

ESPANTA MONSTROS



Sumário

<i>High Concept</i>	3
Público-Alvo.....	3
Mecânica.....	3
História do Jogo.....	7
A adaptação.....	8
Universo do Jogo.....	9
Interface.....	14
Direção de Arte.....	17
Projeto de som.....	24
Walkthrough.....	25
Documento técnico.....	33

High Concept

Caça Monstros é um jogo baseado no universo da animação *Monstros S.A.*, a partir da interpretação feita pelo grupo desenvolvedor do game, onde o jogador controla uma criança que deve coletar objetos espalhados em sua casa antes do horário de dormir e sem que sua mãe perceba, para construir armadilhas e posicioná-las em seu quarto, impedindo monstros de realizarem seus sustos diáários.

Público-Alvo

Crianças de 6 a 8 anos, que possuem contato com animações, gostam de fazer uso de suas habilidades criativas e possuem acesso a jogos digitais no computador.

Mecânica

Objetivo

O jogador deve coletar itens espalhados pela casa para, posteriormente, posicionar armadilhas possíveis de serem construídas com os objetos adquiridos e, assim, espantar o monstro que surge do armário durante a noite.



Regras

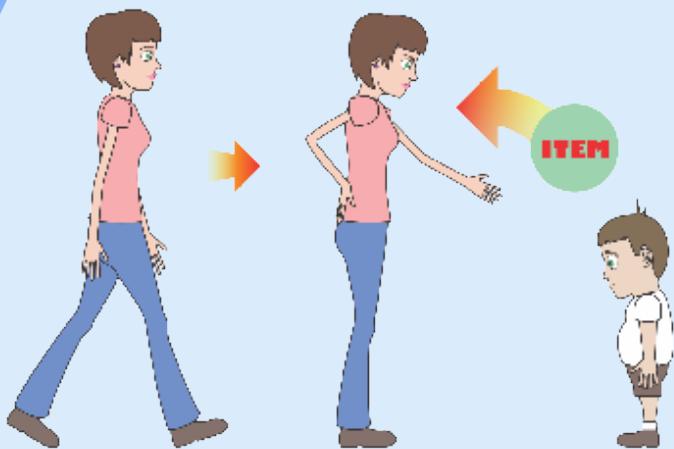
Cada fase do jogo possui duas partes: uma de exploração, onde o jogador procura os objetos pela casa e a outra de um *Tower Defense* adaptado, onde deve-se posicionar as armadilhas possíveis de serem construídas entre o armário e a cama do personagem principal.

● Primeira parte - Exploração ●

Neste momento, o jogador movimenta-se livremente entre um cômodo e outro da casa, em busca dos itens escondidos dentro de armários, gavetas, embaixo de móveis ou simplesmente em algum canto sobre o chão.



Arena - No começo, apenas alguns quartos e objetos estão disponíveis, porém, conforme avança-se no jogo, mais ambientes e itens são liberados, aumentando suas quantidades de uma fase para outra.



Itens - Toda vez que um objeto é coletado, ele aparece no inventário do jogador. Caso a mãe, que anda aleatoriamente pelas fases, do personagem chegue perto do avatar, todos os itens adquiridos somem do inventário e voltam para seu lugar de origem.

Tempo - Outro fator complicador é o tempo limite que cada fase possui e varia de acordo com seu tamanho e nível de dificuldade. Quanto mais cômodos da casa estiverem acessíveis e maior for a quantidade de objetos a serem apanhados, maior é o tempo limite.



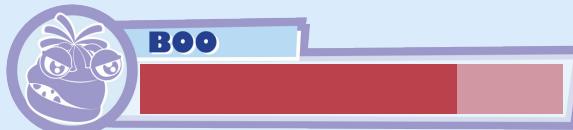
Essa primeira parte da fase encerra-se em dois casos distintos: quando o tempo limite acaba ou quando o jogador consegue pegar todos os objetos presentes na fase

● Segunda parte - Tower Defense ●

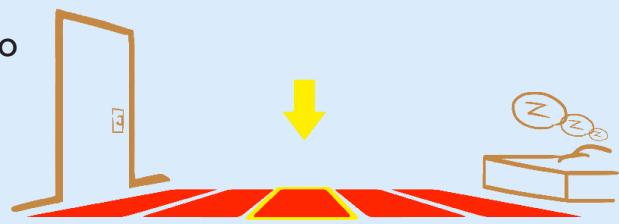
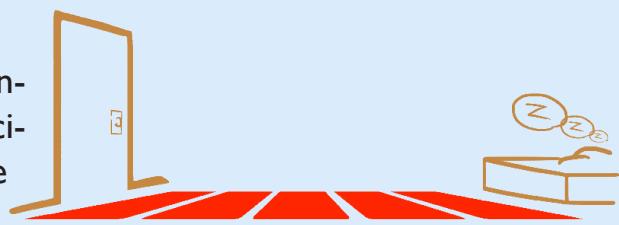
Na última etapa da fase, o jogador encontra-se no quarto do personagem principal, com uma interface diferente, onde deve posicionar as armadilhas que são possíveis de serem confeccionadas nos cinco espaços possíveis entre o armário e a cama do avatar, sem se preocupar com o tempo.



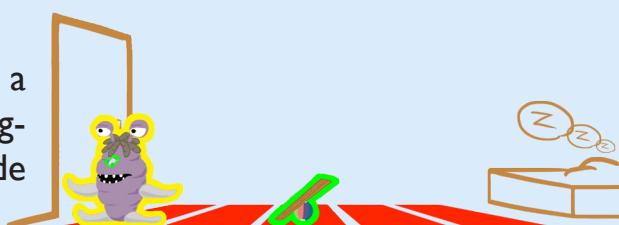
Quando estiver tudo pronto, o monstro sai do armário e começa a andar em direção à cama, recebendo dano a cada armadilha que encosta.



Condição de Derrota - Se a criatura conseguir chegar até a cama do garoto, o jogador perde e a fase chega ao seu final.

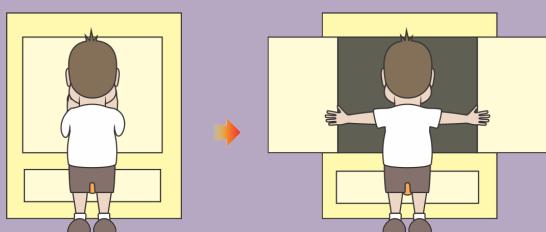
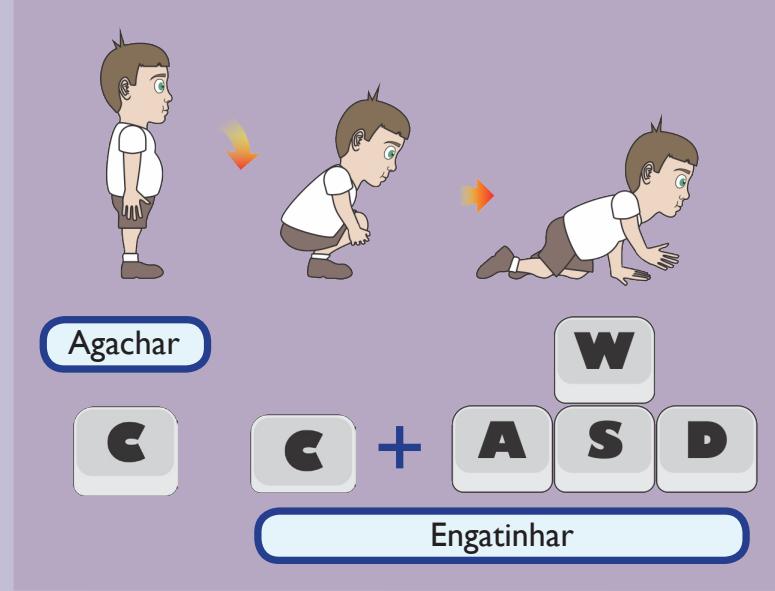
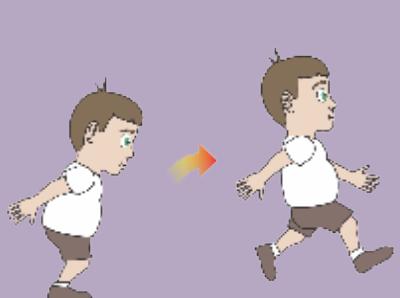
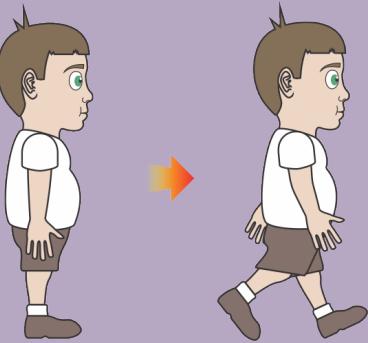


Condição de Vitória - Porém se a barra de energia do monstro esgotar-se, significa que quem está jogando ganhou e pode avançar no game.

