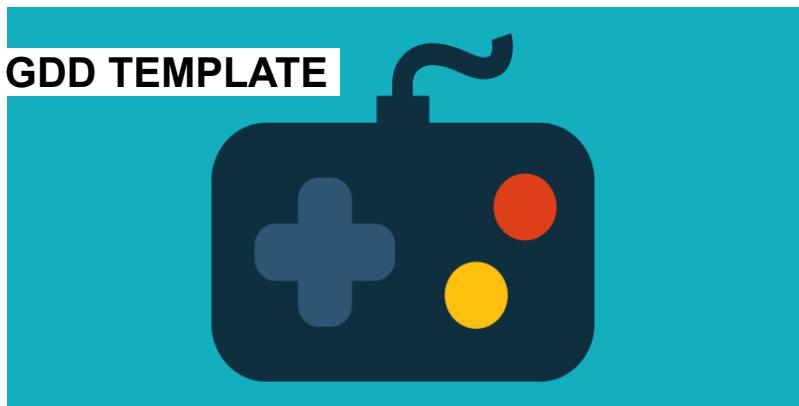


IN THE GAME





PILARES DO PROJETO

Introdução

O jogo é uma união dos gêneros **ação**, **aventura** e **Soul Like** com gráficos em 3D e com câmera **Top Down**. Luke (protagonista) fica preso em um jogo de **realidade virtual** por conta de um **bug** do sistema. Lá ele terá que enfrentar diversas provações para sobreviver e encontrar os **códigos de erro** escondidos no game para que possa sair do mundo fictício e retornar a sua vida.

High Concept

“Este é um jogo onde o personagem será um jovem estudante do ensino superior que após adquirir o Alpha de um jogo ainda não lançado e iniciá-lo acaba sendo transportado para dentro do jogo por conta de um **bug**. Lá ele terá que percorrer por todo o mundo fictício lidando com diversos perigos em busca do **código de erro perdido** do sistema para consertar o **bug** e assim poder sair daquele jogo. Após atravessar um longo caminho perigoso ele deverá enfrentar diversos monstros e seres hostis daquele universo até encontrar os **Código Perdido**.”

Nome do jogo: In The game

Gênero: **Ação**, **aventura** e **Soul Like**

Câmera: Top Down

Objetivo: Adquirir o código de erro perdido

Mecânica: Confronto, Movimentação, Items

Gênero

Ação, aventura e Soul Like com gráficos Low Poly, personagens simples inspirados em monstros e seres fictícios. Ambientação em florestas, montanhas e rios.

Plataforma: PC.

Distribuidoras: Steam

Tipo de distribuição : R\$ 20,00

Esta quantia foi estipulada por meio de observação de valores aplicados em outros jogos do gênero como: Super Mombo Quest, Far: Lone Sails e The Forbidden Arts.

O Feedback adquirido através de pesquisas foi de grande importância também para auxiliar a adotar este valor para o game.

Referências Artísticas e de Gameplay

Baseamos nosso jogo em jogabilidade de:

The Legend Of Zelda



Usamos como referência o jogo The Legend of Zelda por ter em sua composição ambientes naturais como florestas e montanhas, e também por conta da mecânica de conflito.

Filme Jumanji - Próxima Fase



Usamos como referência para a criação do enredo do jogo que tem em sua composição um **universo fictício** dentro de um game onde o personagem são trazidos para dentro e lá precisam encontrar objetos de grande importância.

Dark Souls

Utilizamos o jogo Dark Souls como referência para adotar a dificuldade durante os conflitos do jogo.



Keywords

Palavras-chaves para o projeto são: Códigos, VR e Luke

Público-alvo

14 a 25 anos, para ambos os sexos, que jogam de 1 à 2 horas por dia. Para pessoas com acesso a PC e que possam gastar entre R\$ 1,00 a R\$ 40,00 por mês em jogos. Pessoas que gostam do estilo Ação, Aventura, Souls Like e que estão conectadas às tendências atuais como a realidade virtual e que buscam de forma contínua conteúdos visualmente amigável, agradáveis e estejam focadas em conflitos e degustar da arte do jogo em si, seus cenários e personagens 3D.

Persona

1 - Breno Lima, 24 anos, graduado em Artes e Sociologia, trabalha em uma galeria de arte, trabalha todos os dias da semana das 08:00 às 05:30 recebendo em média R\$2.000. Mora sozinho em uma casa alugada em um bairro de classe média e gosta de tirar um tempo para se divertir jogando seus games retrô. Breno tem como hobby colecionar consoles clássicos e quadros. Dedicando todo mês uma parte do seu salário para a compra de jogos para seu PC e seus consoles retrô. Gosta de jogos de Aventura e jogos de ação. Breno gosta de comer massa e tomar um bom vinho junto de seu cão Tico. Em seus finais de semana gosta de praticar Airsoft e ir à casa de seus pais.

2 - Milena, 18 anos. Estudante de Game design, trabalha de programadora PHP na empresa Sext Brasil, gosta de ouvir músicas no estilo Kpop e ver animes em plataformas de streaming. Nas suas horas vagas gosta de ficar com seu pet e consumir jogos de Aventura. Milena tem uma renda mensal de um salário mínimo, costuma separar sempre um determinado valor baixo para seus jogos, ela não gosta de coisas tranquilas e adora consumir conteúdo de ação em filmes e jogos. É uma grande admiradora de tecnologia e arte.

3 - Oswaldo, 24 anos. Trabalha como balconista de loja, possui o hobby de cuidar de sua pequena horta na casa de seus pais. Oswaldo admira e pratica o veganismo, e gosta de passar seus tempos livres consumindo jogos eletrônicos de aventura. Ele possui um periquito de estimação e quando lhe sobra tempo gosta de pesquisar novos jogos de aventura para seu computador. Separa todo mês uma pequena quantia de R\$75,00 para a compra de jogos.

Gênero, Tema e Estilo

Este é um jogo de **Ação**, **Aventura** e **Soul Like** 3D, onde o personagem principal se encontra preso dentro de um **universo fictício** de um jogo de **realidade virtual** após um **bug** acontecer. Lá ele terá que percorrer por **florestas, montanhas** entre outros lugares derrotando seus **inimigos**, buscando o código perdido do jogo que está escondido e vencendo as dificuldades do terreno (**armadilhas, inimigos e dificuldades do ambiente**) para poder retornar a sua vida.

