

Ghost Town Games

## **Overcooked 2**

Versão 0.1

Info Copyright

02 de Julho, 2021

# HISTÓRICO DE VERSÃO

## **Versão 0.1**

Breve texto explicativo sobre o foco das mudanças. As mudanças:

- Alteração 1
- Alteração 2
- Alteração 3

## **Versão x.x**

# SUMÁRIO

<b>BRAINSTORMING E INTROSPECÇÃO</b>	<b>4</b>
<b>VISÃO GERAL DO JOGO</b>	<b>5</b>
Descrição geral do jogo	5
Descrição do ambiente/clima do jogo	5
Gênero	5
Público-alvo	5
Escopo do projeto	5
Quantidade de localidades	5
Quantidade de níveis	5
Quantidade de inimigos	5
Quantidade de NPCs (Personagens não jogáveis)	6
Rich Picture	6
<b>FATORES COMPETITIVOS</b>	<b>7</b>
Matriz SWOT	7
Concorrentes	7
<b>GAMEPLAY E MECÂNICAS PRINCIPAIS</b>	<b>8</b>
Gameplay	8
Objetivos	8
Progressão no jogo	8
Mecânicas	8
Física	8
Ações do personagem principal	9
Combate	9
Sistema de economia	9
Inputs recebidos	9
<b>ASPECTOS DE QUALIDADE</b>	<b>9</b>
<b>HISTÓRIA</b>	<b>11</b>
Narrativa	11
Background da história	11
Encerramento da história	11
Personagens	11
Rei Cebola	11
História	11
Cutscenes	12
Cutscene 1	12
Personagens	12
Descrição	12
Script	12

<b>NÍVEIS E/OU MUNDO DO JOGO</b>	<b>13</b>
Níveis	13
Nível 1	13
Resumo	13
Objetivo	13
Mapa	13
Conclusão	14
Mundo do jogo	14
Visão geral do mundo	14
Descrição geral	15
Características específicas	15
Conexão com outras áreas	15
Níveis (se houver) que utilizam essa área	16
<b>INTERFACE</b>	<b>17</b>
Menus	17
Head-up displays (HUDs)	18
Sistemas de ajuda (Tutoriais)	18
<b>ARTE E VÍDEO</b>	<b>19</b>
Conceito de arte	19
2D	19
3D	19
Cinemáticas	19
<b>MÚSICA E EFEITOS SONOROS</b>	<b>20</b>
Proposta do design de som	20
Músicas	20
Efeitos sonoros	20
<b>SISTEMAS ALVO</b>	<b>21</b>
<b>CRONOGRAMA</b>	<b>22</b>
Data de início do projeto	22
Descrição	22
Objetivo	22
Prazo	22
Data de conclusão de projeto	22
Priorização - MoSCoW	22
<b>REFERÊNCIAS</b>	<b>23</b>

## **BRAINSTORMING E INTROSPECÇÃO**

Aqui devem ser colocadas as ideias levantadas para o desenvolvimento do jogo, incluindo as que foram descartadas, buscando gerar um rastro dos principais conceitos do projeto. Por exemplo:

- Jogo de cozinha e preparação de alimentos
- Alguns alimentos devem ser cozidos, outros fritos e alguns cortados
- Possibilidade de jogar com 1 à 4 jogadores
- Multiplayer local ou online

# VISÃO GERAL DO JOGO

## Descrição geral do jogo

Jogo cooperativo ambientado no Reino da Cebola cujo objetivo é realizar diversas etapas do processo de preparação de pratos em diversos níveis com temáticas e desafios distintos entre si.

## Descrição do ambiente/clima do jogo

O Reino da Cebola é um mundo rico, cheio de cozinhas cruéis e estranhas para você conquistar. Participe dessa jornada épica e enfrente cozinhas cada vez mais desafiadoras e bizarras que levarão suas habilidades de cooperação e coordenação ao limite. Cada nível terá um novo desafio para você e sua equipe superarem, seja andar por aí num navio pirata, passar entre caminhões em alta velocidade, cozinhar no gelo flutuante ou servir comida nas entranhas de um submundo escaldante, cada nível testará a coragem até dos chefes mais valentes.\*\*

\*\* Retirado da página do Overcooked 1 na Epic Games

## Gênero

Ação e simulação.

## Público-alvo

Família

## Escopo do projeto

### Quantidade de localidades

Modo história: 6 localidades no jogo base, com 6 níveis cada.

Modo arcade: 19 temas, 9 requerem aquisição de DLCs, com 6 fases por tema.

Modo versus: 19 temas, 9 requerem aquisição de DLCs, com 6 fases por tema.