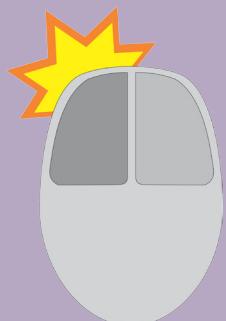


Controles

EXPLORAÇÃO



E



Interação com a interface

Inventário

I

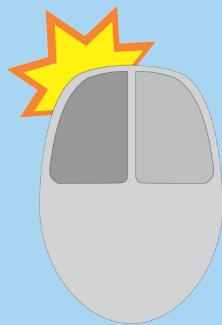


Pausar

P



TOWER DEFENSE



Interação com a interface

História do Jogo

Marcelinho é um garoto de 10 anos que é assustado todos os dias por um monstro que sai do armário de seu quarto durante a noite. Mesmo contando para sua mãe, nunca é levado a sério e se encontra obrigado a enfrentar seus medos sozinho.

Usando sua criatividade, a criança resolve montar armadilhas para espantar a criatura, apelidada de Boo. Escondido de sua mãe, o jovem consegue juntar todo o material necessário dentro de sua própria casa e posiciona as engenhocas contruídas no chão do lugar onde dorme.



Quando o monstro surge no meio da noite, é recebido com inúmeras surpresas e volta correndo para o lugar de onde veio. Ao acordar, Marcelinho comemora por ter finalmente se livrado de um pesadelo.



Porém, mal o garoto sabia que no mundo do ser monstruoso ocorria uma crise de energia e não havia a possibilidade de descartar a porta do armário que dava acesso ao quarto do menino.

Haveria um rodízio de criaturas até descobrirem qual delas seria a ideal para amedrontar o jovem corajoso.

No final, quem sairia na melhor? Os monstros precisando abastecer sua cidade com eletricidade ou a criança querendo ter suas noites de sono em paz?

A Adaptação



Com o intuito de transmitir uma mensagem otimista para o público-alvo de modo lúdico e divertido, a equipe desenvolvedora do jogo *Espanta Monstros* assistiu o filme *Monstros S.A.* e percebeu uma possível mecânica de jogo na prática dos monstros de assustar crianças para gerar energia elétrica em seu mundo. Porém, pensando na identificação do jogador com o game, resolveu-se adotar uma visão do jovem que é assustado todas

as noites e, cansado disso, resolve enfrentar seus medos.

Ao ver a animação, o grupo prestou atenção a um detalhe no começo, onde um monstro em uma simulação de susto acaba sendo machucado por brinquedos aparentemente inofensivos e surgiu a ideia da criação de armadilhas, algo mais voltado para a criatividade e o imaginário infantil.

Pensando também no fato de que em *Monstros S.A.* a porta de uma criança que não é assustada facilmente acaba sendo triturada e, consequentemente, inutilizada, a equipe do game criou uma situação de crise no mundo dos monstros, onde evita-se o desperdício de portas de armário, obrigando a fabrica a reutilizá-las, e porém há um rodízio de funcionários monstruosos na tentativa de se encontrar uma criatura ideal para amedrontar a suposta criança que não tem medo de nada.

Com o público-alvo muito jovem em mente, os game designers optaram por uma mecânica simples e que entre-tivesse o jogador, surgindo a idéia de um jogo de exploração em um lugar já familiarizado: o interior de uma casa.

Para uma identificação ainda maior, foram levados em conta situações comuns para toda criança, como mães dando bronca por conta de bagunça, horário para dormir, brinquedos espalhados, instinto explorador incentivado pela imaginação.

Tentado expandir um pouco mais a experiência para o jogador, e sua capacidade estratégica, mesmo que apenas aparente, surgiu a ideia de implementar uma espécie de *Tower Defense*, um gênero popular atualmente de games e divertido, ondem quem joga tem a chance de ver seu plano entrar em ação contra o monstro intruso.



O Universo do Jogo

O jogo inteiro acontece na casa onde o Marcelinho mora, situada em um mundo parecido com o real, porém com monstros que surgem durante a noite para espantar crianças. O imóvel é bem grande e com um estilo americano, possuindo diversos cômodos com espaços amplos para que o jogador possa explorar.

A Casa



● O Quarto de Marcelinho ●

Onde o jogador sempre começa as fases. É também o palco da segunda fase do jogo, onde o jogador deve colocar as armadilhas para proteger seu quarto.

● O Quarto da Irmã ●

O quarto da irmã mais nova de Marcelinho. Por ser um quarto de menina, é um quarto bem colorido e bem enfeitado.



● O Banheiro ●

Onde o jogador faz suas necessidades. Um espaço bem amplo, digno de uma suite de hotel.

● A Sala de TV ●

A sala onde a família se reúne para assistir aos seus programas favoritos. Possui também algumas estantes que guardam troféus do pai e alguns livros.



● O Corredor ●

O espaço que liga todos os cômodos da parte superior da casa. Possui alguns móveis espalhados ao longo dele, e também uma entrada escondida para o Sotão.

● O Quarto dos Pais ●

Um espaço enorme. É onde os pais do Marcelinho dormem. Possui um banheiro exclusivo também.

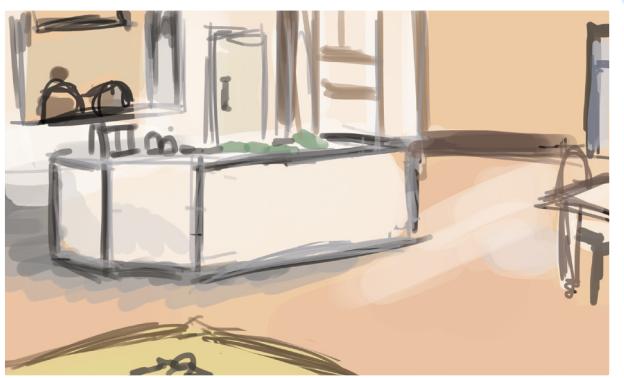


● A Sala ●

Possui acesso a todos os cômodos do andar de baixo. É onde a família se reúne para fazer suas refeições. Dá também acesso ao Jardim e a porta da frente da casa.

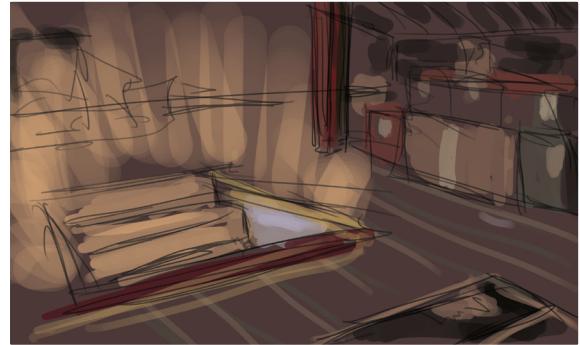
● A Cozinha ●

Uma cozinha tipicamente norte americana, integrada com a sala, ela possui um balcão em toda sua extensão que a “separa” fisicamente da sala. Possui várias prateleiras e armários que guardam itens preciosos.



● O Sotão ●

Um lugar que está fora do alcance das crianças. Só é acessível para os adultos, ou para quem conseguir pensar em uma forma de chegar lá. Possui um acesso através de uma escada que fica no teto do Corredor.



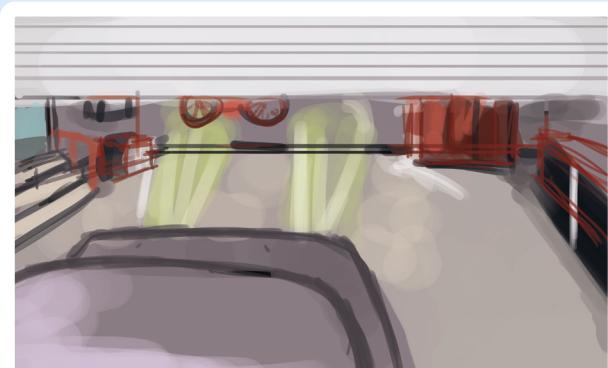
● O Escritório ●

Livros, troféus, miniaturas e até espadas fazem parte da galeria do escritório. É o cômodo responsável por todo o conhecimento da família.