Nome do jogo : In The Game.

Gênero: Aventura, Ação e Soul Like.

Tema: Realidade Virtual.

Estilo: 3D/ Low Poly.

História, Enredo e Contexto

Em *In The Game*, o personagem **Luke**, ao iniciar pela primeira vez a Alpha de um jogo de **realidade virtual** recém adquirido acaba ficando preso dentro do **universo** do jogo após acontecer um **Bug** (erro) inesperado do sistema que acaba prendendo **Luke** no **universo fictício** do jogo.

Após um tempo preso naquele **universo** ele recebe um aviso do sistema do game sobre o **Bug** e acaba descobrindo através do aviso que há uma linha do código do jogo perdidas por aquele universo. Logo ele deduz que encontrando esse **Código de Erro Perdido** o erro será resolvido permitindo assim que ele retorne a sua vida fora daquele Universo.

Durante a Busca desse **Código perdido** ele irá se deparar com todas as dificuldades impostas pelo jogo, com ambientes inimagináveis, NPCs (Personagens não jogáveis) e muitos outros aspectos.

O Jogo - Gameplay & Mecânicas

Game Mechanics



Overview

Em *In The Game*, Luke irá enfrentar os **inimigos** com sua espada com o objetivo de sobreviver e chegar até o **código Perdido** e recuperá - lo. Ao passar por todas as dificuldades impostas pelo universo do jogo e encontrar o Código, Luke pode adquiri - las.

O jogo funciona de forma procedural, onde o jogador controla o **Luke** com uma vista de **Top Down**, iniciando sempre em um lugar inóspito do universo do game e saindo para explorar os cenários em busca do **Código Perdido**.

Objetivo

O **objetivo** do jogo é não **morrer** e **coletar o Código Perdido**, estando ele perdido pelo universo fictício do game..

Objetivos ao jogador

- Os medos de Luke

Transmitir de forma sutil e mostrar ao jogador o sentimento de medo que Luke sente perante tantos perigos e dificuldades.

- Aproveitamento de mecânica

Com a mudança de mecânica, alteração de armas e inimigos, buscamos fazer com que o jogador tenha sempre a sensação boa e divertida ao utilizar as mecânicas concedidas a ele, usando suas habilidades de diversas formas diferentes no decorrer de seu jogo.

- Você na pele de Luke

Fazer o jogador ter o sentimento de aventura diante as dificuldades apresentadas a Luke em sua jornada.

.

Condição de Vitória e Derrota



O jogador é derrotado caso acabe todas as suas vidas.



O jogador é derrotado quando cai em armadilhas.



O jogador é derrotado caso perca todos seus HP (Health Point)



O jogador tem como objetivo derrotar os inimigos, passar pelas dificuldades da fase, alcançar e adquirir o Código perdido.



O jogador ganha quando conseguir derrotar os inimigos da fase e passar pelas dificuldades do ambiente / O jogador ganha quando coletar o Código Perdido.

Os três C's

Câmera - Os três C's.

A câmera passa por três tipos de cenário: Florestas, montanhas e rios. Nesses cenários, a câmera em 3D seguirá Luke em modo Top Down, sempre se posicionada de forma fixa acima de sua cabeça em todos os momentos. Quando o personagem chegar à lateral de algum cenário e não existir mais possibilidade de movimentação, a câmera esbarra na extremidade da tela e permanece lá, não ultrapassando o limite do cenário, até que personagem saia da lateral. São apenas nesses momentos que a câmera deixará de centralizar no personagem.

Character - Os três C's.

Objetivo do personagem - O personagem tem como objetivo adquirir o Código perdido que está perdido pelo universo do jogo.

Principal arma - tem como sua principal arma uma espada, onde poderá usá-la para atacar os inimigos.

Mecânica de movimentação - O personagem poderá andar para frente, para trás, para os lados, usar itens e terá a opção de aplicar "rolamentos" para se esquivar dos ataques inimigos.

Sistema de vida - Terá 100 HP (Health Points) localizados na barra no HUD, sendo assim o nosso herói poderá tomar diversos ataques até zerar a barra, a quantidade de ataques recebidos irá depender do inimigo.

Parâmetros do Personagem Luke

Parâmetros de Mana

Cálculo de mana: Mana + 16% = Total de mana atual.

Parâmetro de Ataque

Cálculo de Ataque: Ataque * level + ataque= Total de ataque atual.
Exemplo: (5*1+5=10)

Parâmetro de Health Point (HP)

Valor de vida + 16% = novo valor (ex: 100+16=116)
Exemplo: (level 2: 116+16%=132)

Parâmetros de Defesa

Defesa: def2*lvl2+def2=6

Parâmetro de Nível

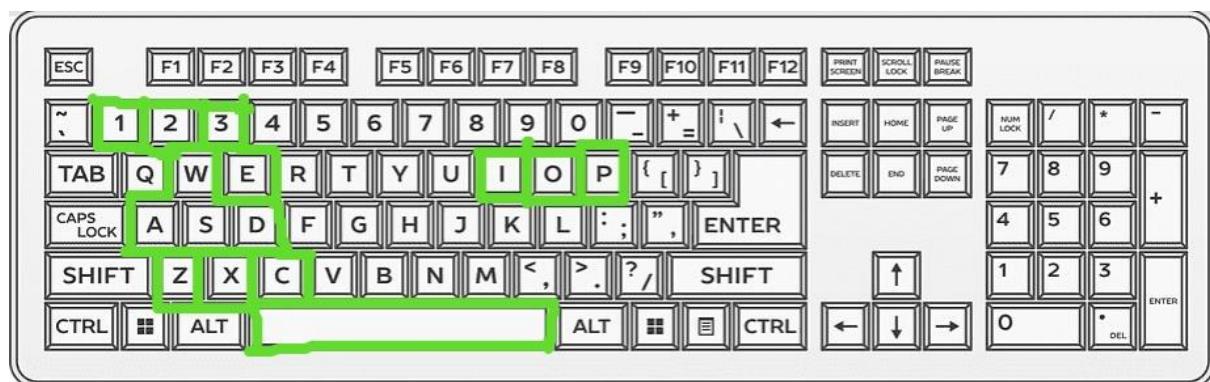
A cada um nível que o personagem sobe, 50 pontos de Mana são acrescentados ao parâmetro do personagem.