### Quantidade de níveis

Modo história: 130 níveis + 18 níveis bônus

Modo arcade: 114 níveis

Modo versus: 114 níveis

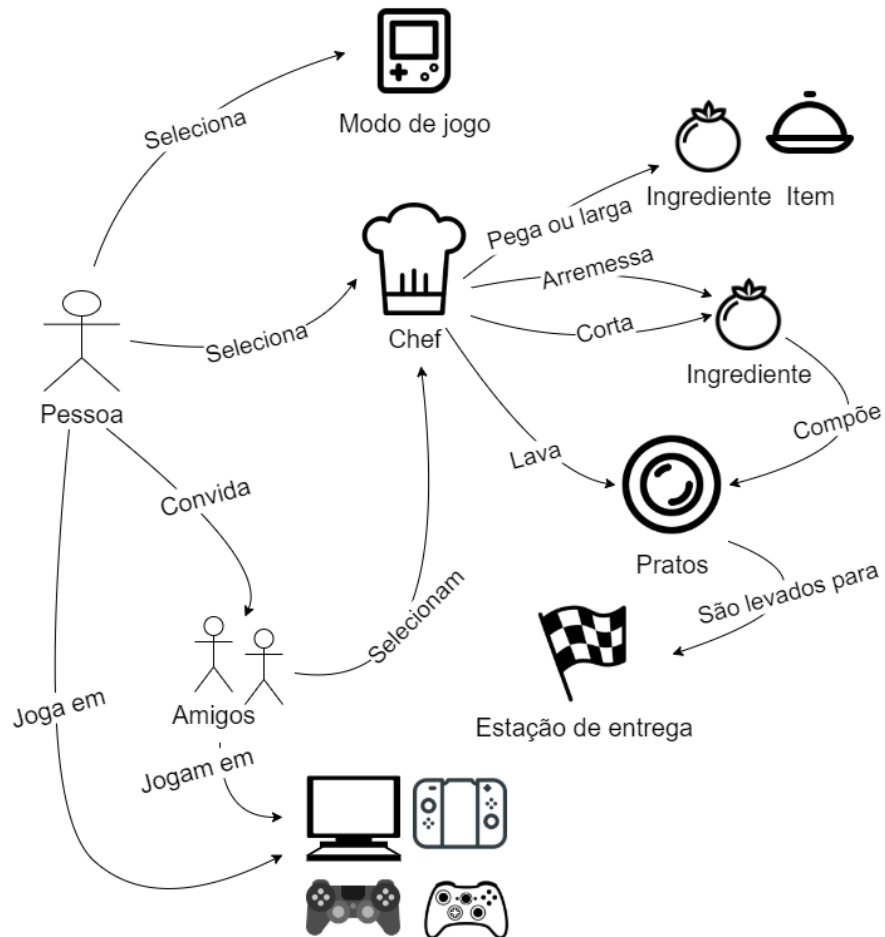
### Quantidade de inimigos

O jogo não terá inimigos em forma de personagens, somente, desafios.

## Quantidade de NPCs (Personagens não jogáveis)

Rei Cebola, Kevin (Cachorro do Rei Cebola) e os pão-demônios

### Rich Picture



## FATORES COMPETITIVOS

### Matriz SWOT

	Pontos Fortes	Pontos Fracos
Internos	Permite até 4 jogadores; Ter expansões de conteúdo; Possuir vários modos de jogo; Possibilidade de jogo online;	Não possui crossplay entre diferentes plataformas;
Externos	Poucos jogos nessa proposta; Público conquistado com o jogo antecessor;	Risco de rejeição do estilo; Custo dos impostos em alguns países;

### Concorrentes

Não foram encontrados muitos concorrentes nesse estilo, por isso foi selecionado um jogo de cozinha para uma comparação: Cooking Simulator[1]

Vantagens: Mais simples e rápido de aprender, permite jogo multiplayer, mais interessante para quem deseja algo em um nível mais arcade.

Desvantagens: Receitas menos elaboradas, menos interessante para quem busca uma proposta ao nível simulação



# GAMEPLAY E MECÂNICAS PRINCIPAIS

## Gameplay

### Objetivos

#### Modo história

Alcançar, em cada fase, pontuação suficiente para desbloquear a seguinte e seguir o progresso da história.

#### Modo arcade

Completar o objetivo proposto para o nível selecionado.

#### Modo versus

Vencer o oponente em um confronto 1 vs 1.

