

DEEP DREAM

Para PC - Windows, por meio da Engine Construct 2

Público-alvo: Crianças.

Classificação: E - everyone



Data de lançamento: dd/mm/aa

(Carlos Gabriel Mendes, Eduardo Assunção de Sousa, Enzo Felipe, João Pedro Rebouças)

eduardo.assuncao@acad.ifma.edu.br

História e Gameplay

O jogo Deep Dream irá retratar a peça teatral construído por Piotr Ilitch Tchaikovsky, que conta a história de uma família em uma noite de Natal, onde os personagens denominados como Clara e Fritz, filhos do prefeito da cidade Jans Stahlbaum, que oferece aos amigos e familiares uma inesquecível festividade natalina. Os seus filhos estão ansiosos pelos presentes que irão receber nesta inesquecível noite. Após um bom tempo o padrinho da menina, Drosselmeyer, chega um pouco atrasado, aumentando as expectativas das crianças.

Horas se passaram, e os presentes começaram a ser distribuídos, até chegar na fofa garotinha Clara, que recebeu um bonito boneco que trajava roupa de soldado, que denomina o nome da peça (O Quebra Nozes). Mas o seu irmão Fritz ficou muito encantado com o presente recebido por sua irmã, o pegando e infelizmente o quebrando, deixando, desta forma, sua irmã desolada devido ao ocorrido.

Clara, muito entristecida, corre para seu quarto com o intuito de chorar, e em consequência a mesma adormecer. Mas subitamente ela desperta e percebe que seu Quebra-Nozes encantado agora adquiriu vida própria. Mas a alegria não dura muito; de todas as partes surgem ratos terríveis, liderados pelo Rei dos Ratos. O brinquedo animado imediatamente enfrenta este exército, defendendo a menina. Os animais são derrotados e levam embora o rei ferido.

A história assim continua com várias novas descobertas e aventuras, até chegar em seu término, onde a garota acordar dos seu mais profundos "sonhos".

Deep Dream é um jogo de ação e aventura em 2D que coloca a protagonista Clara (Quem está jogando) em uma jornada em seu profundo sonho, que se passa em diversos mundos construídos por sua ampla imaginação, nos quais, a personagem terá o objetivo de enfrentar inimigos (ratos) e coletar diversos itens. São dois mundos: Reino das Neves e Reino dos Doces (conhece a Fada Açucarada) e dentro deste reino (dos doces) é retratado complementos do mundo, na qual, são eles o Chocolate da Espanha, Café da Arábia, Chá da China, Bengala Doce da Rússia, Mãe Gigone e os palhaços, Dança das Flautas e Valsa das Flores (nem todos os mundos serão retratados).

FLUXO DE JOGO

Deep Dream é um jogo de ação, aventura e é denominado como "**platform**" (um gênero de jogo onde as fases são constituídas de plataformas) que relata a história da personagem Clara, uma das protagonistas da peça O Quebra-Nozes. Ele vai se passar em um mundo 2D (tendo apenas duas dimensões) por dentro do sonho de Clara -que tem uma vasta imaginação- onde a personagem encontrará diversos desafios que servirão para a protagonista completar o seu sonho. A personagem enfrentará uma pequena quantidade de monstros, na qual, serão eles os **Ratos** e o boss denominado **Rei Rato**. Este boss só poderá ser alcançado após a personagem ter completado um mine-game (puzzle), na qual, Clara terá que caçar todos os ratos contidos em um calabouço escuro, sujo e apertado (será especificamente um labirinto), mas não é apenas isto, Clara terá um equipamento exclusivo para a caça desses ratos (uma vestimenta de caça monstros em referência ao filme "Os Caça-Fantasmas") e uma ajuda de seu "amigo" Quebra-Nozes, que se tornou de carne e osso no sonho de Clara. Além desses monstros e mini-games a personagem percorrerá por diferenciados mundos (Reino das Neves, Reino dos Doces onde Clara conhece a Fada Açucarada) e dentro destes reinos é retratado complementos dos mundos, na qual, são eles o Chocolate da Espanha, Café da Arábia, Chá da China, Bengala Doce da Rússia, Mãe Gigone e os palhaços, Dança das Flautas e Valsa das Flores), onde ela terá que coletar os mais variados tipos de itens (bengala, doces, pequeno quebra-nozes, entre outros ainda não idealizados) e também deverá encontrar alguns **inimigos** (figuras representativas de vegetais, como uma tentativa de divertir o jogador).

