

COFFEE RUSH

Busque todos os cafés!

Identidade do jogo

Em **COFFEE RUSH**, você controle *Machiatto*, um jovem de uma família de amantes de café que tem como objetivo principal buscar um capuccino para sua mãe. Durante o caminho, *Machiatto* encontra obstáculos e desafios que podem ser superados por meio de suas habilidades especiais.

Descrição da mecânica

Coffee Rush é um jogo do gênero *Puzzle Platformer*, que envolve a utilização de habilidades especiais conferidas ao jogador para a solução de desafios propostos em cada fase. O jogo contará com alguns inimigos que servirão como obstáculos para o personagem *Machiatto*.

Principais mecânicas

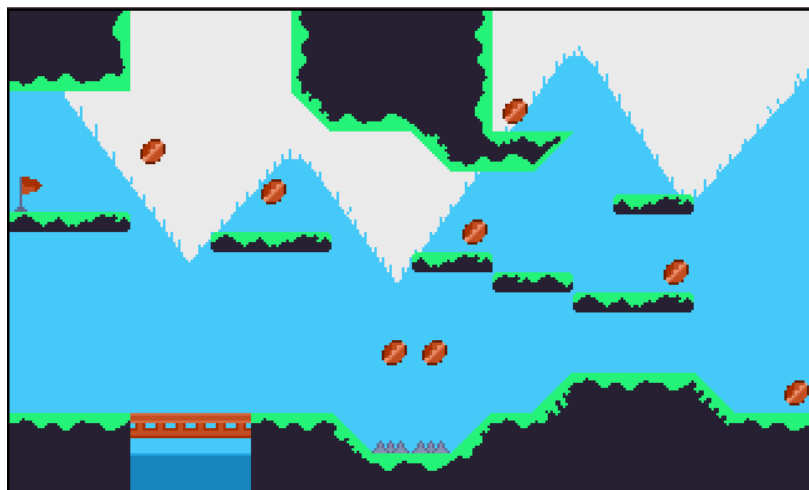
Andar, pulo (simples e duplo), *Coffee Dash* (Um pico de energia faz *Machiatto* pular para frente com velocidade máxima)

Características

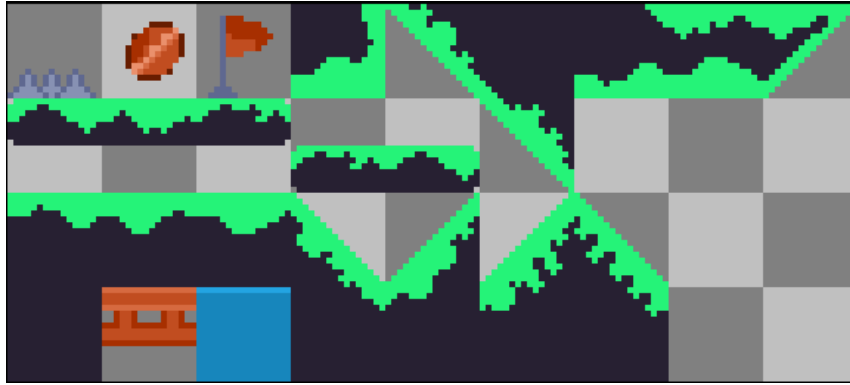
A ideia é que o jogo tenha um clima mais acelerado, com desafios de tempo, para que o jogador possa pensar no processo de como ele pode passar de uma certa fase do jogo no menor tempo possível. Isso foi pensado justamente para alinhar com o tema principal do jogo: Café! Que é uma bebida que nos deixa bem acelerados no dia a dia.

Arte

A arte foi produzida completamente por mim utilizando o software *Aseprite*, para que fosse alinhada com o jogo.



Ambiente Pixel Art 2D feito por mim.



Tileset Pixel Art feito por mim.