### Progressão no jogo

#### Modo história

Diversos mundos, compostos por várias fases com características específicas desse mundo. Para desbloquear uma fase, os jogadores devem adquirir, na fase anterior, pontuação suficiente para receberem ao menos 1 das 3 estrelas possíveis por fase. Além disso, algumas fases só podem ser desbloqueadas caso os jogadores possuam uma determinada quantidade de estrelas no total. Caso não possuam o número de estrelas requeridos pela fase, estes jogadores devem retornar às fases anteriores a fim de acrescer a quantia de estrelas adquiridas. Existem também, fases bônus que podem ser utilizadas para coletar estrelas. Após o término da história, é possível jogar novamente as fases da história para tentar adquirir a estrela extra em cada uma dessas fases.

#### Modo arcade e modo versus

Não há um sistema de progressão, apenas partidas únicas.

## Mecânicas

### Física

Dentro das fases, todos os itens possuem física, dessa forma, os chefs colidem com os diversos componentes do cenário como bancadas, painéis, ingredientes, extintores, pratos e entre si.

Durante os diversos níveis, as bancadas da cozinha, as plataformas e escadas podem trocar de posição ou até mesmo desaparecer para aumentar o grau de dificuldade das fases.

## Ações do personagem principal

Cada personagem pode realizar as seguintes ações:

- Movimentar
- Pegar/Largar itens
- Cortar alimentos
- Arremessar alimentos
- Lavar pratos
- Impulsionar
- Realizar comunicação rápida

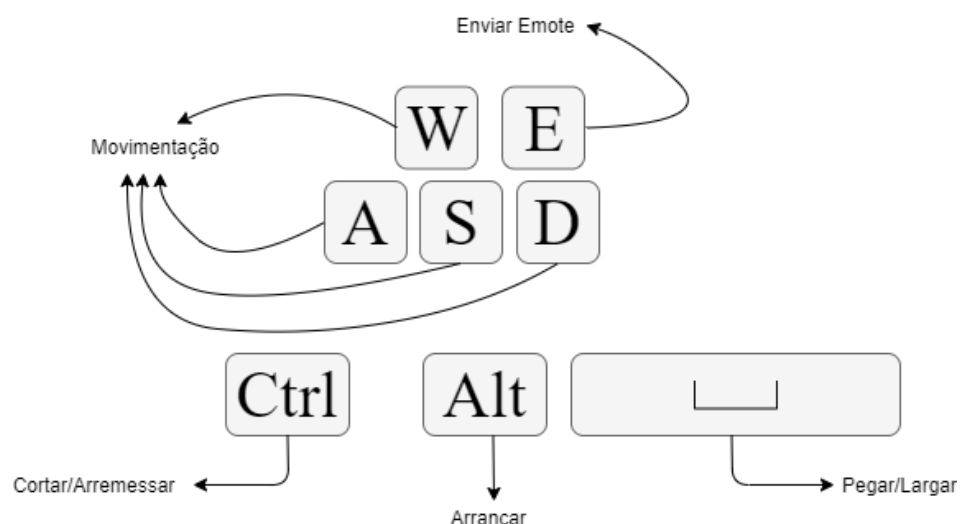
## Combate

Esse jogo não possui sistema de combate.

## Sistema de economia

O sistema de economia está presente dentro de cada fase. Nesse sistema, os jogadores recebem dinheiro à medida que os pedidos são entregues. Caso o tempo para a entrega de um pedido se encerre sem que esse tenha sido preparado e entregue, os jogadores perdem parte da quantia acumulada por eles até o presente momento da fase. Por fim, se os pedidos forem entregues na ordem em que aparecem aos jogadores, há um bônus multiplicador que aumenta o valor recebido por cada pedido. No final da fase, o dinheiro é contabilizado para que se possa avaliar o desempenho dos jogadores por meio de estrelas.

## Inputs recebidos



# ASPECTOS DE QUALIDADE

## **Diversão em grupo**

Para alcançar esse objetivo, o jogo deve disponibilizar a possibilidade de se realizar a campanha de maneira cooperativa, onde cada fase necessita de uma boa coordenação entre os jogadores para que os objetivos sejam alcançados. Outra maneira é a criação de um modo em que os jogadores possam se enfrentar e vencer o outro, promovendo assim a competitividade.

## **Desafiador**

Apesar de ter uma temática e ambientação relaxante, o jogo deve fazer com que os jogadores dêem o melhor de si para completar seus diversos níveis. A introdução de novas receitas cada vez mais complexas, padrões variáveis de plataformas, bem como o design das fases são maneiras de alcançar esse objetivo.

