jogo

- Gênero: Plataforma/Suspense/Collectathon
- Público alvo: Jovens adultos
- Loop de Jogabilidade: O jogador deve explorar três fases com mecânicas de movimentação, solução de puzzles simples e um encontro com um boss para juntar coletáveis e desbloquear novos poderes e passagens. Juntando coletáveis suficientes ele enfrenta um último desafio para ser vitorioso. Se o jogador receber dano duas vezes sem se recuperar, ele é derrotado e deve recomeçar a partir do último checkpoint alcançado.

Enredo/Universo do Jogo

- O personagem vive na idade da pedra e está realizando um ritual para compreender o seu mundo e o além. Para isso, ele está coletando recursos para criar as tintas necessárias para retratar sua jornada.
- Ao longo das fases, o jogador enfrenta desafios e desbloqueia poderes relacionados ao desafio enfrentado até que passa a ser capaz de entrar no mundo espiritual, onde enfrenta o desafio final e termina seu ritual.

Personagens do Jogo

O personagem principal é **uma típica pessoa das cavernas**.

Cada fase é habitada por três tipos de inimigo:

- **Inimigos pequenos** (como aranhas, morcegos...), menores que o jogador, que andam por áreas predefinidas e podem ser espantados pela tocha;
- **Inimigos médios** (como feras, dinossauros...), podendo ser um pouco maiores que o jogador, com ações específicas, como movimentação única, bater no chão, ou pular no jogador, e que não podem ser espantados;
- **Um inimigo grande**, o chefe que será enfrentado na fase, com mecânicas únicas.

Regras, Mecânicas e itens

- **Mecânicas base:**

- Movimentação direcional, no chão, na água e ao correr;
- Pulo, com movimentação mais horizontal que vertical;

- **Mecânicas desbloqueáveis:**

- Puxar/Empurrar objetos específicos;
- Escalar em superfícies específicas;
- Tocha: Iluminar o escuro e afastar inimigos pequenos;
- Mundo Espiritual: Revela e permite interação com plataformas e objetos específicos, a preço de outros do mundo normal;

Regras, Mecânicas e itens

- **Desafios:**

- O jogador possui 2 pontos de vida;
- Ser atacado por um inimigo reduz 1 ponto de vida;
- Tocar em um objeto ou superfície hostil reduz 1 ponto de vida;
- Cair no vazio reduz 2 pontos de vida;

- **Mecânicas de fase:**

- Escuro: passar muito tempo no escuro reduz 1 ponto de vida;
- Água: enquanto nela, o jogador só pode se movimentar;
- Plataformas móveis: podem se movimentar ou se desfazer;

Referências de Mecânicas



Minecraft (*Mojang, 2011*), Mapas de Parkour:
Movimentação 3D, ritmo dos movimentos, progressão em seções



Super Mario 3D World (*Nintendo, 2013*):
Platforming, mecânica de escalar

Referências de Mecânicas



Celeste (*Extremely OK Games, Maddy Makes Games, 2018*):
Coletáveis opcionais, mecânica de escalar com estamina



Banjo-Kazooie (*Rareware, 1998*):
Coletáveis atrelados a cada fase para progressão geral

Referências de Mecânicas



The Legend of Zelda (*Nintendo, Série*):
Movimentação de objetos para apertar
botões e criar plataformas



Don't Starve (*Klei Entertainment - BlitWorks, 2013*):
Iluminação da tocha, escuro

Referências de Mecânicas



The Legend of Zelda: A Link to The Past (*Nintendo*, 1991):
Poder de navegar entre dois mundos



Little Nightmares II (*Tarsier Studios*):
Furtividade, puzzles de navegação

Cenário do Jogo: Área Central

- Será uma área ampla, com vegetação rasteira, cavada em pedras e com acesso ao céu
- É nela que o jogador tem o primeiro contato com as mecânicas de movimentação e o acesso às outras fases

Cenário do Jogo: Fase da Floresta

- Clareiras e corredores de uma floresta tropical, com pequenos lagos
- Vegetação abundante: flores, árvores e arbustos.
- Inimigos: Mamute, crocodilo e velociraptor

