

## Guia do jogo (algumas ideias)

# Introdução

Este guia terá como objectivo, guiar-nos durante a produção do jogo de modo a que possamos identificar algo que esteja incorrecto e situações que possam ser melhoradas. Iremos focar neste guia o que ainda não foi decidido em grupo, e.x o “double” cenário não irá, ser falado, pois já se encontra decidido.

Irá ser efectuado pelo os seguintes parâmetros.

- Objectivo principal

- Deslocação do player /gameplay
- Tem de se apanhar objectos (quais)

- Mecânicas de jogo

- Quais são as mecânicas principais e secundárias
- Como vão ser introduzidas/aplicadas

- Personagens

- Puzzles

- que tipos de puzzles o jogador terá de concluir

- Game design (geral)

**Note:** o que se encontra a laranja ainda está em desenvolvimento

## Objectivos

### Deslocação do player

É um jogo 2D, side-scrolling adventure que tem início num espaço temporal da idade média. O jogador irá ter uma cut-scene do qual irá ser apresentado ao mundo jogável. Ainda por definir se a cut-scene irá ser jogável ou não. O jogador em princípio só irá jogar após a finalização da cut-scene que irá dar uma certa introdução a personagem principal e ao mundo que o rodeia.

O jogador vai progredindo no nível superando puzzles e angariação de objectos para o fim de completar o nível.

### Objectos colecionáveis

Ainda não se encontra definido como irá ser o desenho gráfico e aonde vão estar alocados os objectos a apanhar, actualmente o que irá ser mostrado é meramente uma ideia a ser aprovado pela equipa.

*/Shovel Knight/*. A semelhança do shovel knight existe ao longo do percurso pequenos montes de terra que o jogador terá de usar a sua pá para poder extrair gemas.



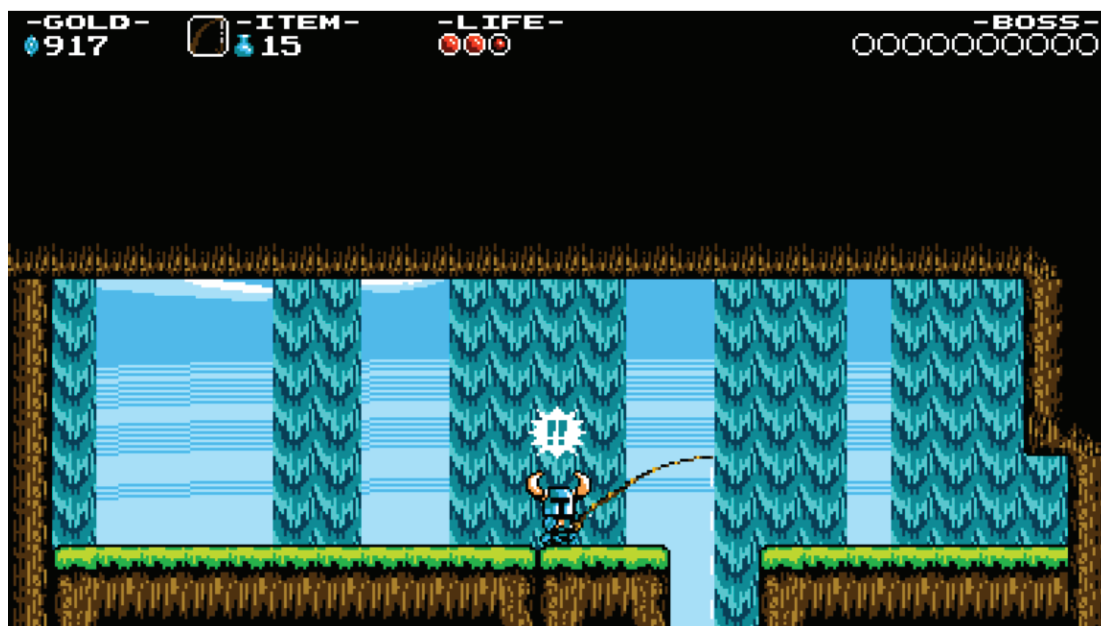
O jogador controla um cavaleiro com um pá (esquerda), direita encontra-se o monte

O jogador ao usar o utensílio que lhe é fornecido, consegue colecionar o que se encontra no entulho



No final vemos que o entulho desaparece e o jogador já colecionou as gemas.

Com esta breve explicação o que se pretende demonstrar é que o jogador terá de utilizar o acessório (cana de pesca) fornecido para poder “resgatar” os objectos colecionáveis. Para isso, será introduzido em certas partes específicas do nível areas que permitiram ao jogador usar esta mecânica.