## **Viciante**

Para prender o foco e a atenção dos jogadores, as fases devem ser curtas para que esses possam jogar as fases continuamente, sem a sensação que estão gastando tempo excessivo com isso. Além disso, a possibilidade de jogar em grupo com amigos, melhora a experiência, fazendo com que o jogador tenda a jogar por mais tempo.

# HISTÓRIA

## Narrativa

### Background da história

No reino da cebola, o Rei cebola tenta utilizar os poderes do lendário NECRO-NHAMNHAM-LIVRO e acaba despertando os terríveis pão-demônios. Cabe agora aos seus melhores chefs o trabalho de afugentá-los. Para isso, os chefs botam o pé na estrada para se aprimorarem e aprender novas receitas, a fim de controlar a infestação dos pão demônios.

### Encerramento da história

Após aprenderem diversas receitas, os chefs servem os famintos pão-demônios, acalmando assim sua fome e trazendo paz para o reino da cebola.

## Personagens

### Rei Cebola

#### História

O monarca do Reino da cebola, ao retornar de uma de suas aventuras, tomou posse de um misterioso livro e tenta utilizar os poderes contidos nesse livro, apesar dos avisos de seu cachorro Kevin. Isso liberta as hordas dos pão-demônios.

#### Personalidade

Aventureiro e impulsivo

#### Características

É uma cebola, possui bigode, além de ostentar uma coroa e um cajado com uma cebola no topo.

#### Papel na narrativa

Ele liberta a horda dos pão-demônios e agora precisa que seus chefes aprendam novas receitas para impedir os esses monstros.

#### Relação com os outros personagens

Dono do cachorro Kevin;  
É servido pelos chefs de cozinha, os quais ele manda em uma aventura para aprender novas receitas

## Cutscenes

### Cutscene 1

#### Personagens

- Rei Cebola
- Kevin
- Chefs de cozinha
- Pão-demônios

#### Descrição

Após encontrar o NECRO-NHAMNHAM-LIVRO, o Rei cebola tenta usar os segredos contidos no livro.

#### Script

Imagem da entrada do castelo do Rei Cebola durante uma tempestade.

Narrador: Logo após a hora do chá

Corta para a sala do trono com o Rei Cebola, Kevin e os chefes, com o NECRO-NHAMNHAM-LIVRO à sua frente em um altar.

Rei Cebola: Finalmente! Não acredito no quanto esperei por este momento. As provas pelas quais passamos para receber este prêmio honorável. Olhe só isso, Kevin, olhe só. O lendário... NECRO-NHAMNHAM-LIVRO.

O livro se abre.

Kevin: LATIDO

Rei Cebola: Como é que é?

Kevin: LATIDO

Rei Cebola: Como assim, é perigoso? Não seja tolo! Este livro guarda os segredos da grandiosidade culinária eterna! Em uma tigela grande dissolva o açúcar em água morna, e deixe descansar até que o fermento lembre uma... espuma... cremosa...

Kevin: LATIDO

Rei Cebola: Misture sal e óleo e acrescente a farinha. Amasse a massa... e cubra-a com um pano úmido.

Corta para a imagem de um cemitério com o castelo ao fundo.

Rei Cebola: E deixe... CRESCER!!!

Um raio corta os céus e os pão-demônios começam a se levantar. Corta para a sala do trono novamente e o Rei Cebola está dançando

Rei Cebola: CRESÇA! CRESÇA!!! AHAHAHAHAHAHAHA !!!

Huh??

O Rei Cebola olha pela janela

Rei Cebola: Não, não, não! Isso não deveria acontecer! Não pode ser..

Corta para o cemitério

Rei Cebola: OS PÃO-DEMÔNIOS! Como meus melhores chefs, tentem afugentá-los. Eles parecem tão famintos, vamos lá!