● A Sala de Estar ●

A sala do chá! Serve para os Pais do Marcelinho jogar conversa fora com os vizinhos e convidados.



● A Garagem ●

Um amplo espaço responsável por acomodar os carros e todos os objetos indesejados pela família. É um lugar maravilhoso para quem deseja construir armadilhas eficientes.

● A Lavanderia (Área de serviço) ●

Onde a roupa suja é lavada. Um ambiente pequeno que guarda itens essenciais para mandar os monstros de volta para o armário.



Personagens



● Marcelinho ●

O jogador controlará um menino de 10 anos, chamado Marcelinho, de cabelos castanhos e um pouco acima do peso, que é assustado frequentemente por monstros que saem de seu armário durante a noite. Cansado de levar sustos, a criança bola armadilhas para afastá-los de seu quarto permitindo assim que volte a ter suas noites tranquilas de sono.

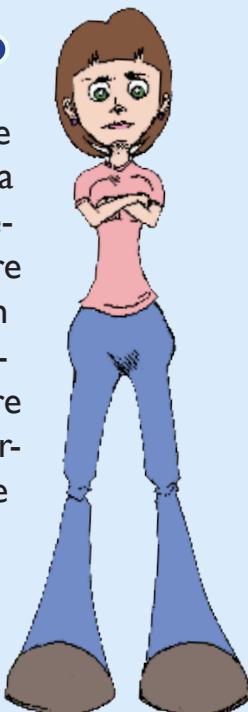


● Boo ●

Um monstro que possui olhos em forma de antenas. Locomove-se de forma engraçada utilizando seus membros que lembram tentáculos.

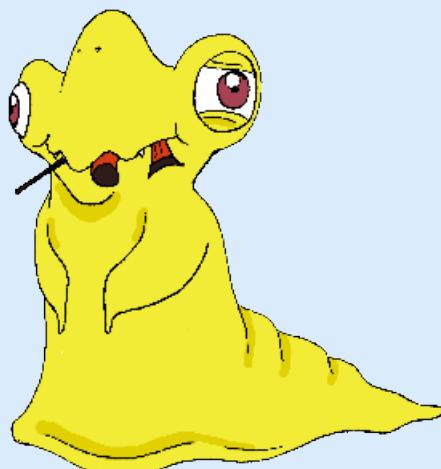
● A Mãe ●

A mãe de Marcelinho é uma mulher alta de cabelos castanhos, sempre muito zelosa com a casa. Está constantemente andando entre os cômodos para arrumá-los, sempre de olho em Marcelinho, para que seu filho não apronte nenhuma peripécia.



● Baby Jaba ●

Um monstro rastejante. Parece ser uma graça, mas quando abre a boca para assustar, não há criança que não grite.





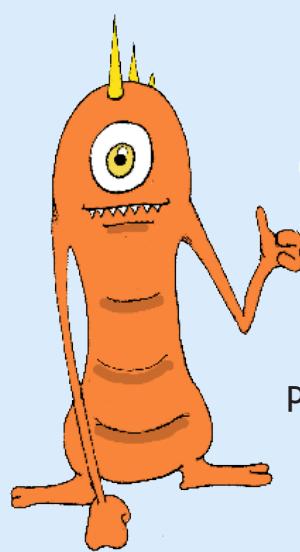
● Duas-Cabeças ●

Um monstro alto, que possui duas cabeças. Ele as protege com seu capacete super resistente. O único problema. é que as vezes as cabeças brigam entre si.



● Iris ●

Dois olhos gigantes acoplados numa boca maior ainda! Esse monstro assusta com um olhar penetrante.

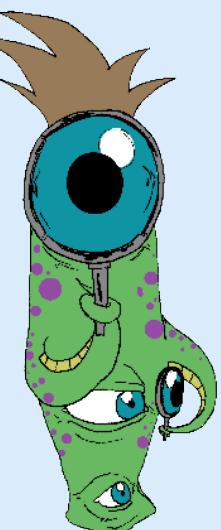


● Tião ●

Um parente distante de Mike Wazowski, porém um pouco mais assustador.

● Jefferson ●

O que é mais assustador do que dois olhos grandes? Três olhos grandes de um monstro rastejante.



● Kathulu ●

Um monstro enorme e assustador! Vive de mau-humor por causa de seu trabalho chato.

Interface

MENU INICIAL



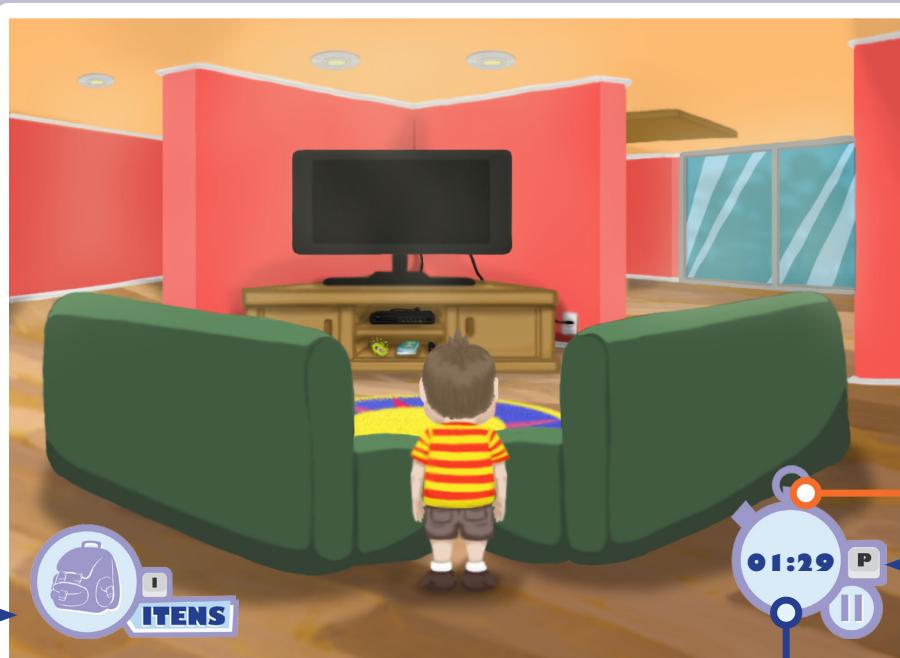
EXPLORAÇÃO



Avançar/Voltar no tutorial



Inventário



Tempo da fase



TOWER DEFENSE



Direção de Arte

Conceito e Justificativa

O cenário e os personagens do jogo foram visualmente inspirados pelo próprio filme dos *Monstros S.A.* assim como outras animações da *Pixar*, visando criar uma relação entre os dois mundos. Houve uma tentativa de aproximar a arte do game e



dos desenhos digitais da *Disney*, como se os elementos de *Espanta Monstros* tivessem saído da tela dos cinemas de *Toy Story*, *Os Incríveis* e *Monstros S.A.*, porém criando-se ao mesmo tempo um traço próprio, baseado em *cartoons* e *HQs*.



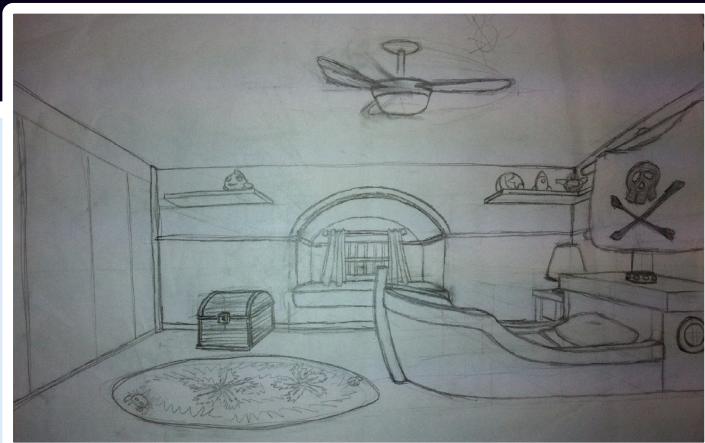
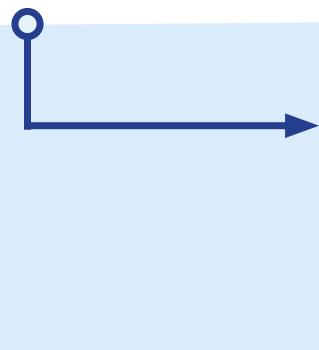
Todos os elementos gráficos, tanto impressos quanto digitais, que constituem a identidade visual do jogo possuem o predomínio da cor azul, seus diferentes tons e roxo. Essa foi a opção tomada pela direção de arte, pois como o público-alvo é infantil, uma harmonia criada entre cores, no caso análogas não cansa nem desorienta o olhar, tornando a leitura da criança efetiva e que retém a atenção.