Referências de artes

<https://www.artstation.com/artwork/EVOEOK>

<https://www.artstation.com/artwork/KaAA2X>

<https://www.artstation.com/artwork/k4ZRv6>

Trilha sonora / Sons

A ideia é que o jogo tenha uma trilha sonora que traga a sensação de calma na maioria dos momentos, e que possa mostrar aceleração em momentos mais tensos do jogo. Por exemplo, a trilha sonora do jogo **Celeste**.

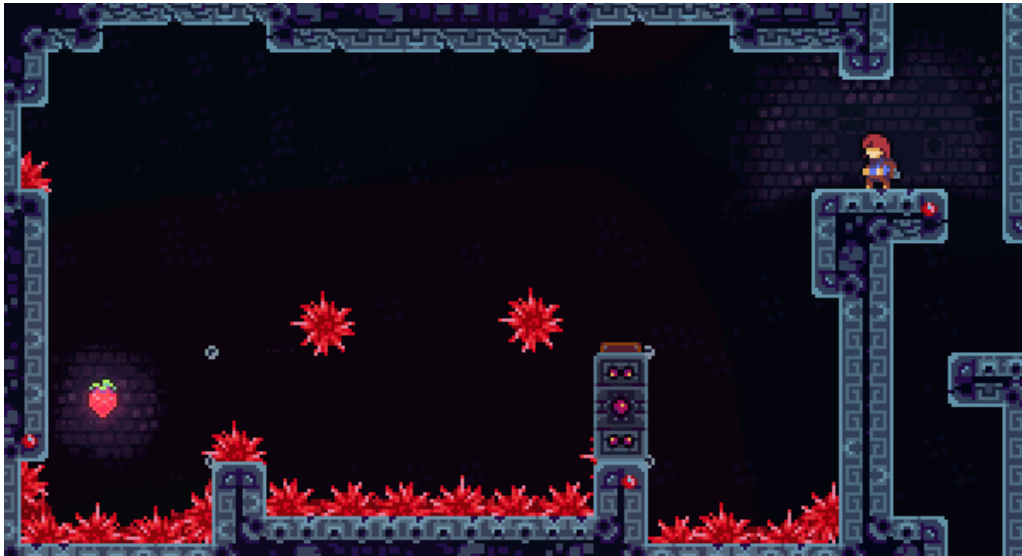
<https://www.youtube.com/watch?v=2JsYHpiH2xs>

Com relação ao *sound design* do jogo, todos os sons foram retirados do app BFXR.

Interface

Como o jogo não envolve nenhum tipo de combate onde o jogador tem a possibilidade de atacar e/ou se defender de ataques inimigos, a interface do jogo seguirá um visual limpo, com indicadores de ações feitas visualmente durante a gameplay. Por exemplo: Caso o jogador sofra algum dano, é mostrado ao jogador de forma visual que o desafio fracassou, como por exemplo em **celeste** quando a personagem *Madeleine* se desintegra e círculos compõem uma animação de forma a sugerir uma “morte” e o jogador é transportado novamente ao início da fase.

Referências de interface



Controles

O jogo será desenvolvido para gameplay em PC. Com isso em mente, abaixo segue um mapeamento dos controles do jogo, utilizando apenas o teclado.



A: Mover para a esquerda

D: Mover para a direita

BARRA DE ESPAÇO: pular

Dificuldade

A dificuldade do jogo será feita por meio de pequenos desafios em cada fase. Em termos mais simples, o jogador deve sair sempre de um ponto “a” no mapa e chegar a um ponto “b” final, mas durante seu percurso ele encontrará alguns obstáculos como espinhos, vãos onde ele pode cair, blocos que caem do céu, inimigos que seguem e te obrigam a ir rápido

Personagem

Machiatto é um jovem adulto, estudante de engenharia e, como todos em sua família, apaixonado por café! Em um certo final de semana, sua mãe *Mocha* pediu a ele que buscasse café para todos na família (Seu pai e irmão também querem café). Me inspirei nos personagens *Cuphead* e *Mugman* da série de jogos *Cuphead*.

Referências de personagens

