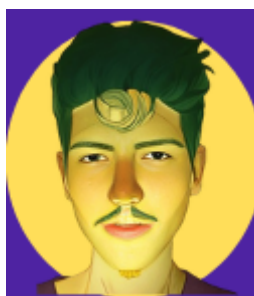


SPACE CHASE

Versão 2.0

Godot Edition



Por Matheus “VeGGi3” Veras

1. História

Barry Sparks acaba de aterrissar em Marte, em uma missão espacial, e sua nave está avariada e precisa de manutenção. Barry precisa então sobreviver com os recursos que possui para que possa sair de Marte.

Inspirações:

The Martian - Andy Weir (História)

Random Space: Survival by Alexander

Tavintsev(Mecânica Principal, ver jogo em: [Random Space: Survival – Apps no Google Play](#))

2. Mecânica

O Jogador possui 5 status e 6 recursos que precisam ser gerenciados para que ele continue a sobreviver.

Status: Fadiga, Loucura, Fome, Sede e Oxigênio Respirável



Figura 2.1. Barra de Status respectivamente.

Recursos: Oxigênio, Hidrogênio, Energia, Orgânicos, Metal e Água



Figura 2.2. Barra de Recursos respectivamente.

Condições de Morte:

Fadiga: 8h sem dormir em máximo estado de fadiga(480 segundos)

Fome: 7 dias sem comer(8040 segundos na vida real).

Sede: 3 dias sem água (4320 segundos na vida real).

Oxigênio Respirável: 10 minutos sem oxigênio (10 segundos na via real)

Loucura: 1 semana em plena exaustão(10080 segundos na vida real).

Recuperação de Status

Para recuperar os status, o Player primeiramente deve estar dentro da Nave e utilizar alguma ferramenta dentro (exceção do Oxigênio).

Fome: Equipamento de Comer no Espaço

Sede: Equipamento de Beber Água no Espaço

Fadiga: Equipamento de Dormir no Espaço

Oxigênio: Ao entrar, recupera automaticamente.

Loucura: Tocar algum instrumento.

Observação: O Jogador tem a opção de acelerar ou pausar o tempo se necessário.



Figura 2.3. Dentro da Nave



Figura 2.4. Objetos para recuperação de Status

Como obter recursos?

Cada recurso será obtido através de uma construção diferente. Para todas as construções será necessário ter Metal + **Tempo Útil de Construção** para que sejam construídas.

O tempo útil é o tempo que o player precisa interagir do lado de fora do mapa com o objeto em construção. A qualquer momento, o player pode realizar “x” tempo de construção, parar, e continuar em outra hora.

Oxigênio: Obtido via Sintetizador

Hidrogênio: Obtido via Sintetizador

Energia: Painel Solar e Sintetizador

Orgânico: Hidropônica

Metal: Robô de Mineração

Água: Condensador de Água



Figura 2.5. Construções e Robôs utilizados no Jogo

Item	Recurso I	Recurso III	Custo de Construção	Tempo de Construção	Tempo Real em Segundos
Hidropônica	Orgânico ↑		20 kg de Metal	1 hora	60 segundos
Painel Solar	Energia ↑		22 kg	6 horas	360 segundos
Estação de Síntese	TRANSFORMAÇÃO QUÍMICA		150 Kg Metal	7 dias	10080 segundos
Condensador de Água	Água ↑	Energia ↓ (0,1 A/h)	20 Kg	5 dias	7200 segundos

ROBÔS		Custo de Construção	TEMPO DE CONSTRUÇÃO
Robô de Mineração		100 kg	5 dias
Robô de Conserto		100 Kg	5 dias