O fato das cores utilizadas serem chapadas torna a composição artística simples e convidativa ao olhar da criança, assim como as formas presentes no jogo. Embora o formato muitas vezes aparente ser anguloso, desarmonioso e perturbador, é amenizado pelos fatores mencionados anteriormente que direciona a arte para o público-alvo em questão, que não se sente incomodado com as geometrias recortadas e a falta de simetria. Além disso, esses formatos mais agressivos retomam o aspecto monstruoso presente no game e chamam mais atenção dentro da estética tranquilizadora do jogo.

Outra técnica utilizada para roubar a atenção do jogador é o uso da cor complementar laranja, que se destaca e direciona a visão de quem joga.



Concept Art



ESPAWOO MONSTROS

ESPAWOO MONSTROS

ESPAWOO MONSTROS

MONSTROS S.A

PAUSA

CONTINUAR

CRÉDITOS

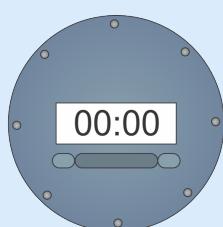
SAIR

INICIAR

CRÉDITOS

SAIR

Créditos Referências

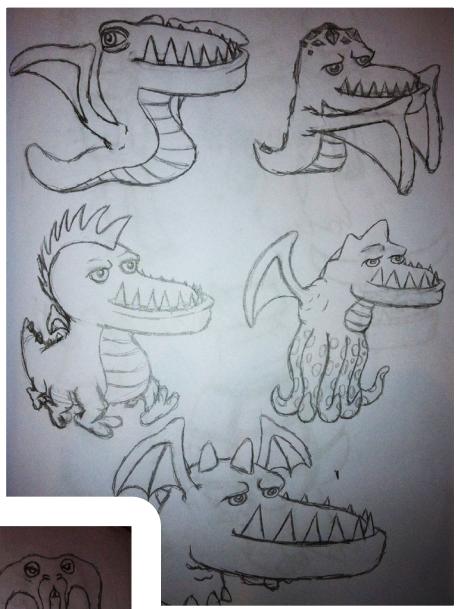


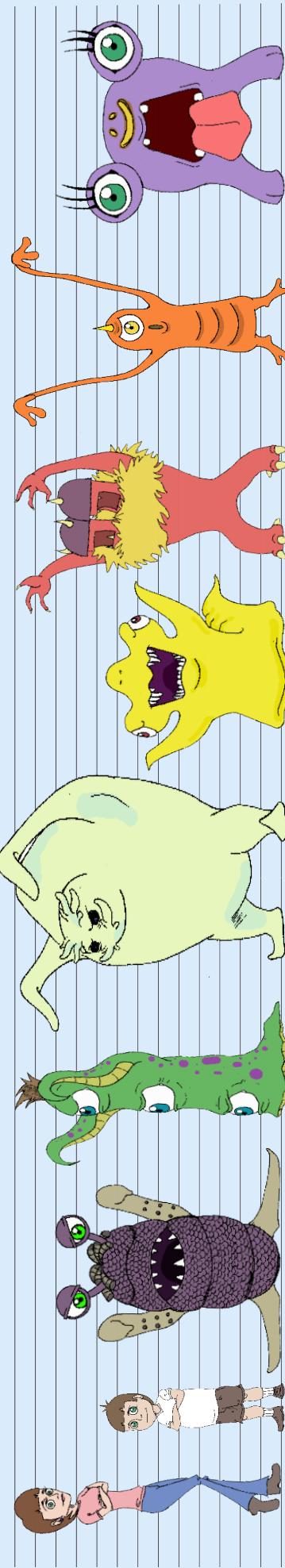
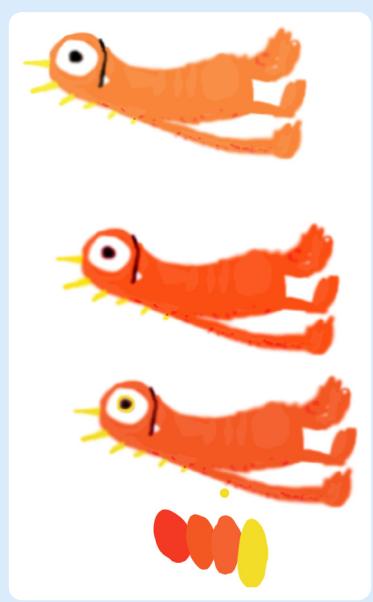
INICIAR



SAIR

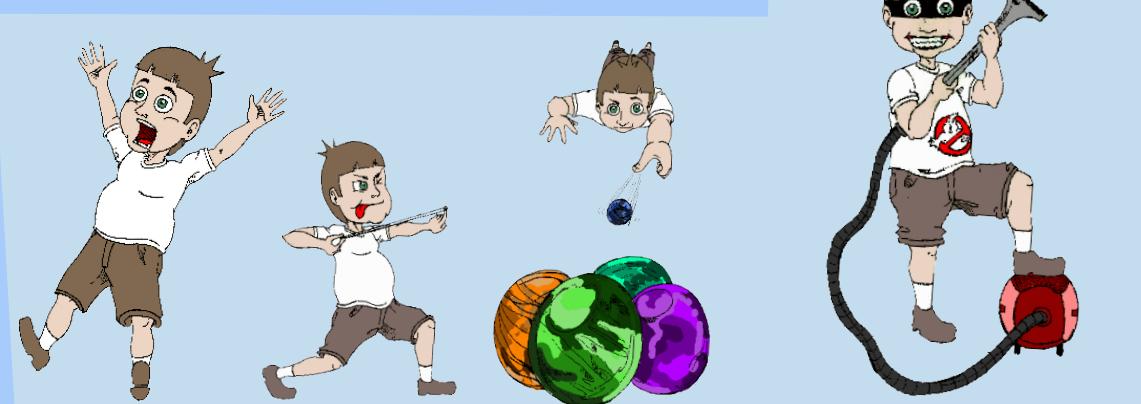
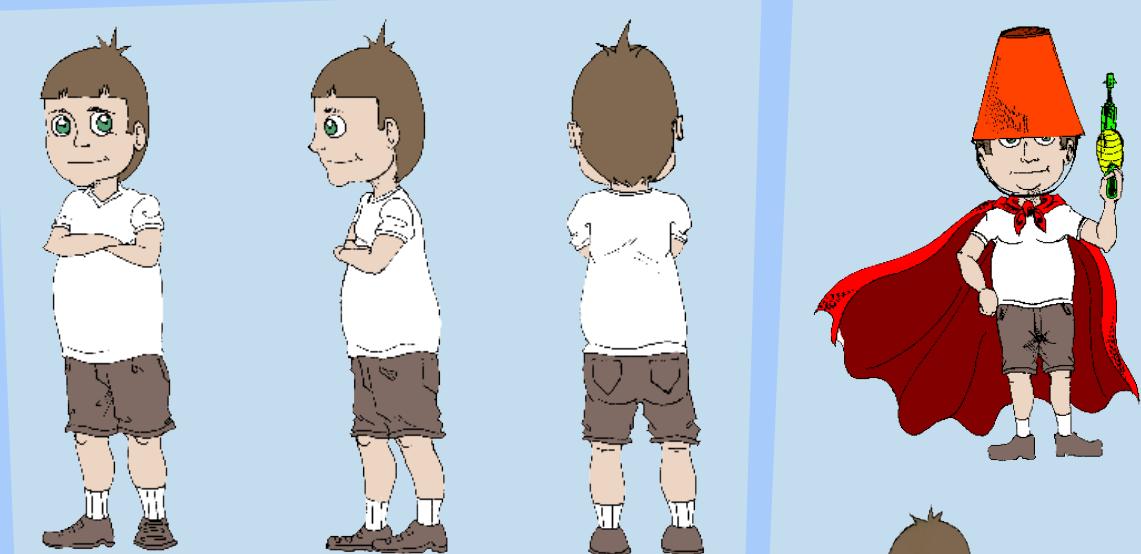