O jogo será constituído de atos com representação quase que idêntica a peça, apenas com algumas modificações para dar mais vida ao jogo. O jogo não terá um sistema de evolução, você apenas aprenderá novos comandos ao decorrer do jogo, como exemplo, a transformação para uma garota caçadora de ratos (vestimenta dos caça-fantasma em referência ao filme) que recebe uma vestimenta diferente da proposta na peça e uma arma que atira sapatos. O jogo também terá um sistema de conclusão de puzzles em algumas fases do jogo (isto será visto principalmente na fase da caça aos ratos, onde a garota terá que percorrer por um labirinto escuro e sujo a procura de todos os ratos ali presentes, com o intuito de liberar sua passagem para o próximo estágio do jogo, que será o confronto contra o Rei Rato, que também é considerado um dos principais momentos de clímax do jogo). Após **encontrar todos os ratos e derrotar o Rei Rato** o objetivo do jogo muda completamente. Agora a garota viajará para diversos mundos com o Quebra-Nozes (que fica pelo meio do caminho) e Clara agora terá o objetivo de coletar itens destes mundos -todos os itens são de total importância para a conclusão do jogo- para que ela possa completar o seu sonho. Mas não haverá penas itens para conclusão de sonho, teremos também vários Power-Up que vão lhe conceder diferentes efeitos (isto será retomado nas próximas páginas com mais detalhes) e eles também serão usados contra os inimigos.

PERSONAGEM E CONTROLE



(Personagem Principal)

A personagem, na qual, o jogador estará controlando em todo o jogo será a Clara. Uma garota de família "rica" (de classe média/alta) e que no jogo irá se encontrar em um sonho profundo junto a suas melhores imaginações e representações, em decorrência da sua frustração na vida real (um ocorrido, na qual, o seu irmão Fritz acaba quebrando o seu Quebra-Nozes que acabara de receber de presente do seu tio Drosselmeyer). Clara é uma garota de 1,70m, tem pele clara (branca), olhos pretos (uma hipótese), 15 anos (hipótese) e está vestindo durante quase todo o jogo um vestido longo azul, é uma garota alegre e muito sentimentalista. No jogo, Clara irá apresentar características únicas de seu personagem, que serão estilos únicos de pular, correr, atirar -quando estiver com sua vestimenta de Caça-Fantasma e sua arma que lança sapatos- e coletar itens.

(Imagem de teclado para especificar as ações que cada tecla terá no jogo)



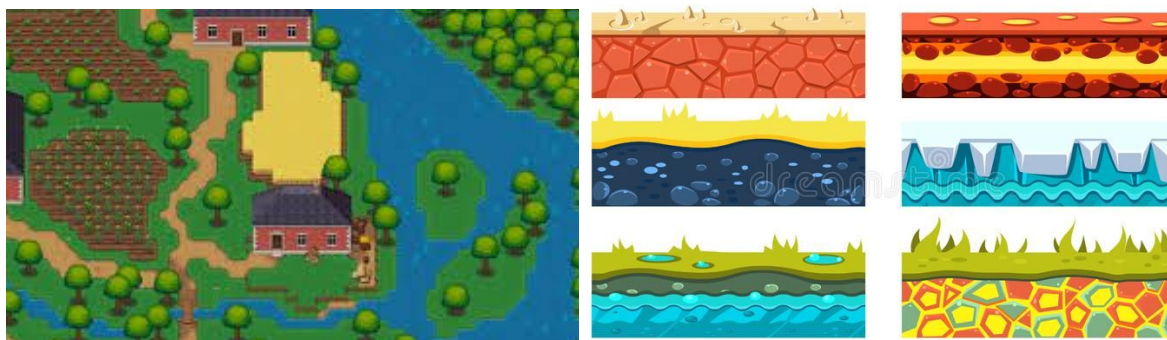
- Teclas de movimentação:
W - movimento para cima - Up;
A - movimento para esquerda - Left;
S - movimento para baixo - Down;
D - movimento para direita - Right.
- Tecla de pulo:
SPACE BAR - um toque == um pulo || dois toques == dois pulos (double Jump).
- Tecla de transformação/habilidade:
Y - troca de vestimenta para confrontar os ratos e o Rei Rato.
K - a personagem atira seu sapatos com sua arma de Caça-Fantasmas.
- Tecla extra:
P - pause;

