

The Dirty Is On The Table

Jogo estilo Angry Birds porém com temática e algumas mecânicas diferentes.

Log de Alterações

Autor	Descrição da Alteração	Data da alteração
Gabriel Noal	Adicionadas cenas dos levels	01/04/2021
Warlen Rodrigues	Adição de UIs e fluxos de telas	02/04/2021

Identidade do jogo (Conceito)

Limpar o quarto pode parecer uma tarefa chata, mas quando você faz isso arremessando coisas e sem que suje mais ainda, as coisas ficam bem mais legais.

Descrição da mecânica (Core Mechanics / System design)

Jogo no estilo Angry Birds, onde a mecânica principal é o arremesso de objetos (Bullets) para derrubar outros objetos (Targets) de uma plataforma/mesa. Se o jogador derrubar todos os Targets da mesa ele passa de fase. Caso contrário, volta para a mesma ou pode escolher alguma outra que já tenha passado.

Características (Mundo do jogo)

O jogo se passa em um quarto, onde devemos “limpar” as garrafas de vidro de cima da mesa. Para dificultar, existem algumas barricadas mais pesadas (Defences).

Arte

O jogo é 2D pois é baseado em Angry Birds, que também é 2D, além disso tem a questão do tempo curto demais para produzir um jogo 3D, mas mesmo com mais tempo acreditamos que esse tipo de jogo foi feito para ser 2D.

As Sprites utilizadas são Pixel art's disponibilizadas no OpenGameArt.org

Sprites dos itens recicláveis: <https://opengameart.org/content/recycle-items-set>

Sprite da mesa usada como plataforma:

<https://opengameart.org/content/table-to-do-the-only-thing-worth-it-in-life>

Música/Trilha Sonora

Ainda não decidimos uma trilha sonora. Decidimos focar primeiro nas mecânicas para depois adicionar efeitos sonoros e especiais

Interface

O jogo possui um menu de seleção de level e a ideia é que toda interface seja controlada por mouse ou touch.

Durante o jogo o usuário usa o sistema de “drag and release” para lançar o Bullet e pode pousar o jogo a qualquer momento no botão de pause.

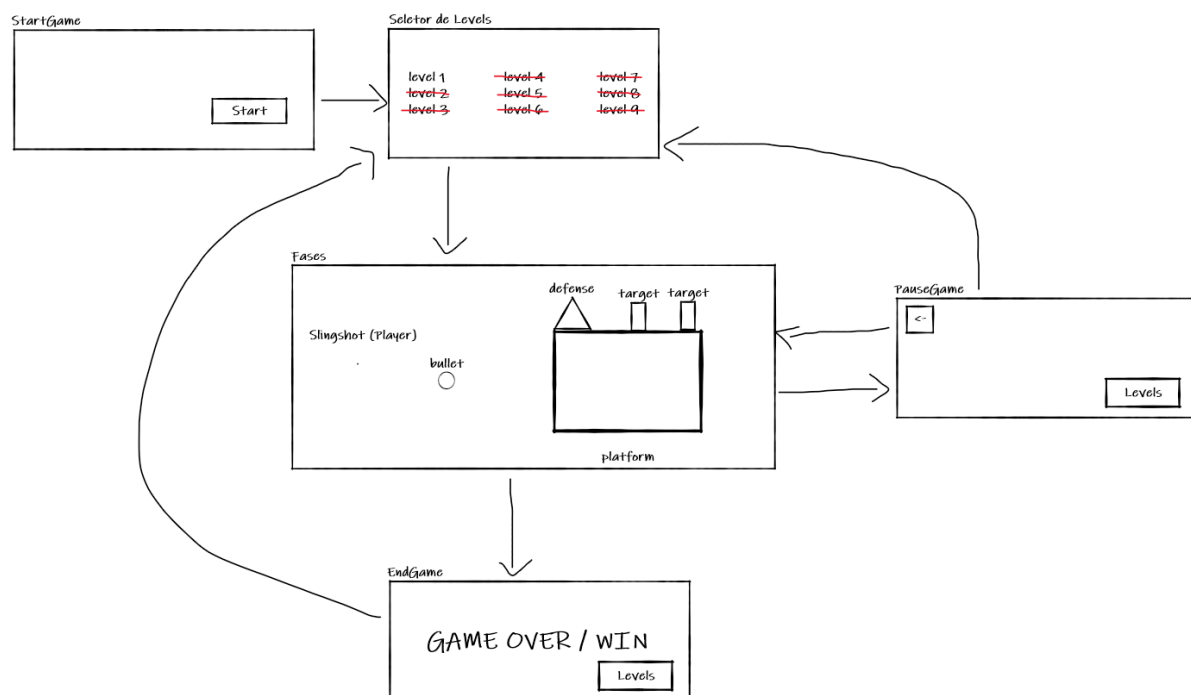
Controles

- Mouse e touch apenas
 - Para lançar o personagem segura ele e arrastar (drag and release), como um estilingue.
 - O jogo não possui botões, os únicos botões são de controle de UI, como por exemplo Pause, Start, Select Level.

Dificuldade

A ideia é que a cada level que o jogador passe a dificuldade ou mesmo que n seja mais difícil será um desafio novo onde ele deve pensar onde e como jogar os Bullets para derrubar todos os Targets

Fluxo do jogo



Personagens

O jogo não possui personagens, pois se baseia em objetos inanimados como garrafas de vidro/plástico, latas de metal, caixas de papelão ou pilhas de jornal. Os objetos arremessados são garrafas de leite e galões de sabão

Cronograma e Escopo

Até 08/04 - Sprites de obstáculos e balas, Mecânica de lançamento, primeira versão de Fluxo de telas e UI

Inimigos leves: Garrafas

Inimigos Médios: Caixas de Pizza

Inimigos Pesados: Jornais

Definições gerais

Gênero: Side Scrolling Shooter

Plataformas: PC and Mobile

Público alvo: 17-30 yo