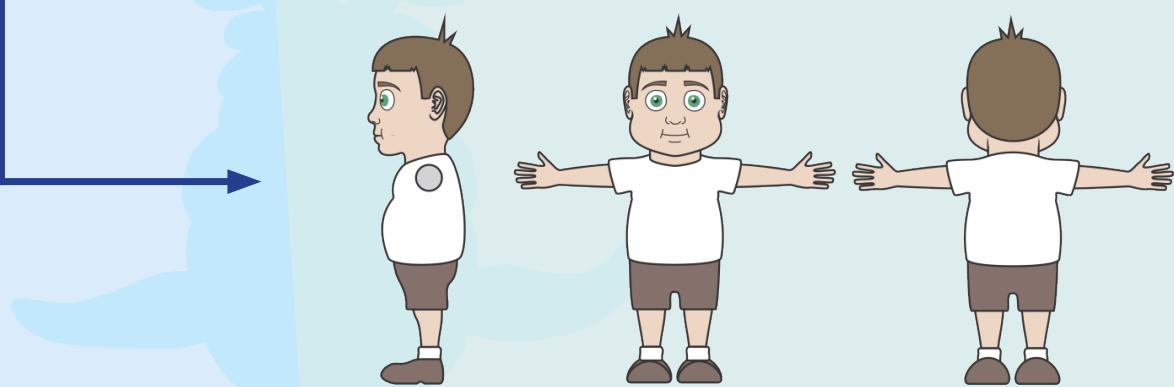


Model Sheets

MARCELINHO

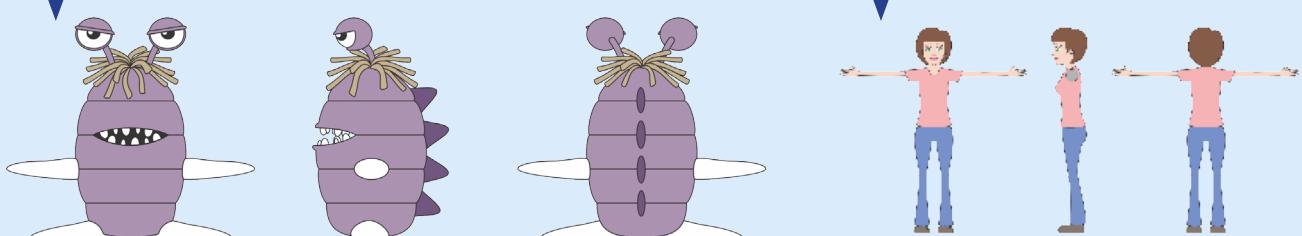
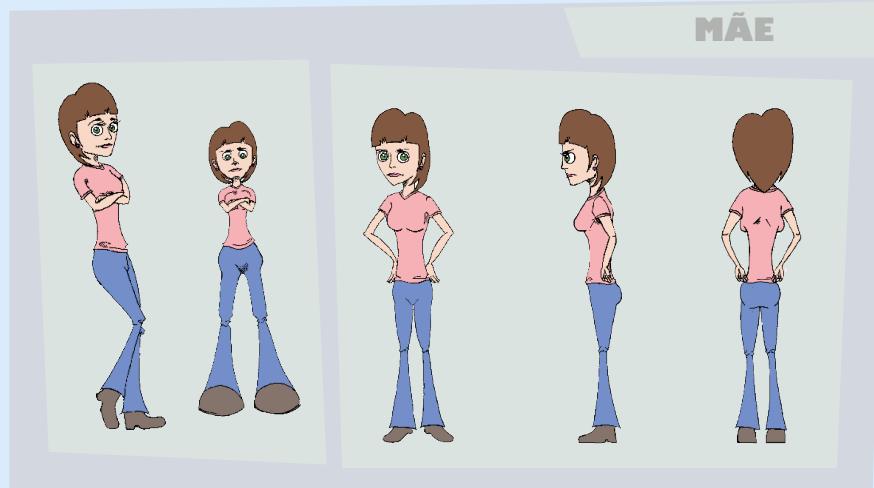


Turn-Around para modelagem

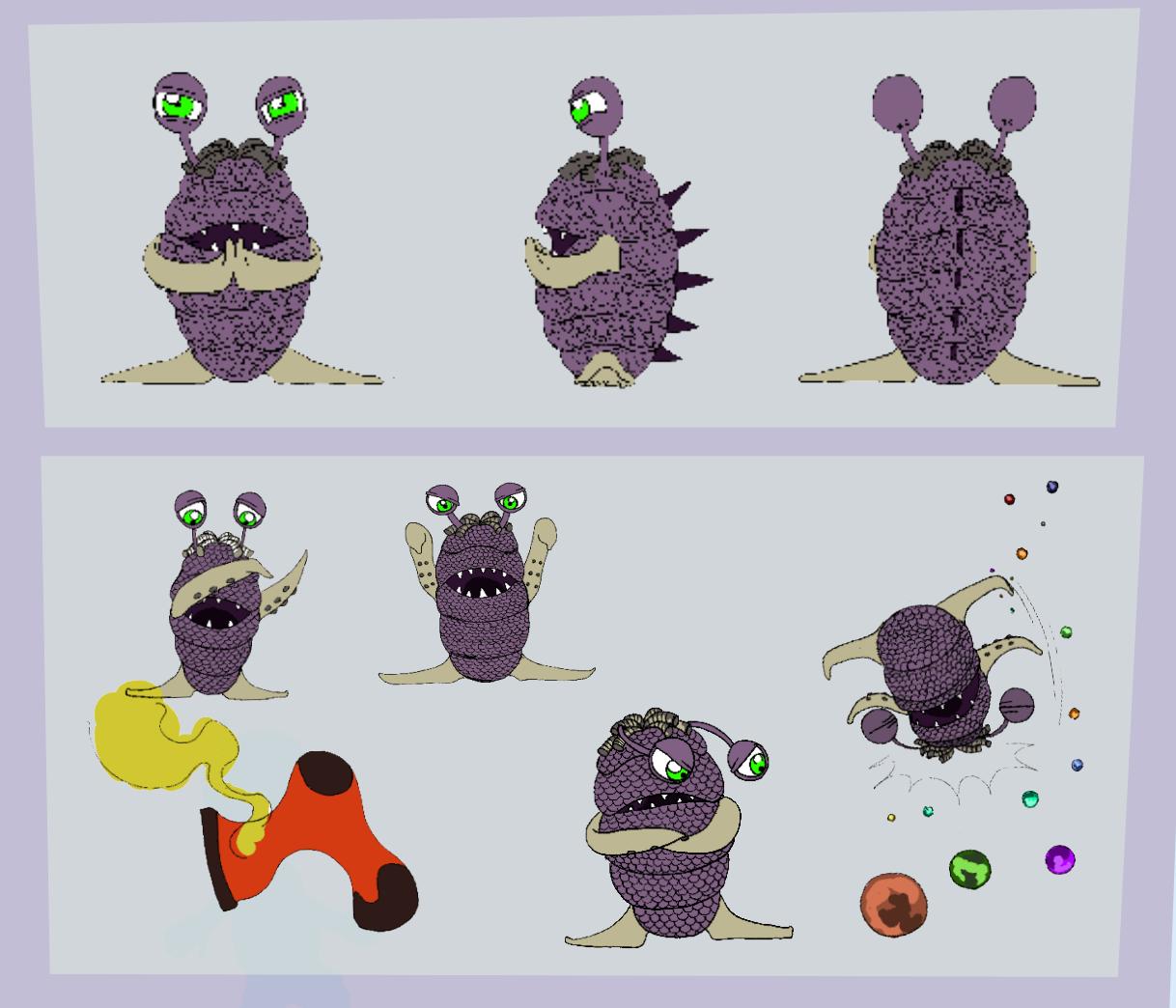


MÃE

Turn-Around para
modelagem



BOO



Projeto de Som

A trilha sonora tomou como base a do filme, usando elementos de jazz adaptados a necessidade e recursos disponíveis. As músicas foram divididas entre escalas maiores e menores de acordo com a função que possuem dentro do contexto do jogo, sendo as músicas que usam da escala maior sendo temas de exploração e vitória e as de escala menor de risco e derrota.