CONCEITOS DE GAMEPLAY E CARACTERÍSTICAS DA PLATAFORMA

O jogador está introduzido em um jogo de mundo 2D no estilo plataforma, ou seja, estamos em um mundo de duas dimensões, na qual, quase todas as suas fases são compostas de plataformas, com exceção do mini-game da caça aos ratos. Cada fase será constituída de plataformas com diferentes ações (umas irão ficar em um "sine" pela tela, outras vão rotacionar e o jogador terá que saber o tempo certo para pular por ele e assim por diante, aumentando, desta forma, cada vez mais o nível de cada fase) e diferentes interações com o jogador (umas irão lhe matar, outras podem fazer você escorregar ou até mesmo ficar lento). Essa variedade de plataforma aparecerá em divisão de atos, na qual, está presente no enredo da peça O Quebra-Nozes (cada ato terá subníveis que representarão cada estágio da história da peça).

O jogo vai utilizar os recursos que todo computador ou notebook tem, que será ele o teclado (keyboard) com suas múltiplas teclas e toda sua história será passada pelo monitor do computador ou pelo display do notebook. A quebra de sequência do jogo será em níveis constituídos em cada ato da história, que representarão a evolução da história e o seu desenrolar. O jogo também será constituído de brilhantes Pixel Art -feitas por Carlos Gabriel- que tornará o jogo ainda mais único e bonito visualmente.

(Ilustração exemplar dos mundos)



MUNDO DO JOGO

Bengala doce da Rússia:

Localizada: Sobre o Monte Elbrus;

Clima: frio (há sempre a presença de neve).

Clara encontrará diversos problemas neste mundo, o que lhe causará medo e tensão.

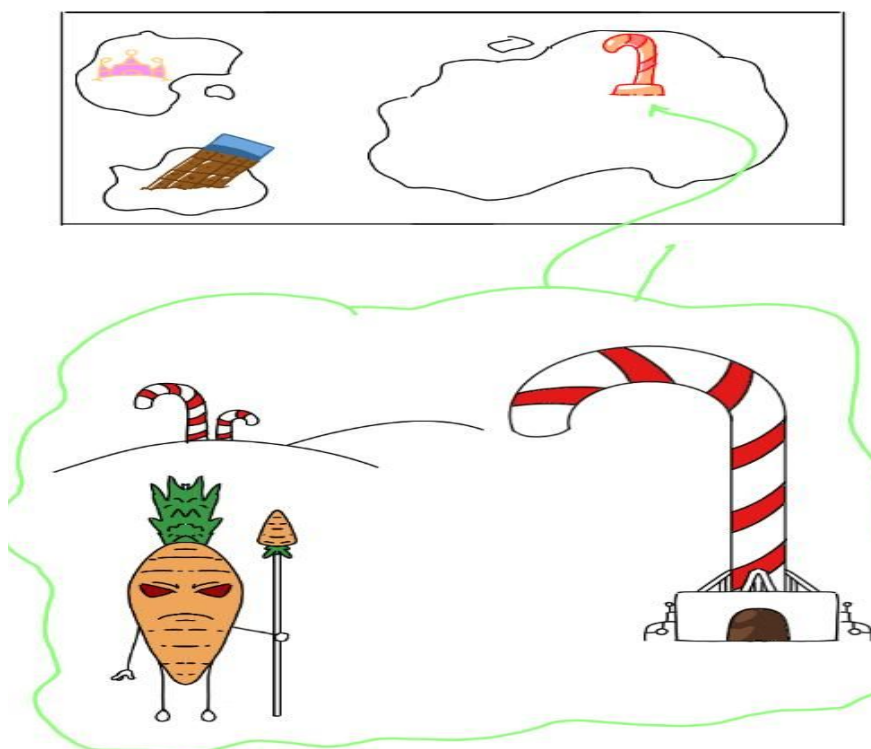
História:

A bengala é utilizada para adocicar os rios Naska e Kalam e gerar alimentos e suprimentos para as cidades próximas a ela.