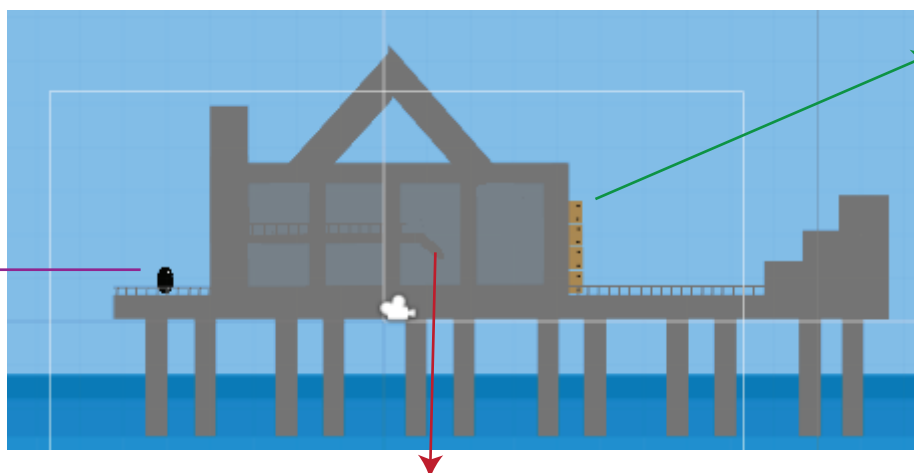
Com base nesta imagem, podemos visualizar que o jogador tem a opção de pescar ou não, visto que será opção do mesmo após introdução desta mecânica.

## Mecânicas

### Básicas

Como em qualquer jogo 2D side-scrolling o jogador move-se na horizontal (esquerda/direita) e tem a opção de saltar e empurrar certos objectos. No primeiro esboço criado e desenvolvido no unity o mesmo, para sair de dentro da “casa” da plataforma tem de empurrar as caixas. Nesta parte o mesmo já aprendeu a mover a personagem, saltar e que consegue empurrar objectos.

o jogador, sabe que só tem a opção de deslocar-se para a direita, pois para o outro cai da plataforma



Objectos que o jogador terá de empurrar para poder avançar no nível

Se quiser explorar a parte de cima (objecto colecionável), terá obrigatoriamente de saltar

## Avançadas

Irão existir mecânicas, que consideramos principais, e que serão introduzidas após as mecânicas bases, transformando-se assim em avançadas.

### ***Fish Rod***

Como já referido anteriormente, a personagem vai possuir uma cana de pesca que irá ser essencial para conseguir progredir no jogo.



Uma das mecânicas que a cana de pesca irá introduzir, á semelhança do worms, a possibilidade de ultrapassar obstáculos como descreve a sequência de imagens.



Exemplo de deslocação: tentar ultrapassar o obstáculo sem utilizar a opção de salto mas sim utilizando a cana de pesca

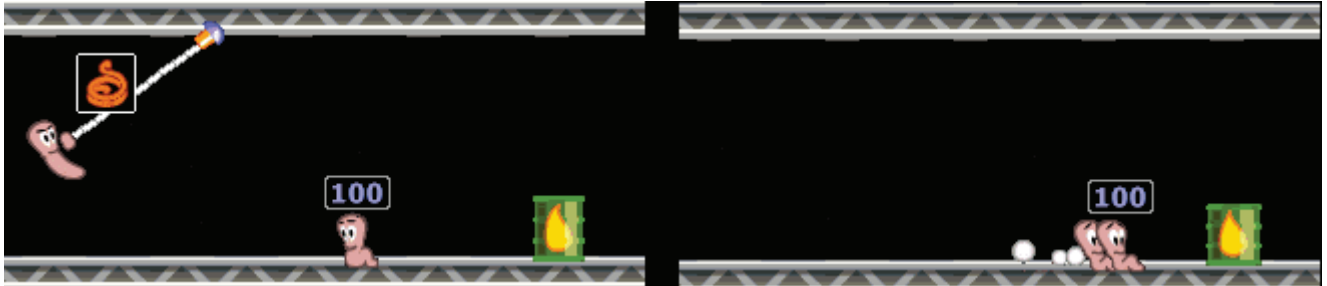


Esta mecânica, além de servir para ultrapassar obstáculos poderá ser estendida para "Rope Knocking".



## Rope Knocking

Trata-se da habilidade de mover um objecto, neste caso utiliza-se a cana de pesca. Isto é feito juntando um impulso e voando, largando da linha de pesca, fazendo com que a personagem empurre um objecto de maior dimensão, usando as Leis de Newton.



Para Introdução desta mecânica, o jogador terá de entrar na “cidade” futurista em que deparar-se com um obstáculo. Todas as mecânicas, tanto as básicas como as avançadas, irão ser introduzidas da seguinte forma:



## TimeBending

A mecânica principal do jogo, permitirá a este “viajar” no tempo, através de uma tecla, permitindo assim que ocorra uma transição do cenário levando de uma época para outra.



Assim, não irá sofrer qualquer alteração, além de pequenos detalhes que serão meramente visuais. A transição de cenários tem como objectivo a resolução de puzzles, do qual torna-se-á impossível a passagem sem que o mesmo desvende a melhor forma de resolver estes jogos, através das mecânicas fornecidas ( saltar, cana de pesca, e transição temporal).

Pode-se ainda acrescentar que o jogador necessitará de aplicar todo o conhecimento para efectuar a devida progressão.

(mecânica ainda em desenvolvimento)