Corta para o início da fase

## NÍVEIS E/OU MUNDO DO JOGO

### Níveis

#### Nível 1

##### Resumo

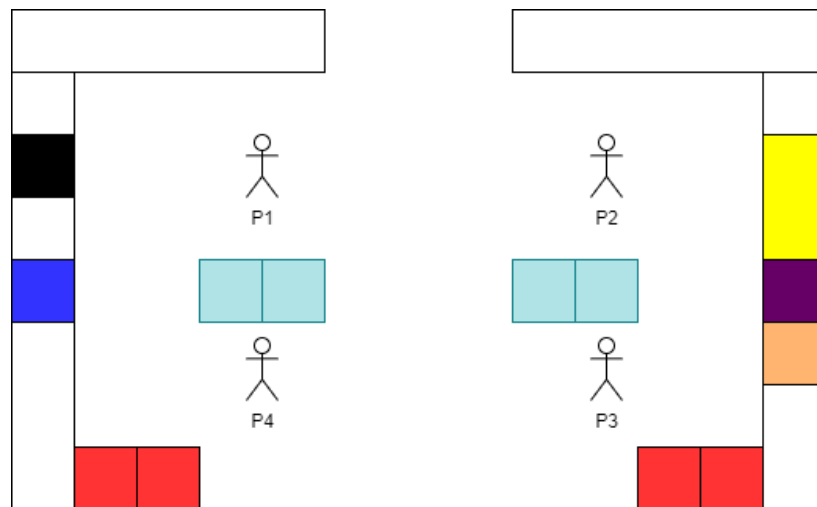
A fase se ambienta em uma cozinha com estilo da culinária japonesa e os jogadores devem preparar refeições relacionadas à essa culinária. Os dois pratos disponíveis são:

- Peixe cru fatiado (\$28 + gorjetas): Os cozinheiros devem pegar o peixe, cortá-lo, colocá-lo em um prato e levar para a entrega, e
- Camarão fatiado (\$28 + gorjetas): Os cozinheiros devem pegar o camarão, cortá-lo, colocá-lo em um prato e levar para a entrega.

##### Objetivo

Alcançar \$20 para 1 estrela, \$60 para 2, \$240 para 3 e \$1300 para a estrela extra.

## Mapa



- Branco: bancadas em que os itens podem ser depositados;
- Preto: lixeira onde itens podem ser descartados;
- Azul escuro: caixa de onde são retirados os peixes para preparo das refeições;
- Vermelho: bancadas de corte onde os ingredientes podem ser fatiados;
- Laranja: caixa de onde são retirados os camarões para preparo das refeições;
- Roxo: local onde os pratos reaparecem após a entrega;
- Amarelo: local de entrega das refeições após a finalização do preparo, e
- Azul claro: bancadas em que os pratos estão posicionados ao início da fase.