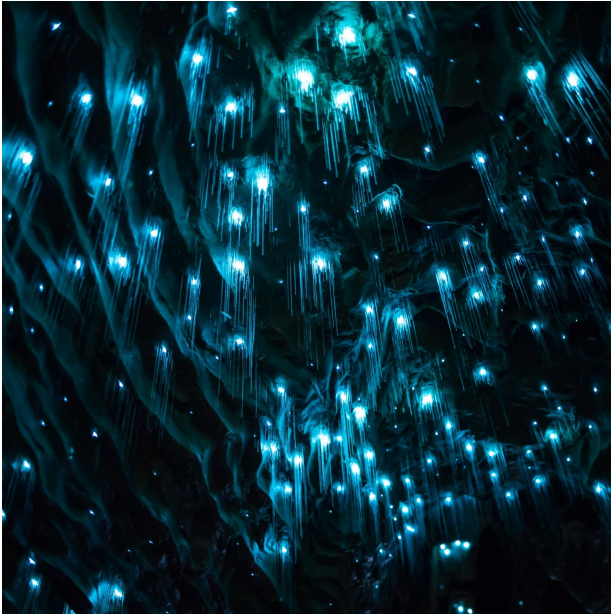


Pinterest, postado
por Mas Dayat
<https://br.pinterest.com/pin/745486544606170961/>



Pinterest, postado
por Samber Read
<https://br.pinterest.com/pin/745486544606171192/>

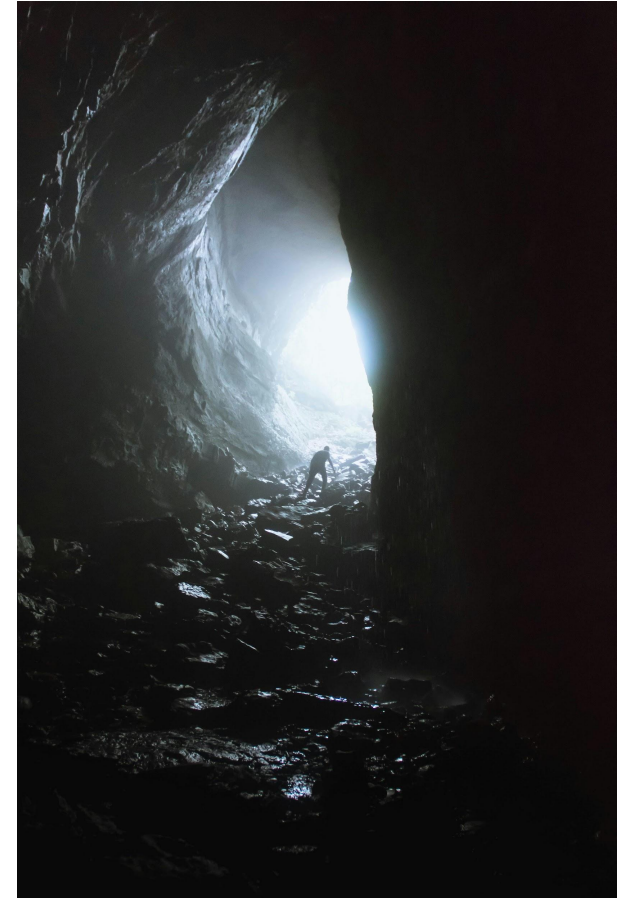
Cenário do Jogo: Fase da Caverna



(Vídeo por “Stoked for Saturday”)



(<https://www.waterandwastewater.com/aquifers-essential-reservoirs-for-freshwater-storage/>)



(Adam Bixby, Unsplash)