Duas notáveis exceções são a música da tela de título e dos créditos que não foram compostas para o jogo, mas fazem parte da trilha sonora do filme. Para reforçar a identidade do jogo como sendo parte da franquia Monstros S.A. a música de abertura e de créditos do filme foram colocadas dentro do jogo em suas respectivas posições.

Tabela de Alocação de Sons

Tela de Título	Tabela de Alocação de Som - Fase 1 Exploração	Tabela de Alocação de Som - Fase 1 Tower Defense	Créditos
	Personagem: Pulo	Personagem: Grito	
	NPC (Mãe): Passos	NPC(Boo): Grunhido quando toma dano1 até 10	
BGM: Monsters Inc.	BGM: Stage 1	BGM: Trap Time!, Monster on the way, Game Over, Victory	BGM: If I Didn't Have You
	Objetos: Efeito de pegar item1, efeito de pegar item2, efeito de pegar item3	Objetos: Bexiga de tinta estourando, roupas caindo, bolinhas de gude, arma de tinta disparando, rastelo batendo, soco de luva de boxe, mola, tábua, martelo de borracha batendo, ratoeira disparando, aspirador de pó ligando	
Interface: Som de "click"	Interface: Som de "click" dos botões da interface	Interface: Som de construção da armadilha1 até 8, som de "click" dos botões	Interface: Som de "click"



Walkthrough



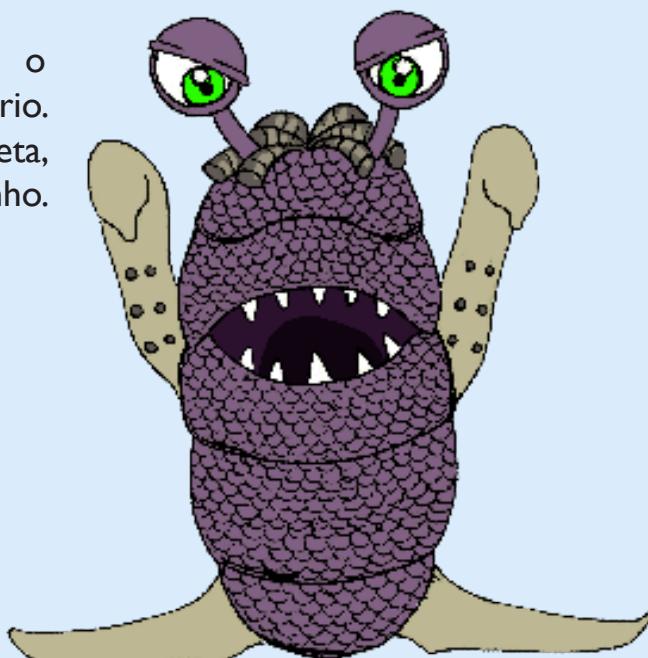
Os cômodos da casa vão se abrindo conforme o jogador vai passando de level. Em cada level, um novo monstro aparece para assustar Marcelinho.

Monstros

Todos os monstros possuem o mesmo ponto inicial de saída: o armário. Os monstros se movem em linha reta, em direção a cama do Marcelinho.

Boo

É o primeiro monstro a aparecer.
Não possui nenhum comportamento especial.
Vida: 100
Vulnerabilidade: Nenhuma

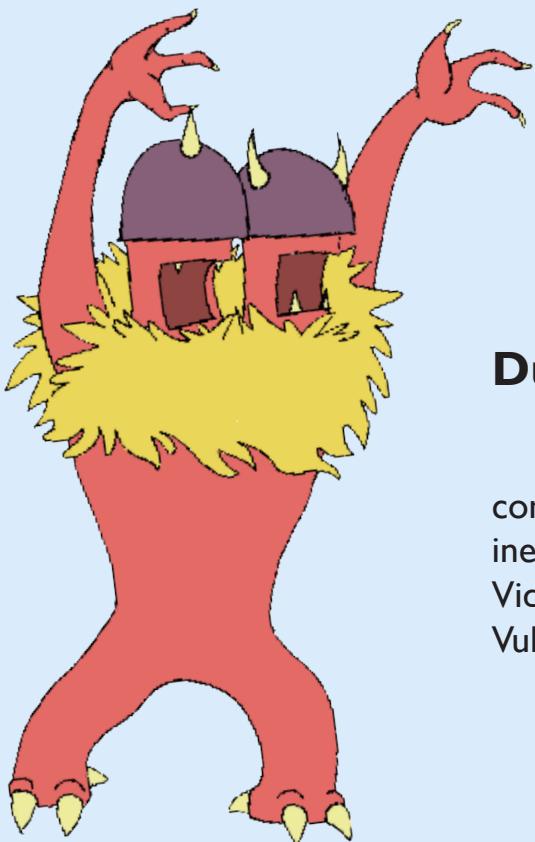


Baby Jaba

O segundo monstro que aparece, se move mais devagar que os outros.

Vida: 150

Vulnerabilidade: Nenhuma



Duas-Cabeças

O terceiro monstro. Possui capacetes, fazendo com que armadilhas que atacam por cima sejam ineficazes. Possui pernas bem frágeis.

Vida: 150

Vulnerabilidade: Armadilhas de chão

Iris

Olhos gigantes pedem armadilhas para os olhos! A fraqueza do quarto monstro são as armadilhas que alcançam a cabeça.

Vida: 200

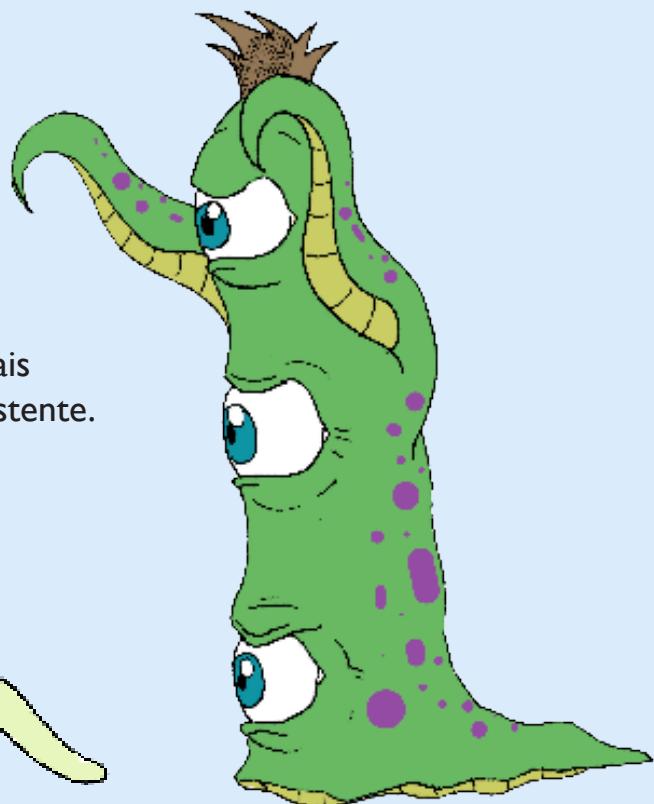
Vulnerabilidade: Armadilhas de cabeça





Tião

O quinto monstro é um monstro rápido.
Suas fraquezas estão no seu único olho.
Vida: 200
Vulnerabilidade: Armadilha de roupa suja



Jefferson

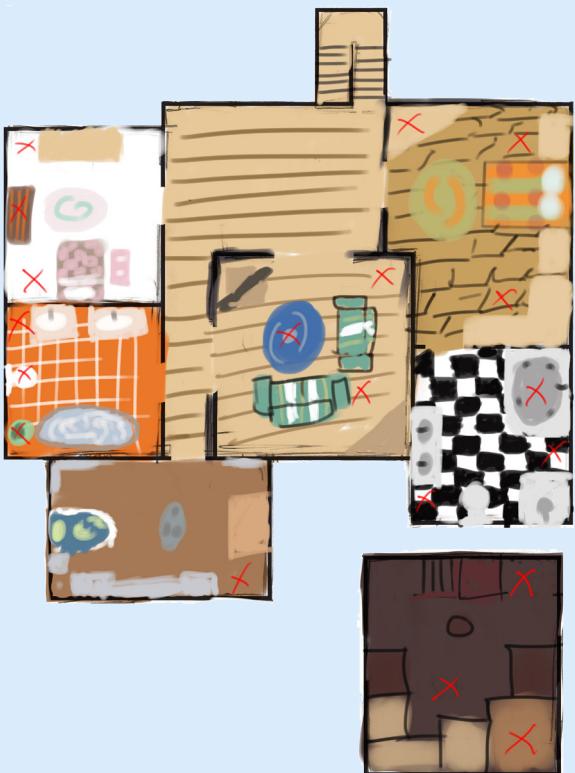
O sexto monstro se movimenta mais devagar que os outros, porém é bem resistente.
Vida: 250
Vulnerabilidade: Armadilhas aéreas



Kathulu

O sétimo e último monstro! É grande e anda devagar, porém muito resistente.
Vida: 400
Vulnerabilidade: Nenhuma.