Parâmetros Gerais dos personagens

A tabela abaixo informa os parâmetros adotados para cada personagem do jogo.

| Personagens | Características | Parâmetros ATK | Parâmetros de Defesa | Parâmetros HP | Parâmetros de Níveis |
|---------------------|--|----------------|----------------------|---------------|----------------------|
| Luke | corajoso, estrategista e rápido | 5 | 2 | 100 | 1 |
| Caveira | raivosos força mediana, irracional e amaldiçoado | 15 | 6 | 173 | 3 |
| Williryum (Boss) | Impiedoso, forte, ágil. | 25 | 6 | 350 | Especial |
| Tornado | Venenoso | 50 | 1 | 1 | 0 |
| Lobo (Update) | fraco, raivoso | / | / | / | / |

Control - Os três C's



Mouse:

Botão esquerdo: ataque

Botão direito: esquiva

Scroll: Zoom +/-

Teclado:

W: Movimento para frente

S: Movimento para Trás

A: Movimento para Esquerda

D: Movimento para Direita

E: Botão de interação

Z/X: Alteração de armas

C: Desempunhar arma

1,2 & 3 (alfanumérico): Uso de coletáveis

I: Inventário

Space: Guardar Arma

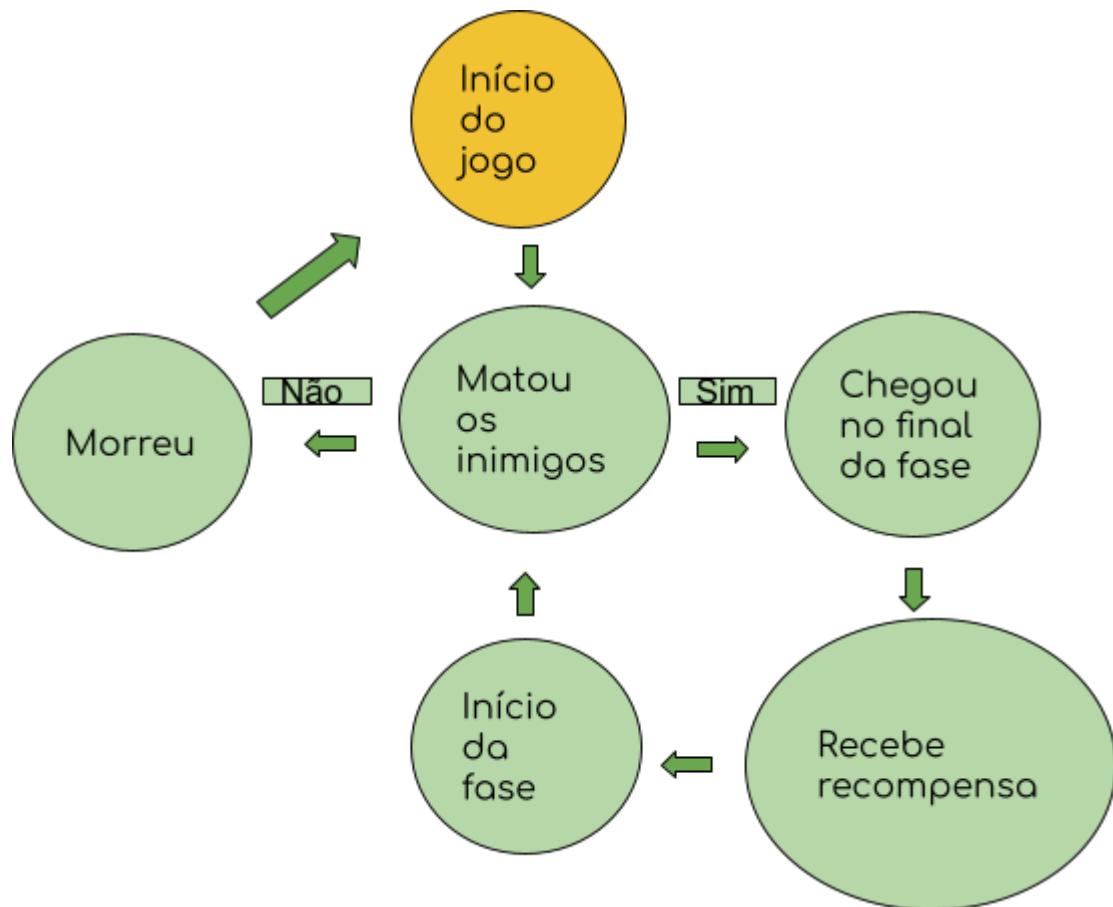
P: Pause

O: Status

Game loop

O funcionamento do game loop é dado de fase a fase com o seguinte ciclo:

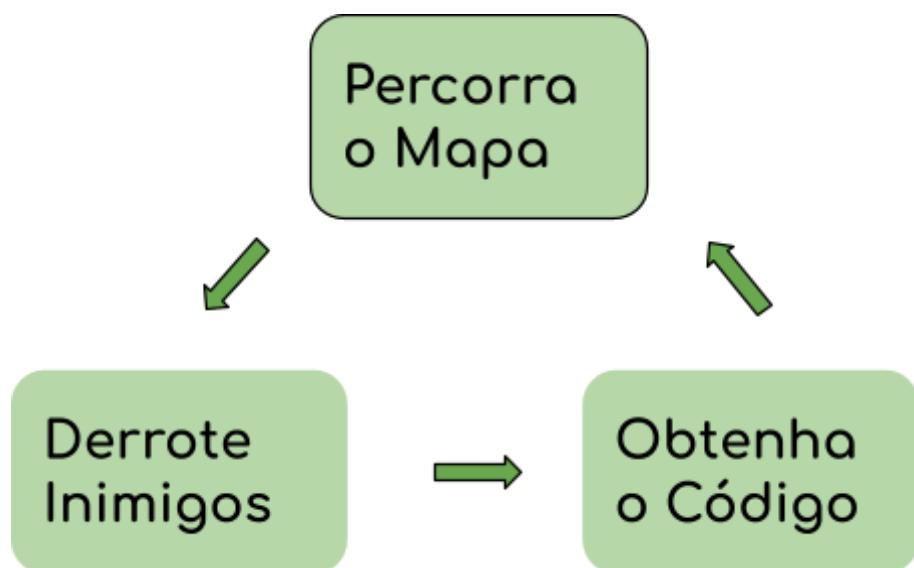
- O jogador iniciará a fase.
- Após encontrar inimigos no mapa irá exigir que o jogador elimine-os.
- O jogador precisa chegar no final da fase.
- Receberá a recompensa ao chegar no final da fase após eliminar os inimigos e o boss.
- Em casos adversos de derrota do jogador, ele iniciará do início da fase.