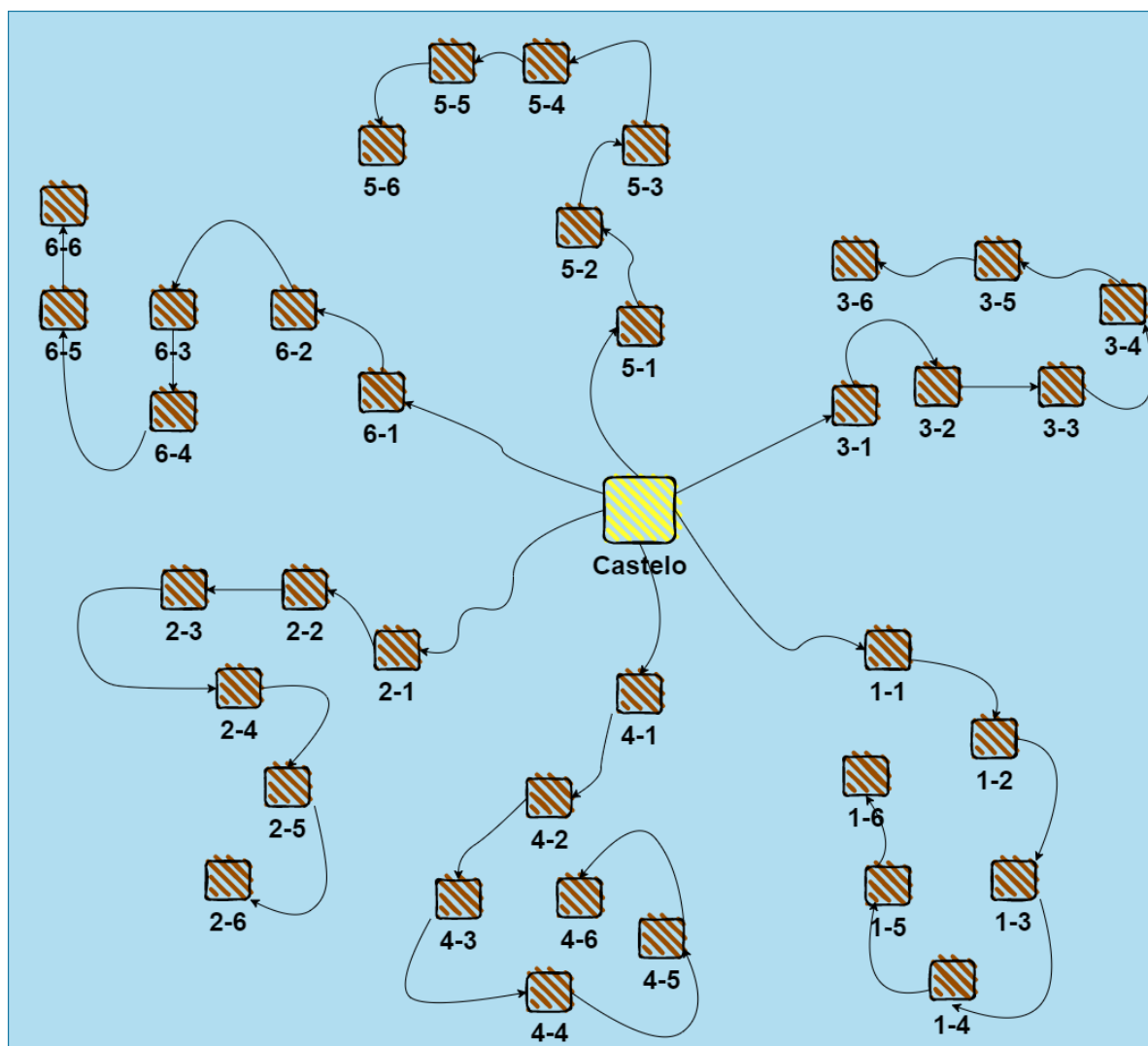
## Conclusão

Finalizado o tempo da fase, o dinheiro adquirido é contabilizado e superando o mínimo necessário, o jogador recebe 1, 2 ou 3 estrelas de acordo com o total obtido. Caso contrário, a fase deverá ser jogada novamente.

## Mundo do jogo

### Visão geral do mundo

O mundo do jogo é composto por 6 áreas que se conectam ao castelo, não havendo nenhum tipo de conexão entre si. Dentro dessas áreas há diversos tipos de ambientes como ar, água, mina, entre outros. Os jogadores podem se movimentar livremente pelas áreas, porém as fases são desbloqueadas conforme o progresso do jogador(es).



## Área 1

### Descrição geral

Contém as primeiras fases do jogo, com apresentação das principais mecânicas.

### Características específicas

Combina níveis de dois temas distintos, sendo a culinária japonesa e missões aéreas tripulando um balão. São fases com o nível de dificuldade mais baixo, tendo em vista que são introdutórias para os jogadores

### Conexão com outras áreas

Essa área se conecta somente com o castelo.



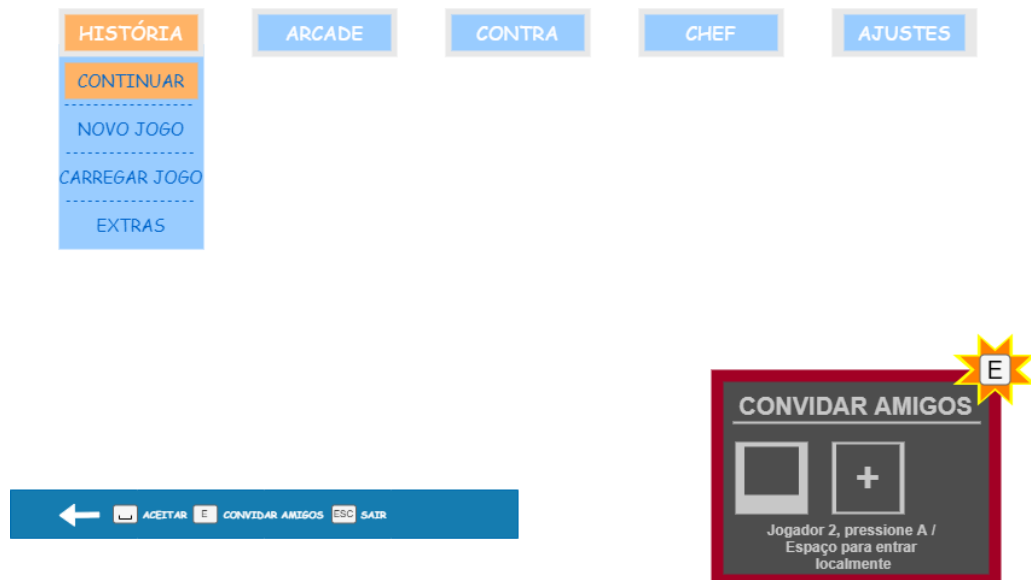
Níveis (se houver) que utilizam essa área

Os níveis 1-1, 1-2, 1-3, 1-4, 1-5 e 1-6 compõem essa área.