Figura 2.6. Organização de Tempo e Custo das Construções

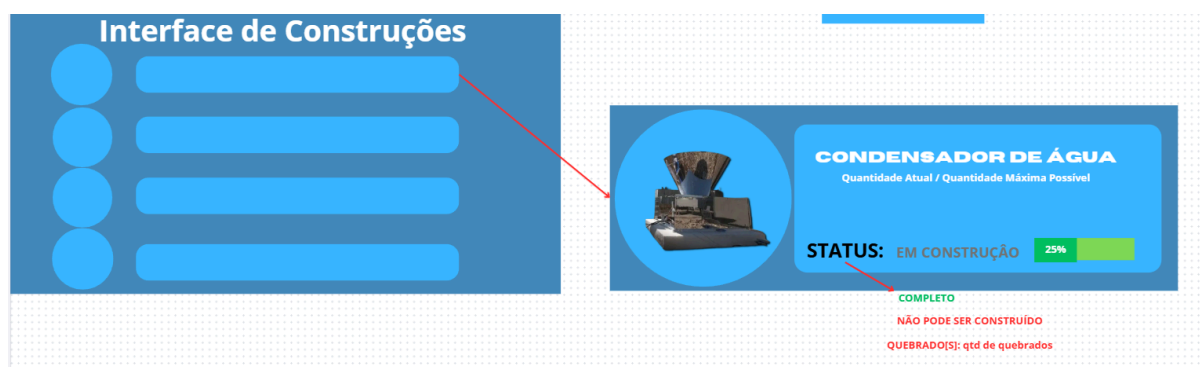


Figura 2.7. Interface das Construções

Sintetizador

O Sintetizador é uma construção que permite converter uma tipo de recurso em outro.

Recurso I	Recurso II	Forma	
Hidrogênio(2L)	Combustão	Energia(129,2 A/h)	
Àgua(2L)	Energia(83,2 A/h)	Hidrogênio(2L)	Oxigênio(1L)
Hidrogênio(2L)	Oxigênio(1L)	(2L) Àgua	

Figura 2.7. Tabela de Conversão do Sintetizador

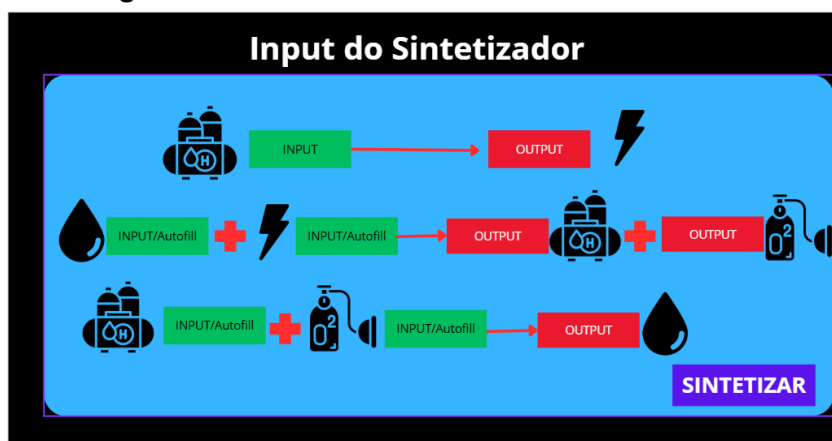


Figura 2.8. Conceito de Interface do Sintetizador

Robô de Manutenção

O Robô de Manutenção tem como principal função construir de forma automática as outras construções ou de consertar em caso de avaria. Eles normalmente reduzem o tempo que o player levaria de 5x até 10x o tempo.

Estudos

Ao decorrer do jogo, o jogador também pode optar por estudar alguma coisa para melhorar o desempenho e os atributos de geração de recursos e construções. O jogador pode optar estudar entre: Metalurgia, Botânica e Eletrônica.

Metalurgia: Aumento de Geração de Metal pelos Robôs de Mineração.

Botânica: Aumenta a geração de orgânicos da hidropônica.

Eletrônica: Diminui o tempo de construção de Robôs permanentemente.

CONHECIMENTOS	Descrição	LVL 1	LVL2	LVL3	LVL4	LVL5
Metalurgia	Aumento de metal dos robôs	2-4 kg	5 - 7 kg	8-10 kg	11 - 13 kg	14- 18 kg
Botânica	Aumento de orgânicos dos robôs	1-2kg	3-5 kg	7-9 kg	11 - 13 kg	15 kg
Eletrônica	Diminuição de tempo de construção	400s	800s	1000s	1200s	1440s
TEMPO	Tempo em Segundos da Vida Real	1440	2000	2100	2300	2500

Figura 2.9. Atributos e Melhorias de Estudar

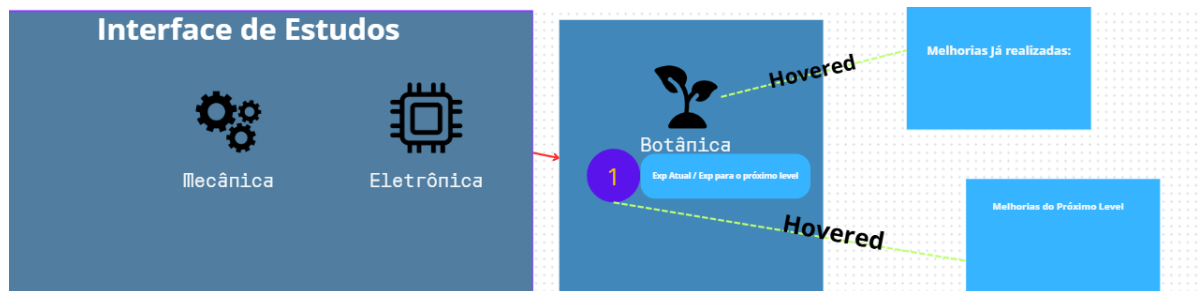


Figura 2.10. Interface dos Estudos

Condição de Vitória

O jogador ganha o jogo quando este conseguir:

- Consertar o Bico da Nave do Foguete(100 Kg de Ferro);
- Conseguir Combustível o suficiente para decolar (5000L de H2);
- Consertar o Reator (Hyperdrive) - (3500Kg de Metal);
- Ter 10 Robôs de Conserto;

O jogador consegue ter o feedback das Condições de Vitória ao ir para a Cabine da Nave.

Fora da Nave \Leftrightarrow Dentro da Nave \Leftrightarrow Cabine de Decolagem



Figura 2.11. Cabine de Decolagem



Figura 2.12. Feedback de Decolagem

Níveis de Dificuldade

Modo “Relax” - O jogo no seu nível mais fácil, onde o jogador não possui tanta perda de recursos e status, não possui imprevistos, o tempo de conserto é reduzido.

Modo “Moderado” - O jogador possui o modo normal de perda de recursos e status, possui alguns imprevistos de consertos não muito difíceis de serem resolvidos.

Modo “Realístico” - O jogador possui a perda de seus status de forma “realista” (para o tempo do jogo), os imprevistos são mais aparentes e causam consequências mais brandas e graves para a jogabilidade do jogador.

Modo “Interestelar” - O jogador possui perda de status de forma absurda, há poucos recursos disponíveis, há muitos imprevistos graves e erros pequenos de tempo e execução podem causar morte muito rapidamente ao player.

Obs.: Modo Realístico e Interestelar concedem um Final Adicional (Final Verdadeiro e Final Bônus).

3. Outras Interfaces

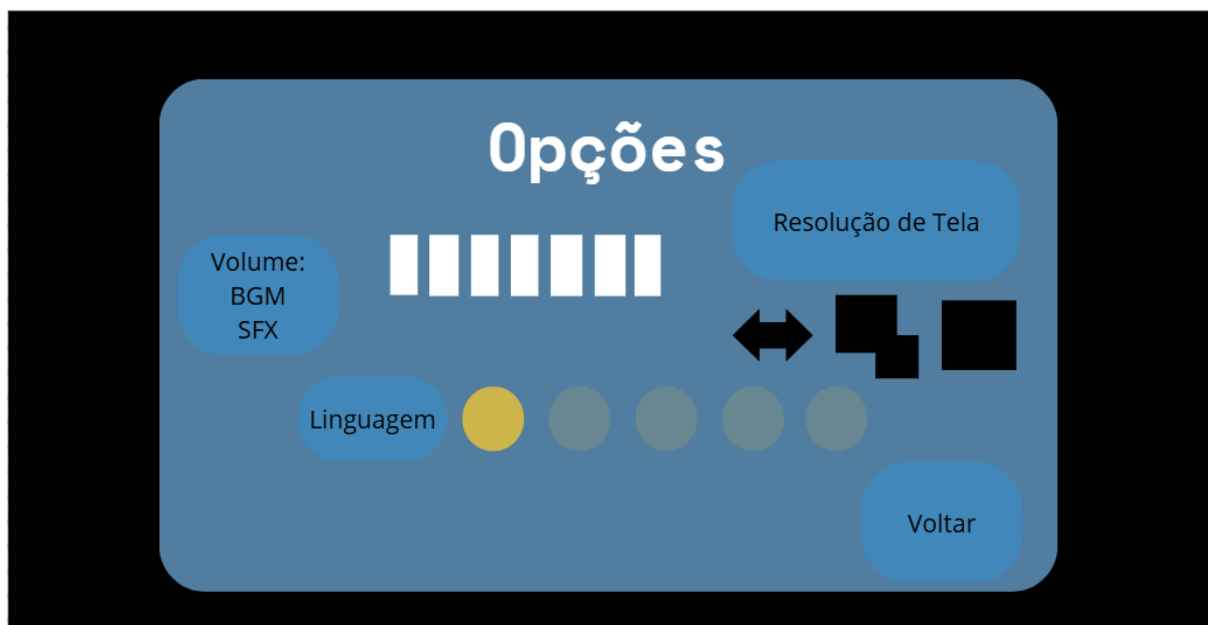


Figura 3.1. Concepto do Menu de Opções



Figura 3.2. Concept do Sistema de Save/Load



Figura 3.3. Concept do Menu de Loading