Core Loop

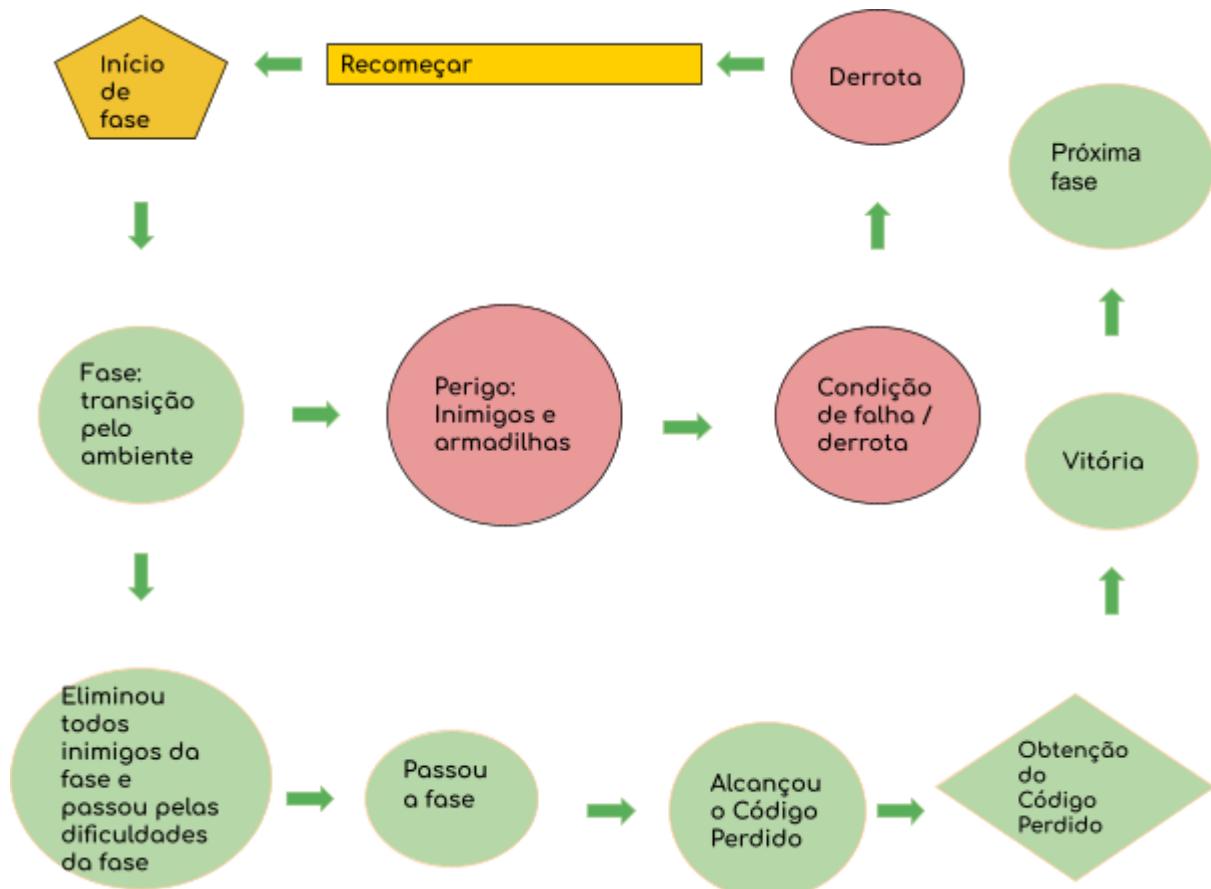
O Core Loop de forma simplificada informa como é dado o ciclo do jogo.

- Inicie e percorra a fase
- Derrote e sobreviva até o fim da fase
- Adquira o Código perdido



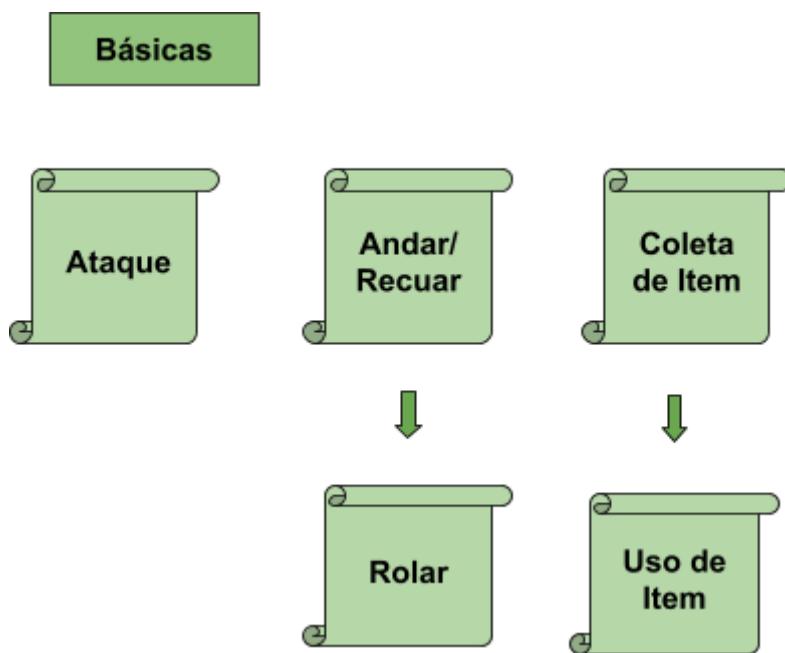
Fluxo de Jogo

O Fluxo de jogo de forma detalhada faz o passo a passo de cada fase do jogo, indicando como irá funcionar a progressão.