# INTERFACE

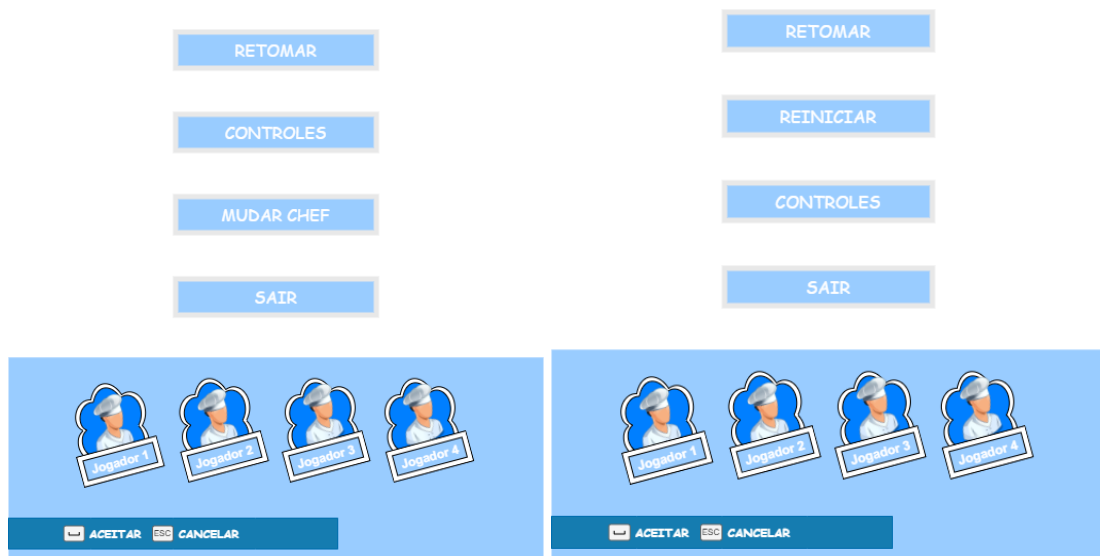
## Menus

### Principal



O menu principal consiste de três grandes áreas. Na área superior estão as principais opções do jogo, sendo história, arcade e contra, que são modos de jogo, e chef e ajustes que se tratam de configurações do jogo. No canto inferior direito está a zona para convidar amigos e na esquerda é mostrado alguns comandos úteis e suas respectivas teclas.

### Pausa



O menu de pausa possui duas variações: quando o jogador está no mapa principal (Primeira imagem) ou quando ele está dentro de uma fase (Segunda imagem). Três opções (Retomar, Sair e Controles) aparecem em ambos os menus,

sendo a principal diferença a presença de uma opção para reiniciar a fase quando o jogador está jogando um nível, enquanto a opção de mudar de chef aparece quando o jogador se encontra no menu principal.

## Head-up displays (HUDs)

Mapa



O HUD do mapa apresenta duas seções, ambas localizadas na parte superior da tela. Na esquerda, uma bússola para orientar os jogadores que podem se movimentar livremente no mapa e na direita o modo de jogo (história, treino e sobrevivência) e a quantidade de estrelas obtidas.

Fases



O HUD das fases é composto por três ambientes. A seção localizada na área superior da tela apresenta os pedidos em ordem de chegada, em cada um, estão registrados os ingredientes que compõem aquele prato e o modo de preparo. No canto inferior esquerdo é mostrado o valor em pedidos, bem como a barra do multiplicador de gorjetas obtidas. Por fim, no canto inferior direito é ilustrado o tempo ainda disponível para realização do nível.

## Sistemas de ajuda (Tutoriais)

Durante a fase inicial do jogo (Fase Tutorial), as explicações são apresentadas em uma caixa de texto na parte superior central da tela, enquanto

aparecem marcações nos locais onde os jogadores devem realizar as ações, como cortar os ingredientes na bancada de corte, inserir os ingredientes cortados nos pratos e realizar a entrega da refeição pronta.

## ARTE E VÍDEO

### Conceito de arte

Seguindo o modelo de arte do primeiro jogo da série (Overcooked), conta com um estilo simples, no qual não há um grande detalhamento das texturas presentes durante a gameplay. A ideia é trazer um estilo mais agradável para os diferentes públicos que o jogo busca atingir, desde os mais novos até os mais velhos, alcançando assim o conceito de um jogo “mais família”. As diversas fases do modo história buscam acompanhar o esquema de arte de cada área presente no mapa principal do jogo. Por exemplo, as fases aéreas buscam seguir essa temática, ao mesmo tempo que é feita uma transição agradável para a próxima área.