Localização dos Itens

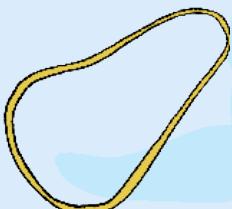


A localização dos itens é fixa, porém a distribuição dos objetos nesses pontos é aleatória.

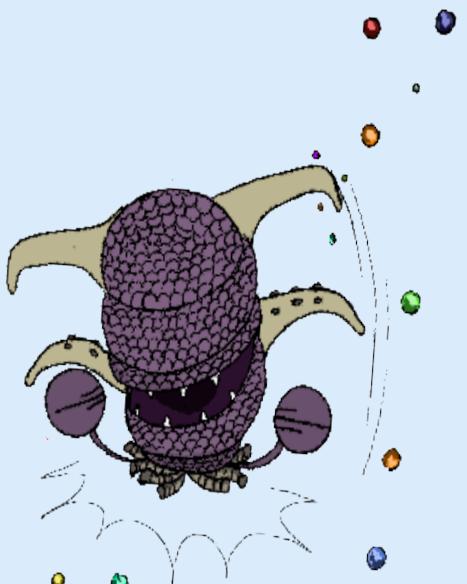
Itens

Os itens são encontrados pela casa, durante a etapa de exploração da casa. Os itens são pegos pelo jogador, quando o mesmo passa por cima deles. São utilizados para construir as armadilhas durante a etapa de defesa.

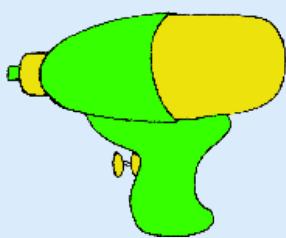
Elástico



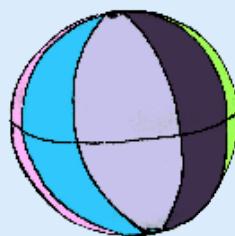
Bolinhas de Gude



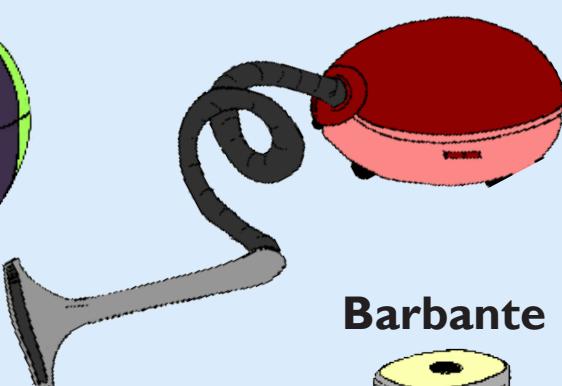
Arma de Brinquedo



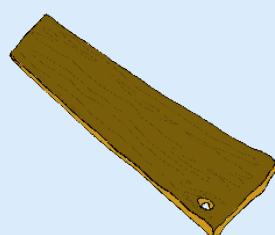
Bola



Aspirador



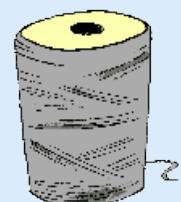
Tábua de Madeira



Ratoeira



Barbante



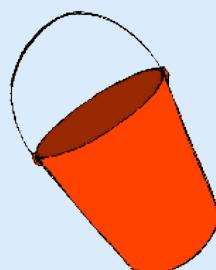
Tinta



Boneco



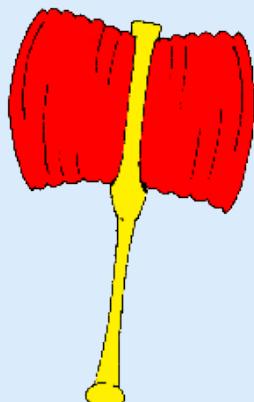
Balde



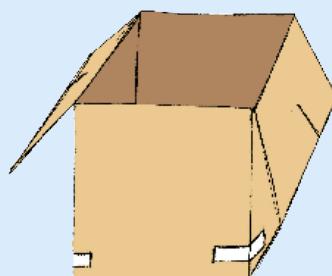
Rastelo



Martelo Borracha



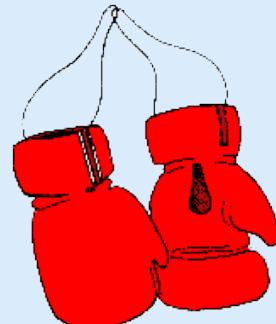
Caixa



Cola



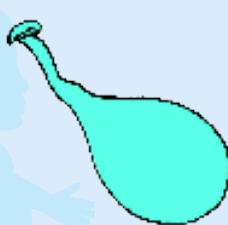
Luva



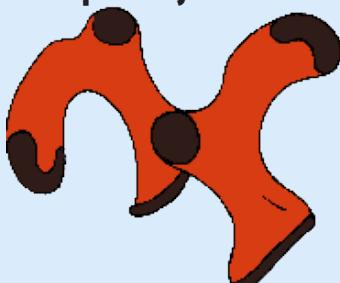
Bateria



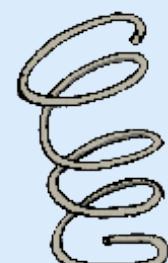
Bexiga



Roupa Suja



Mola

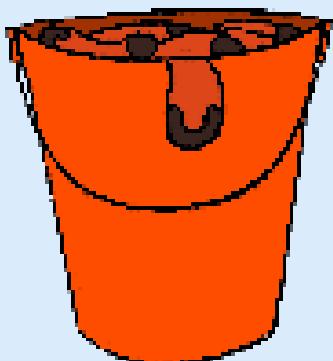
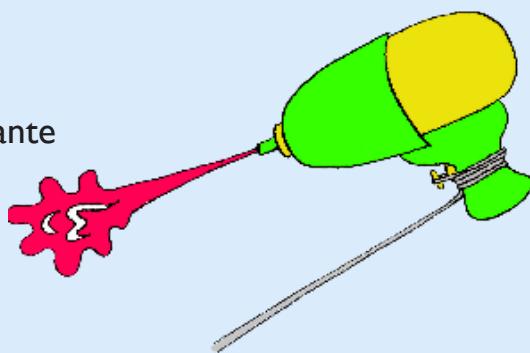


Armadilhas

As armadilhas são construídas na segunda etapa do jogo. Quando o Marcelinho deve se proteger dos monstros. Cada armadilha possui sua receita para ser construída, utilizando itens que são encontrados durante a exploração da casa.

Lança Tinta - Dano: 30

Itens necessários: Arma de Brinquedo, Barbante e Tinta.