Cenário do Jogo: Fase do Canyon

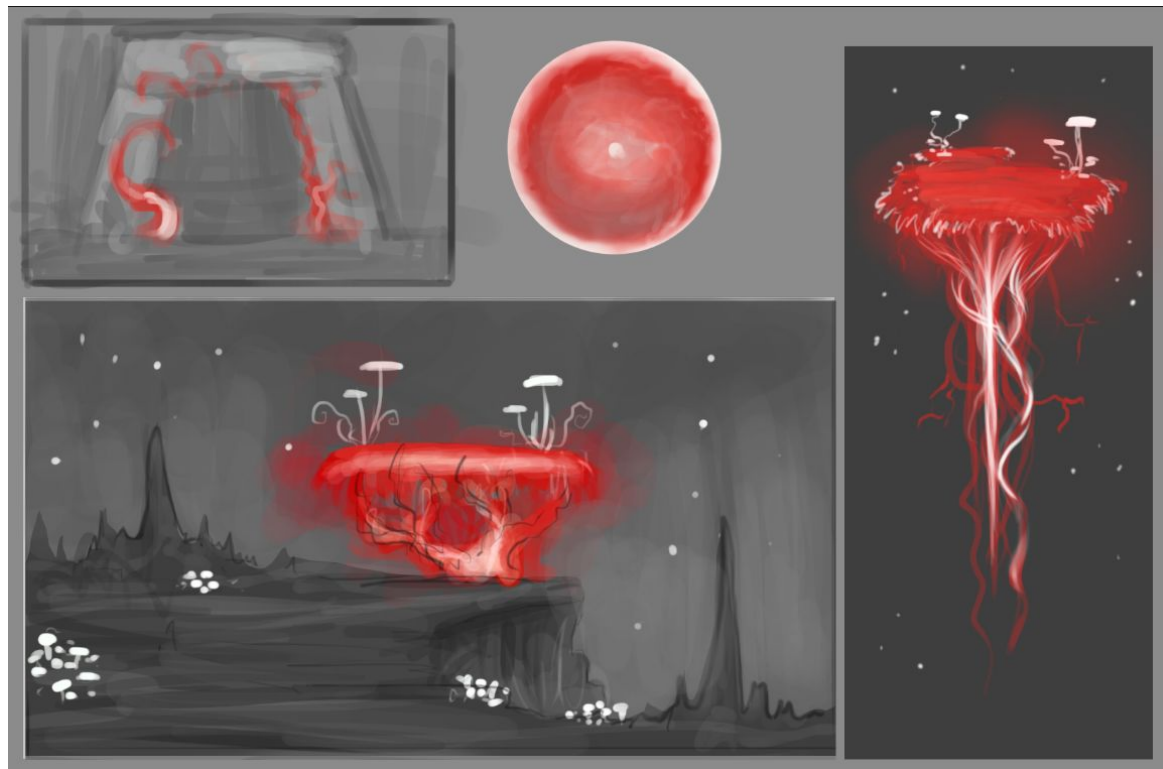


The Fire Within (*Werner Herzog*)



(*Colin + Meg, Unsplash*)

Cenário do Jogo: Fase Final



(Desenhado por Béll Moon)



Neva (Nomada Studios, 2024)