### 2D

- Menu de pausa
- Telas de carregamento
- Logo do jogo
- Elementos da interface (pedidos, gorjeta obtida, tempo)

### 3D

- Menu principal
- Mapa principal do modo história
- Ambientes de cada nível
- Ingredientes
- Personagens
- Bancadas de cozinha
- Utensílios de cozinha

### Cinemáticas

- *Cutscenes*

# MÚSICA E EFEITOS SONOROS

## Proposta do design de som

A principal proposta do design de som do jogo é trazer um ambiente tranquilo e acolhedor para os jogadores. Tem o objetivo de relaxar os usuários para que esses possam ter uma experiência o menos estressante possível.

Tanto as músicas quanto os efeitos sonoros são resultados do trabalho de Oliver Wood e Danny Hey.

## Músicas

As músicas utilizadas nos menus e na introdução do jogo buscam atingir um aspecto mais suave e relaxante. De forma a acolher e tranquilizar os jogadores, essas músicas incorporam sons da natureza, como o canto dos pássaros.

Ao se iniciar cada fase, é reproduzida uma música ambiente, semelhante ao jazz para que os cozinheiros possam realizar suas atividades na cozinha com muita tranquilidade. Porém, ao chegar nos instantes finais de cada fase, a música ambiente se acelera, a fim de instigar os jogadores a entregarem a maior quantidade possível de pratos antes do término da fase.

Por fim, há uma música ao final de cada nível, para fazer a transição de um ambiente mais agitado do final de uma fase, para um ambiente mais tranquilo, como um menu ou o mapa principal da história.

## Efeitos sonoros

- Sons quando o ônibus se locomove no mapa (ex: passar na água, abrir asas em ambientes que se passam no ar, entre outros)
- Sons quando o usuário interage com o menu (ex: passar o cursor em algumas das opções, selecionar uma opção)
- Durante os níveis, efeitos sonoros para as tarefas da cozinha (ex: cortar alimentos, lavar louças)
- Sons de aviso que um dos pratos está para queimar
- Sons punitivos (ex: quando os jogadores entregam pedidos fora de ordem)
- Som de relógio quando o tempo do nível estiver acabando

# SISTEMAS ALVO

Abaixo são apresentadas as plataformas em que o jogo poderá ser jogado, bem como os requisitos de *hardware* mínimos necessários em cada plataforma.

## Windows

**Sistema Operacional:** WIN7-64 bit

**Processador:** Intel i3-2100 / AMD A8-5600k

**Memória:** 4 GB de RAM

**Placa de vídeo:** GeForce GTX 630 / Radeon HD 6570

**DirectX:** Versão 11

**Armazenamento:** 3 GB de espaço disponível

## MacOs

**Sistema Operacional:** MacOS Sierra - 10.12.6

**Processador:** 2.7 GHz Intel Core i5

**Memória:** 4 GB de RAM

**Placa de vídeo:** Nvidia GeForce GT 640M

**Armazenamento:** 3 GB de espaço disponível

## Linux

**Sistema Operacional:** Mint 18 / Ubuntu 16.04.01

**Processador:** Intel i3-2100 / AMD A8-5600K

**Memória:** 4 GB de RAM

**Placa de vídeo:** GeForce 450GTS

**Armazenamento:** 3 GB de espaço disponível

**Placa de som:** DirectX Compatible Sound Card

## PlayStation 4/ PlayStation 5/ Xbox One/ Xbox Series X/

## Nintendo Switch

Configuração de hardware padrão de cada plataforma.

# CRONOGRAMA

## Data de início do projeto

xx/xx/xxxx

## Ambiente 1

### Descrição

Criação dos seis níveis pertencentes ao ambiente 1 do mapa.

### Objetivo

Concluir os seis níveis com todas as mecânicas envolvidas e a arte completa.

### Prazo

5 meses

## Data de conclusão de projeto

xx/xx/xxxx

## Priorização - MoSCoW

ID	Descrição	Comentários	Must	Should	Could	Would
1	Criar menu		X			
2	Ambiente 1		X			
3	Ambiente 2		X			
4	Fases bônus			X		
5	Atualizações sazonais	DLC será disponibilizada após o lançamento do jogo base			X	

## REFERÊNCIAS

Aqui devem ser colocadas as referências utilizadas de outros jogos. São sugeridas duas maneiras:

Na primeira, coloque o nome do jogo referência e ao que se refere no seu jogo. Exemplo:

- Cooking simulator, Big Cheese Studio , 2019. Comparativo;

Na segunda, numere suas referências e coloque essa numeração no trecho do documento ao qual ela se refere. Exemplo:

[1] Cooking simulator, Big Cheese Studio , 2019.

[2] Jogo Y, 1997.

[3] Jogo Z, 2017.