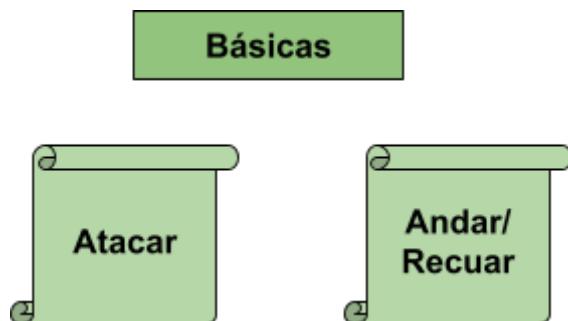
Mecânica de Jogo:

- Mecânica do personagem Luke:

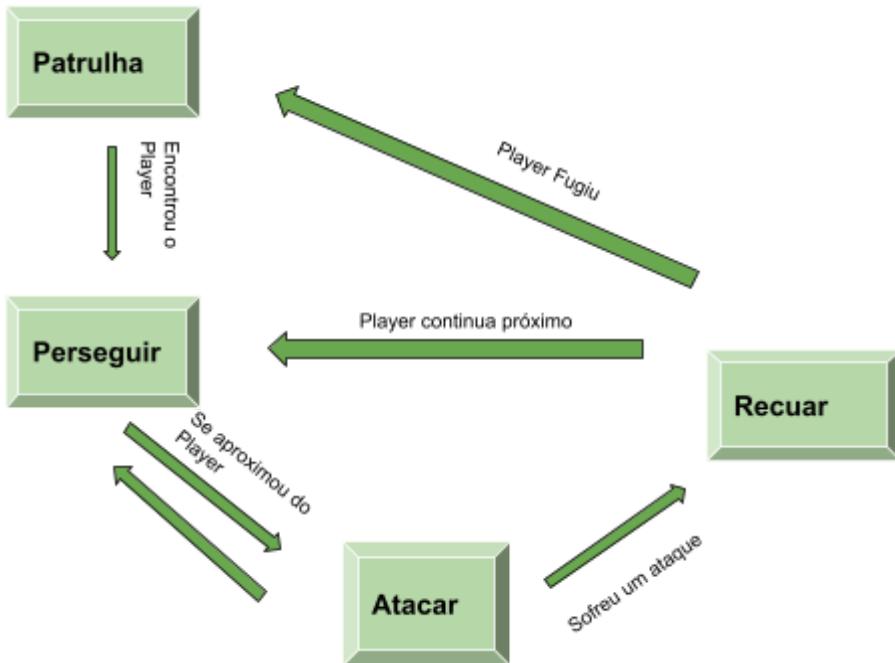


- Mecânica Caveira

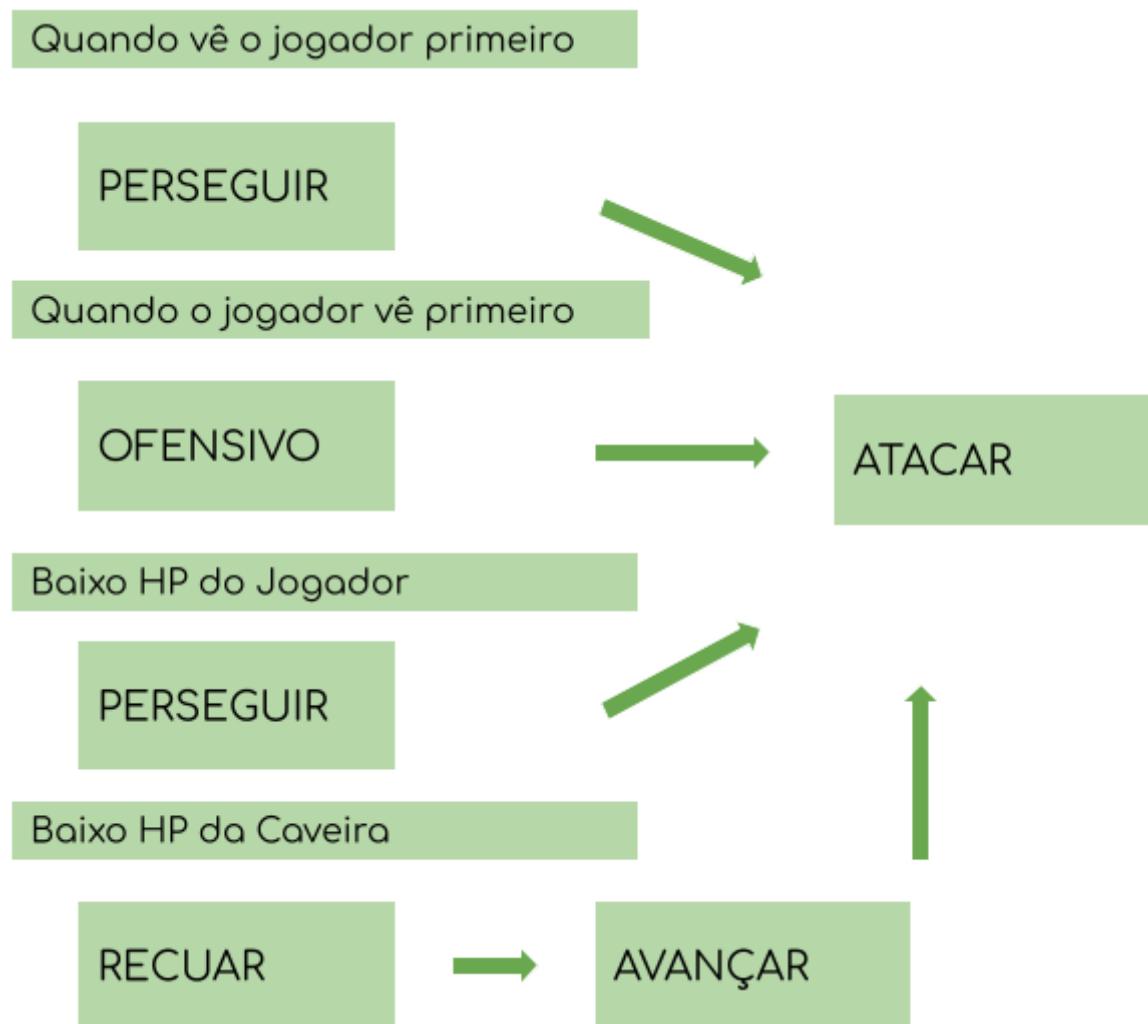
Entra em estado de ataque ao se aproximar, avança até o Player e difere ataques. Ao tomar um ataque, ela recua e permanece em estado de ataque, levando 2 segundos para deferir outro ataque.