Fluxograma do Jogo

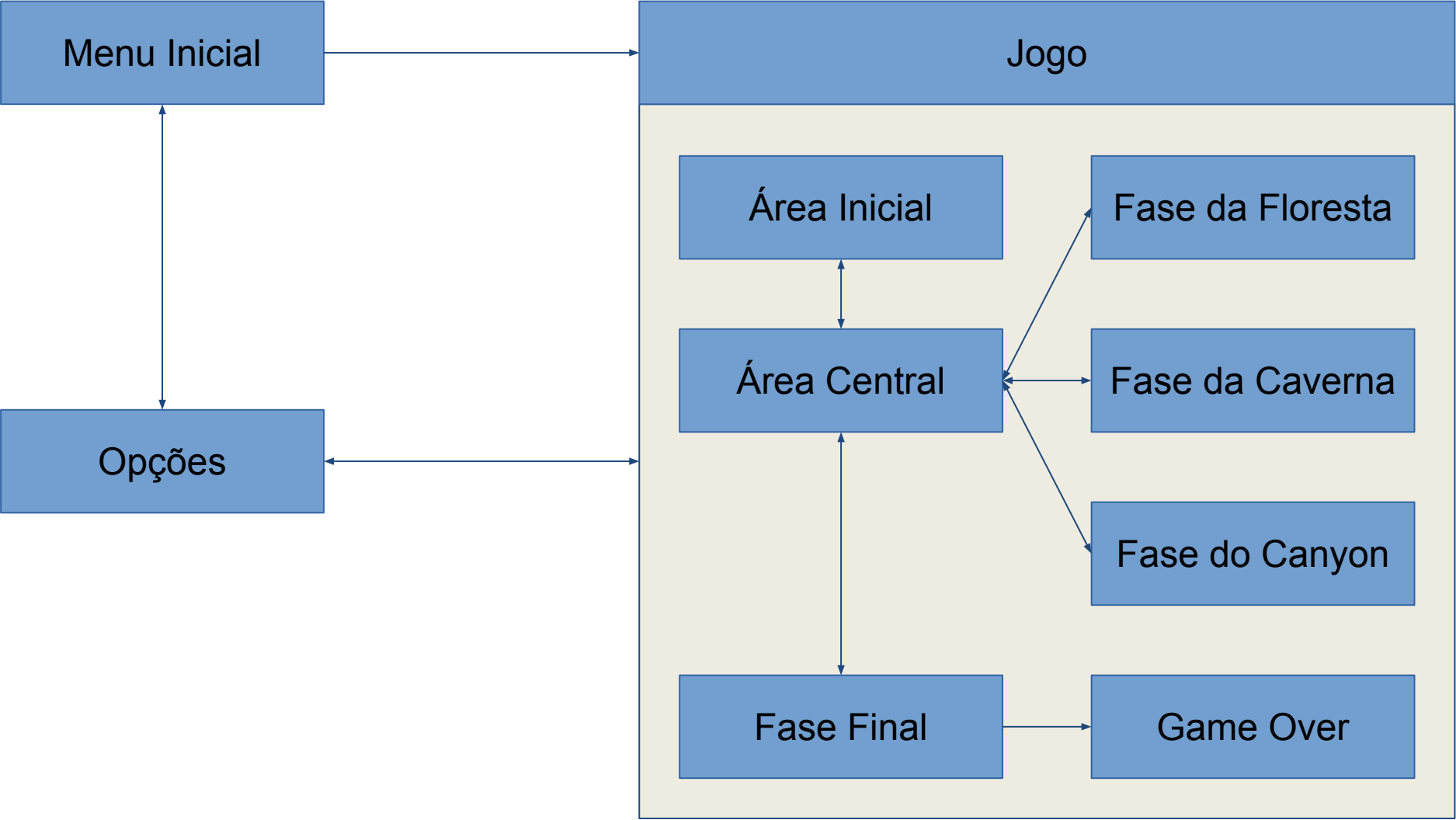


Tabela de produção (lista de todos os elementos a serem produzidos e seu status)

Lista de afazeres:	Horas	Descrição:	Modelagem	Cor/textura	FBX (Unity)	Script	Bugs	Resolvido
Homem das Cavernas		Personagem jogável						
Mecânicas de Movimentação		Andar, Pular, Nadar, Escalar	-	-	-			
Mecânicas de Interação		Interagir, Tocha, Empurrar, Puxar						
Caixa de diálogo		Para tutorial, sinalizar qual botão apertar						
Menus		Principal, Opções, Créditos, Controles	-					
Assets Centro		Terreno, Objetos, Elementos, Criaturas						
Assets Caverna		Terreno, Objetos, Elementos, Criaturas						
Assets Canyon		Terreno, Objetos, Elementos, Criaturas						
Assets Floresta		Terreno, Objetos, Elementos, Criaturas						
Assets Final		Terreno, Objetos, Elementos, Criaturas						
Boss Floresta		Boss, Arena, Luta, Como derrotá-lo						
Boss Caverna		Boss, Arena, Luta, Como derrotá-lo						
Boss Canyon		Boss, Arena, Luta, Como derrotá-lo						
Boss Final		Boss, Arena, Luta, Como derrotá-lo						

Notas extras para considerar

- Mais informações sobre as fases e sobre a produção serão adicionadas junto à matéria de Level Design. Atualmente, cada integrante está responsável por:
 - Idealizar e prototipar uma fase (Floresta, Caverna, Cânion e Início/Final), incluindo pesquisa e organização de recursos;
 - Introduzir e fazer uso de uma mecânica principal em cada uma das fases (Empurrar/Puxar, Tocha, Escalar e Mundo Espiritual, respectivamente).