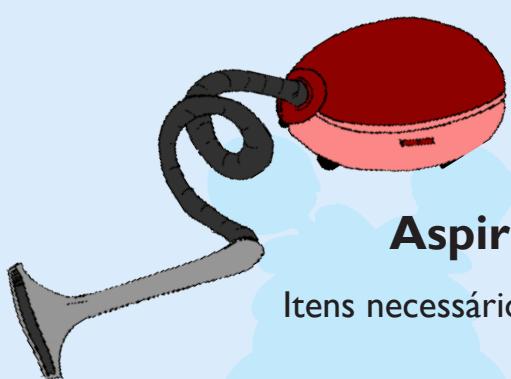
Surpresa! - Dano: 40

Itens necessários: Balde e Roupa Suja (Obs.: Só pode ser posicionado na porta do armário)



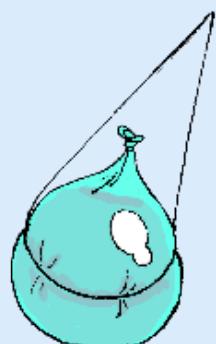
Caixa do Susto - Dano: 20

Itens necessários: Caixa, Mola, Boneco de Palhaço



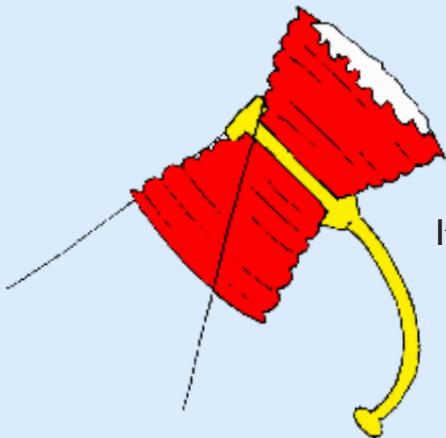
Aspirador - Dano: 40

Itens necessários: Aspirador, Pilhas.



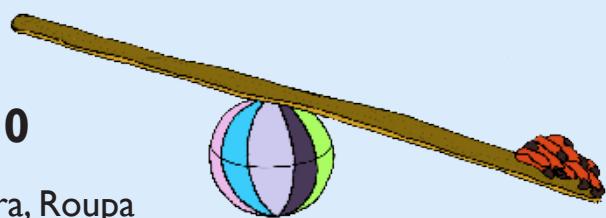
Granada de Tinta - Dano: 50

Itens necessários: Elástico, Tinta, Bexiga.



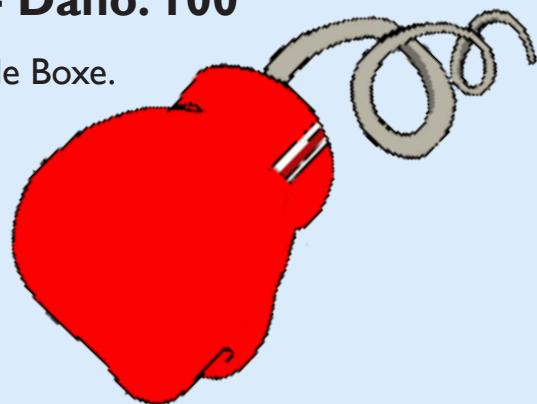
Martelo Grudento - Dano: 60

Itens necessários: Barbante, Martelo de Borracha e Cola



Catapulta da Sujeira - Dano:50

Itens necessários: Tábua de Madeira, Roupa Suja, Bola.



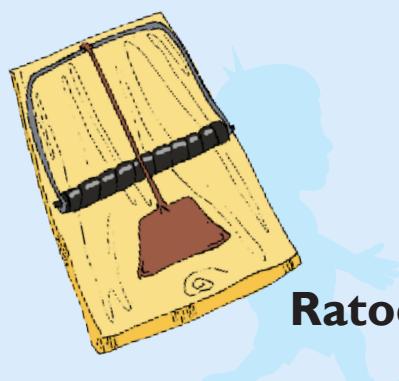
Soco Impulsionado - Dano: 100

Itens necessários: Mola, Luva de Boxe.

Rastelo - Dano: 70

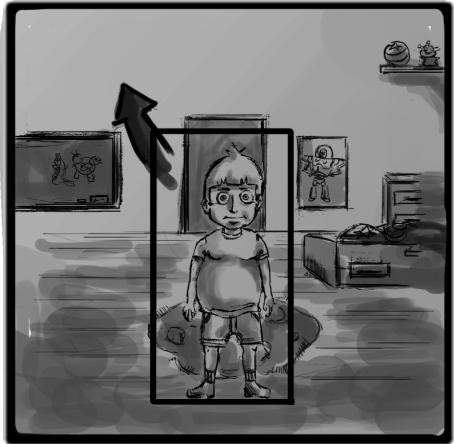


Bolinha de Gude - Dano:40



Ratoeira - Dano: 40

Storyboard



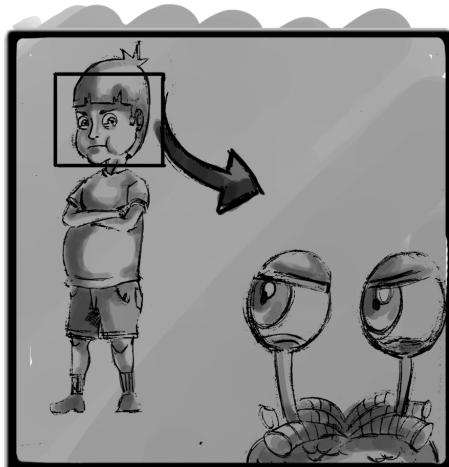
ESTE É MARCELINHO



E ESTES SÃO OS MONSTROS



OS MONSTROS VEM ASSUSTAR
TODA NOITE O POBRE menino



MARCELINHO ESTÁ
CANSADO DISSO !



AJUDE O MARCELINHO A COLETAR
ITENS PARA CONSTRUIR ARMADILHAS PARA
OS MONSTROS



MAS CUIDADO! A MÃE DE MARCELINHO
ESTÁ ANDANDO PELA CASA, E ELE NÃO
PODE SER VISTO

Engine

A engine determinada para este projeto é a Unity 3D, que está atualmente em sua versão beta 3.5.

A determinação segue de acordo com as normas do Inter de acordo com a infraestrutura que a universidade disponibiliza como apoio ao projeto e a experiência anterior das equipes com a engine.

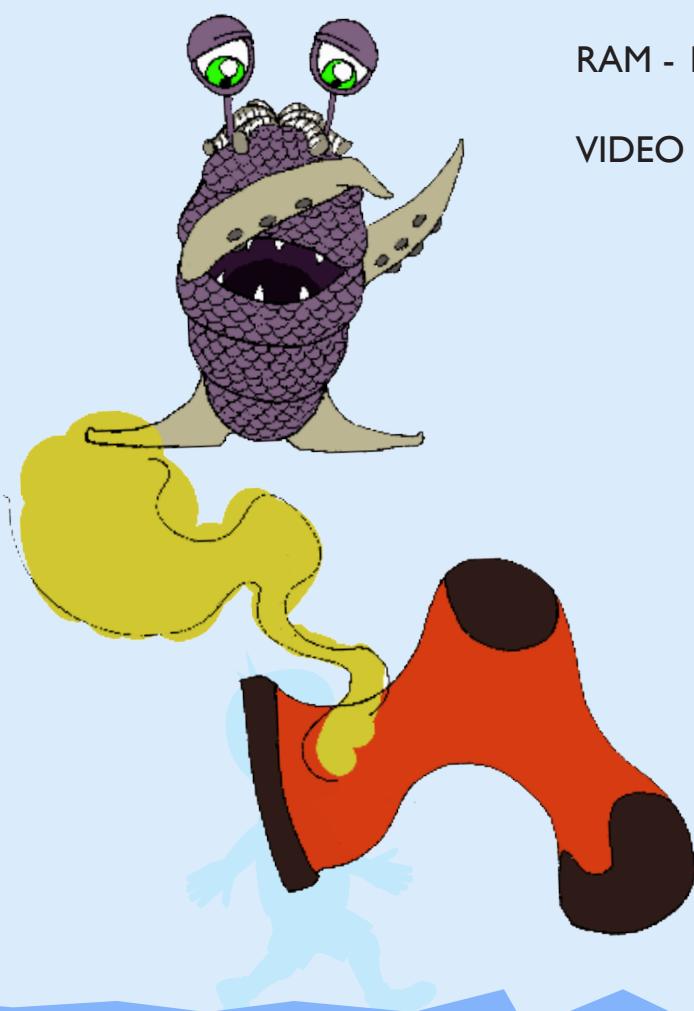
Entre outras características da engine e de seu suporte pode ser notado:

Ampla disponibilidade de tutoriais e ajuda online.

Suite de desenvolvimento de terreno, simulação de física, editor de partículas, editor de materiais, editor de formas geométricas simples. Isto contribui em agilidade para a prototipagem.

Plataforma:

PC/MAC



Configurações:

OS - Windows/PC
CPU - 1.5Ghz
Intel Pentium IV
RAM - 1Gb
HD 2GB Livres
VIDEO - 126Mb
GForce 6600/ATI HD 1300