FSM:

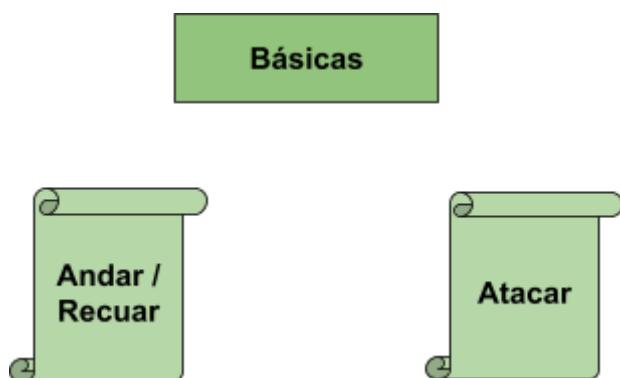


Mapa De Possibilidade:

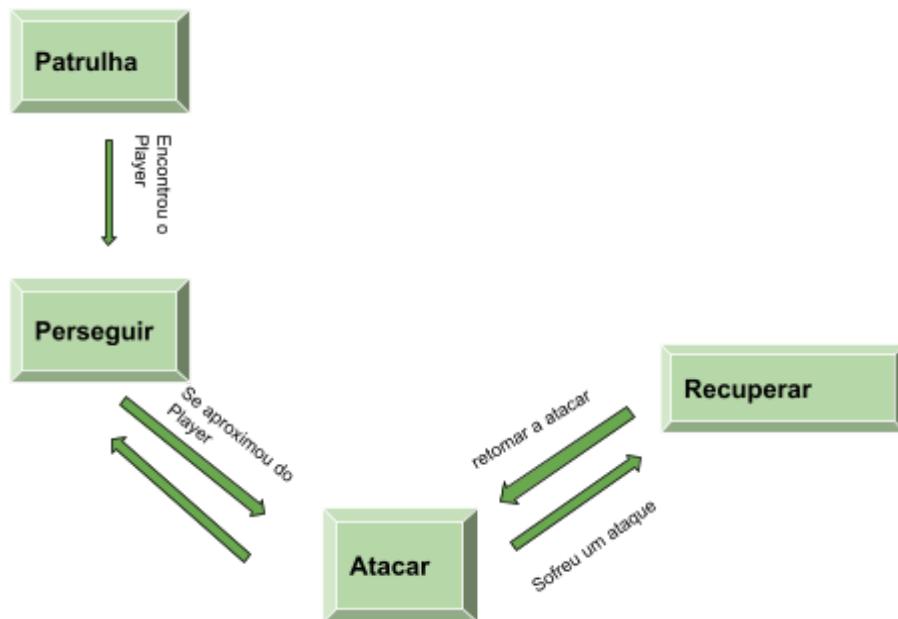


- Mecânica do Williryum (Boss)

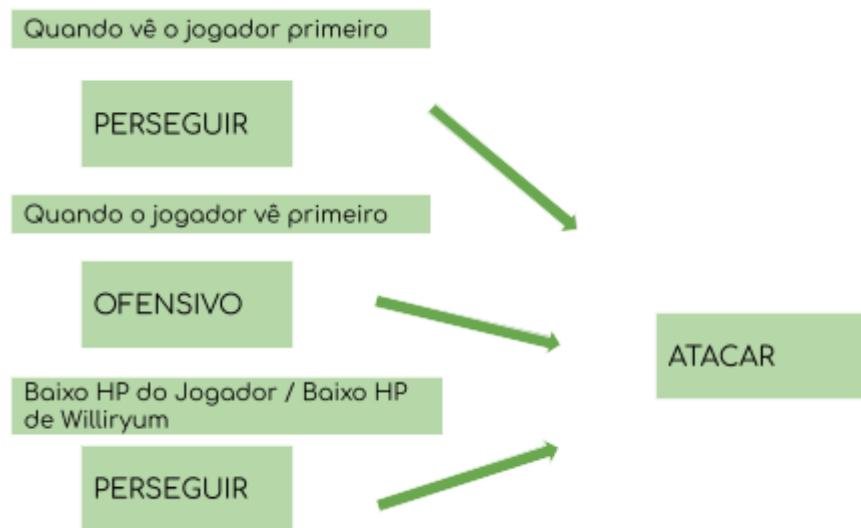
Se inicia já em estado de Ataque e avança rapidamente até o player já efetuando ataques. Ao efetuar três ataques ele dá uma pausa de 2 segundos, recua 2 passos e volta a avançar diferindo mais ataques. Williryum efetuará ataques no mesmo padrão, apenas alterando a sequência.



FSM:



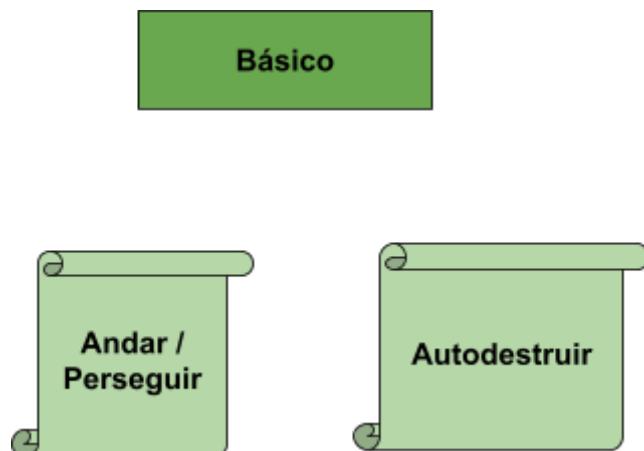
Mapa de possibilidade:
reduzir tabela para tudo indicando ao ataque



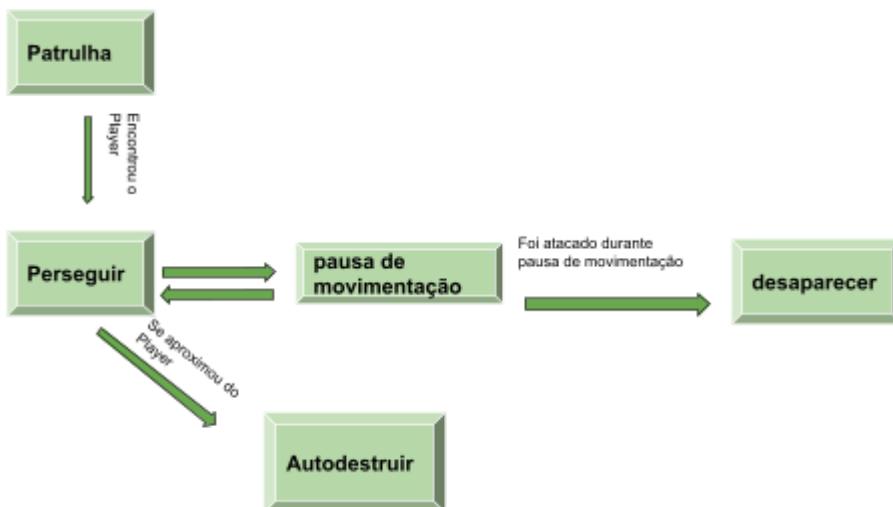
Implementações Futuras de personagens novos

- Mecânica do Tornado

Ao se aproximar do Tornado, ele começa a se deslocar em direção a Luke. Ao encostar ele se autodestrói gerando um dano venenoso que dura 1,5 segundos e gera um total de 50 HPs.

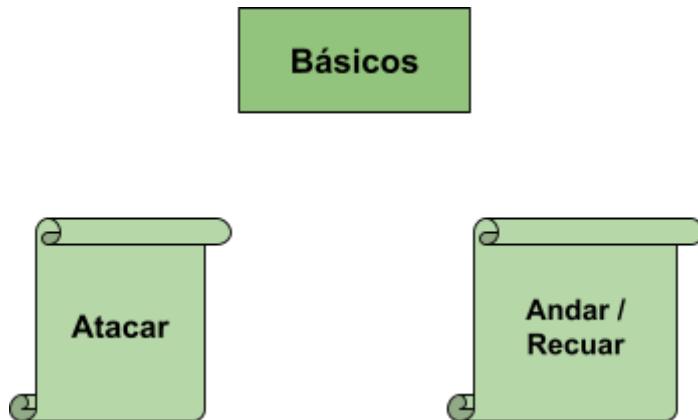


FSM:

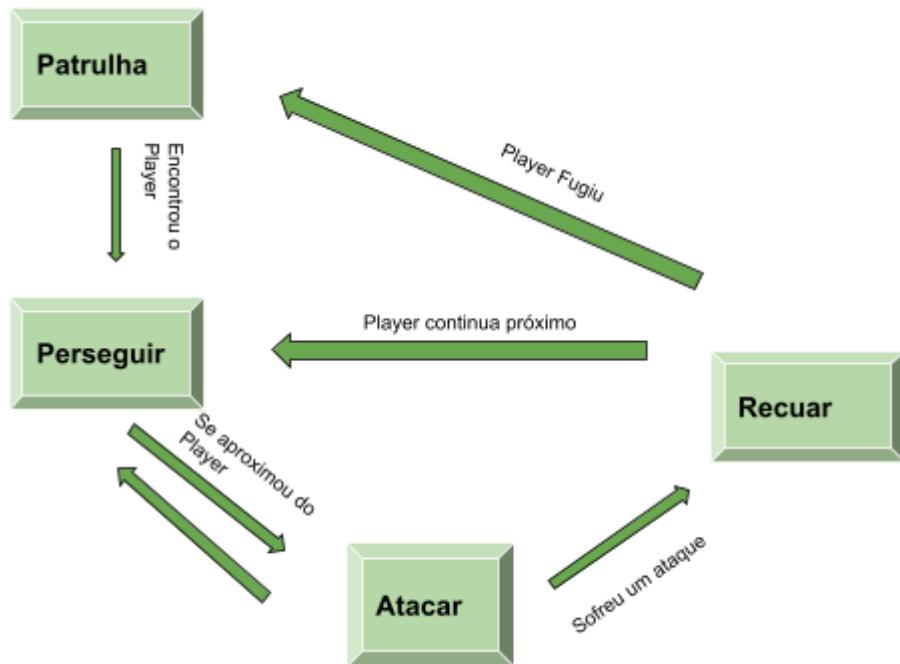


- Mecânica do Lobo

Ao se aproximar ele irá avançar no player para efetuar ataques consecutivos até ser derrotado ou derrotar o jogador.



FSM:



Level Design

O jogo terá a progressão dada de fase a fase, tendo **inimigos** em todas elas.

A cada **vitória** conquistada após a fase, o personagem **Luke** consegue passar para uma nova fase buscando encontrar o Código Perdido. Seguindo neste ritmo de jogo fase a fase, é dado ao jogador o progresso do jogo. O personagem **Luke** possui 100 HP (Health Point) inicialmente. Cada ataque de um **inimigo** reduz o HP do personagem, variando de inimigo para inimigo e deixando para nosso jogador cada vez menos chances de **vitória** durante os conflitos e travessia do mapa. Quando perdido todos os HPs é declarado ao jogador **Derrota** e é dado a opção de **Restart** e reiniciar a fase do zero ou Quit Game para sair do jogo, mas durante conflitos ou após é possível fazer uso de poções de vida para dar novas oportunidades ao jogador, mas em caso de perda de todos os ponto de HP. In The Game contará com uma gameplay de 30 minutos total, sendo assim duas fases que tem de 10 a 15 minutos de duração cada.

- Fases e mapa



Durante o decorrer de cada fase terá inimigos e os objetivos para Luke alcançar, é possível fazer uso de poções de regeneração de vida e stamina, facilitando muitas vezes o progresso pela fase levando Luke para mais próximo do Código perdido.

- Inimigos

Para os inimigos foi utilizado o formato de IA NavMesh, que faz com que o inimigo crie apenas um trajeto até seu objetivo e efetue sua função apenas se estiver acessível a ele através do código Trigger. Se o Trigger do inimigo colidir com o do personagem Luke ele efetuará o ataque, caso algo impeça a colisão ele não terá ação e tornará a buscar formas de se aproximar.



Game Arte

Direção de Arte

Em “In the game” foi utilizado o estilo de arte 3D, com personagens em low poly e levando com referência a criação de alguns monstros fictícios e inimigos “normais”.



Em In the Game buscamos apresentar um personagem jovem repleto de energia e autoconfiança, em suas vestes buscamos roupas descontraídas que transpassam aos jogadores que lá não é o lugar do personagem de forma explícita.

Para os inimigos foi pensado em personagens divertidos, porém agressivos ainda.



A equipe buscou fazer os ambientes agradáveis para trazer ao jogador uma sensação boa ao jogar, tendo cores suaves em diversos ambientes.



Deixamos o personagem e os inimigos em proporções iguais de tamanho para mostrar igualdade entre eles e mostrar ao jogador que o diferencial realmente será sua habilidade. Já os Guardiões de Fase (Boss) engrandecemos eles para mostrar sua superioridade por ser um guardião de uma relíquia tão importante neste universo.



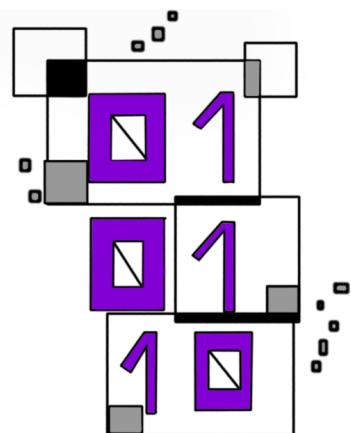
Em relação ao ambiente deixamos em tamanhos e proporções básicas para mostrar que não há muita influência no mapa ao personagem, apenas sua coloração e o sentimento que traz ao jogador.

O gênero Ação e Aventura pode trazer ao jogador um dinamismo e engaja - lo no enredo e na ação que envolve toda a história. Através da aventura a emoção ganha espaço e traz ao jogador o sentimento de sede por progresso.



Para o Código Perdido foi feita a representação de seu modelo e formato.

Código Perdido:



Concept art

Luke

- Um jovem estudante
- Usa uma veste normal (Calça jeans, camisa, sapatos e casaco)



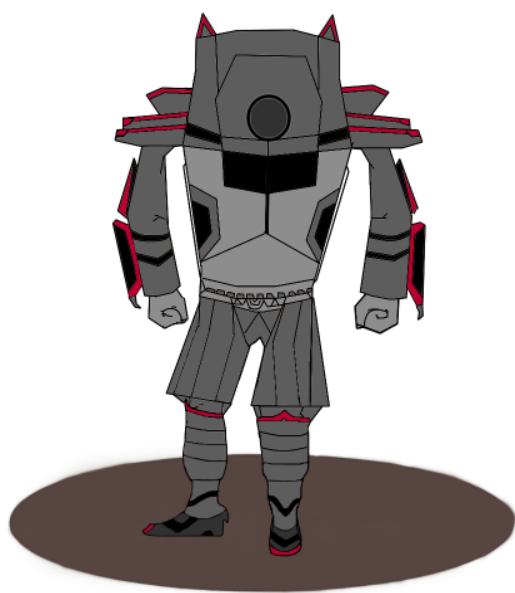
Esqueleto

- Ossos sujos e deteriorados
- Partes de seu corpo faltando
- Vagantes



Williryum Boss

- Forte
- Determinado
- Hostil



Tornado

- Venenoso
- Perseguidor



Futuros personagens a ser Implementados

Lobo (Update)

- Animal
- Fraco
- Raivoso
- Hostil



Sound Design

O jogo seguirá com uma trilha sonora agitada durante conflitos. Em momentos de conflitos os ataques e movimentos serão acompanhados de seus respectivos sons, como por exemplo os sons de passos, saltos e etc.

Os ataques aferidos por Luke e sua espada terão os respectivos sons trazendo este feedback sonoro ao player).

Ambientes como matas e rios serão seguidos por sons naturais. Inimigos terão seus respectivos sons, como grunhidos, gritos entre outros.

O início do jogo é acompanhado de um trilha sonora que transmite ao jogador uma sensação de que ele está prestes a passar por perigo, fazendo com que o player dedique mais a sua atenção ao game. A música irá acompanhar durante a primeira fase inteira, sendo alterada apenas quando o jogador alcançar a próxima fase.

Plano de Negócio

O plano é estar distribuindo o jogo inicialmente na plataforma STEAM pelo valor de R\$20,00 e estar analisando as vendas. Vamos manter as atualizações e implementações de mais conteúdo para o game. O próximo passo seria buscar investir em marketing para que o jogo alcance mais pessoas e expanda as vendas e assim possamos estar distribuindo em outras plataformas como Epic Games, Itch.io entre outras. Com o aumento das vendas e expansão de conteúdo para o jogo, vamos fazer reajustes leves no valor, subindo para R\$ 30,00 o novo preço, após este início vamos nos adaptar às mudanças e manter o investimento no jogo.

Cronograma

| Tarefas | Semanas | Tempo | Prioridade | Responsável | Conclusão | OBS |
|-----------------|------------|-------|------------|----------------------------|------------------------|---|
| Prog/Modelagem | Semanas 1 | 8 | 1 | Tadashi / Lucas | OK | |
| Prog/Modelagem | Semanas 2 | 4 | 1 | Tadashi / Lucas | OK | |
| Programação | Semanas 3 | 8 | 1 | Tadashi | OK | |
| Programação | Semanas 4 | 8 | 1 | Tadashi | OK | |
| Programação | Semanas 5 | 8 | 1 | Tadashi | OK | |
| Programação | Semanas 6 | 8 | 1 | Tadashi | EM ANDAMENTO / CRÍTICO | Últimos reparos em balanceamento e adição de últimos assets |
| Polimento | Semanas 7 | 8 | 2 | Tadashi / Fernando / Lucas | OK | |
| Arte | Semanas 8 | 4 | 2 | Fernando / Lucas | OK | Dificuldade em fazer Concept arts, porém finalizado. |
| Som | Semanas 9 | 4 | 2 | Lucas | OK | |
| Efeitos Visuais | Semanas 10 | 4 | 3 | Tadashi / Lucas | OK | |
| Polimento | Semanas 11 | 4 | 3 | Tadashi/ Fernando/ Lucas | EM ANDAMENTO | Vistoria e identificação de problemas de qualquer espécie |
| Documentação | Semanas 12 | 3 | 3 | Lucas / Fernando | OK | Adição e alteração de informações |

Feeling

Estamos trazendo ao jogador um sentimento de Refocilamento durante a gameplay de nosso jogo. Queremos que tal sentimento se perpetue e crie um laço com o jogador trazendo assim o apego e afeição pelo enredo e o personagem.

Essa diversão nós estamos entregando ao jogador para desfrutar durante toda sua jornada, trazendo a ele uma distração para sua rotina, oferecer a ele um “escape” e bons momentos junto ao jogo.