Existe um sistema que faz todo o processo de extração do açúcar contido na bengala e disponibiliza para as cidades, porém um grupo de cenouras raivosas está atrapalhando o processo de extração e, desta forma, gerando problemas nas civilizações. Contudo, Clara tem o objetivo de solucionar esse problema -ao som das mais belas composições de Tchaikovsky- que está aterrorizando a todos.

Neste "mundo" também haverá diversos itens coletáveis para que Clara consiga pontuações para concluir o jogo. Esta pontuação também pode ser conquistada ao derrotar os monstros que a personagem irá encontrar pelo caminho (por meio de sua "arma" que atira sapato, -a munição irá depender do mundo em que Clara se encontra- bengalas doce ou até mesmo bloco de chocolates). Os monstros só poderão ser derrotados ao coletar Power-Ups que concedam a Clara o suficiente para que isso corra (lança sapatos...).

*Reza a lenda que a bengala é mais alta que a montanha (fato ainda a ser descoberto por Clara).



(Mundo 1 - Bengala doce da Rússia)

Chocolate da Espanha:

Localização: Ilhas tropicais;

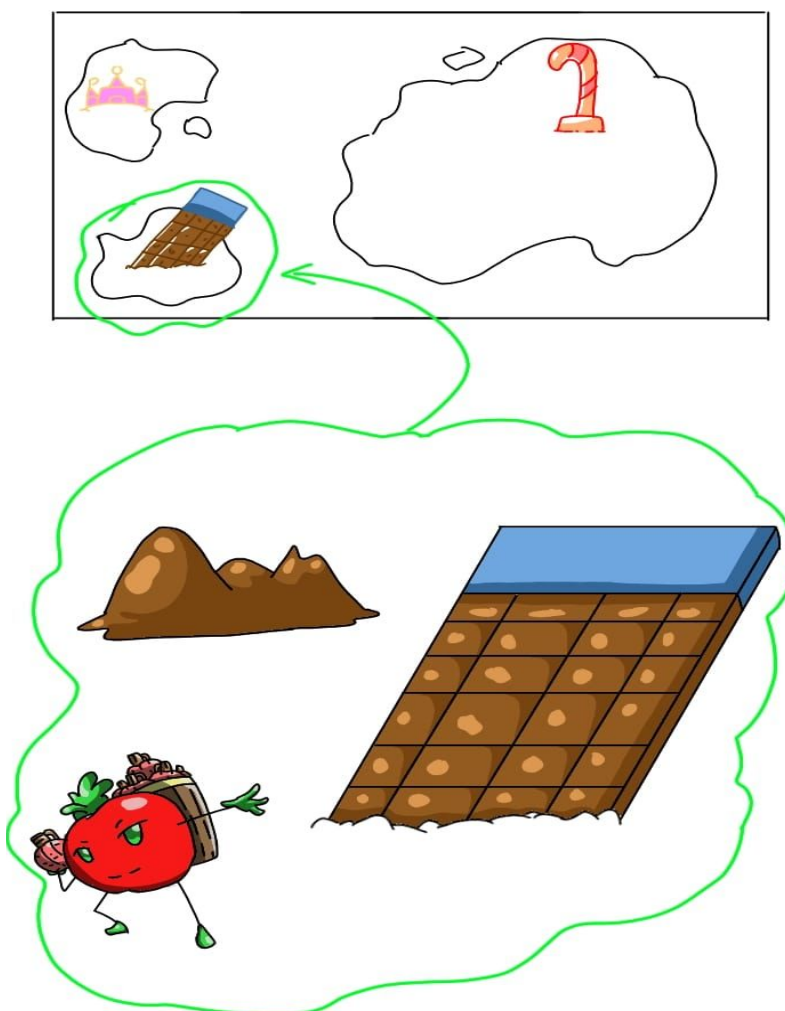
Clima: varia entre úmido e tropical.

Clara irá passar por uma tremenda doçura de mistério e alegria.

História:

Um chocolate enorme caiu do céu (Meteocolate) e gerou uma ilha na parte mais baixa do mapa doçal e junto com ele veio várias espécies de doces (Amendoindes, Granulades e etc...), porém Tomahthes estão atrapalhando o processo de evolução desses doces. O objetivo de Clara é expulsar todos os Tomahthes desta ilha, que segundo lendas, não para de se expandir.

Clara encontrará diversos itens, que terão o objetivo de adocicar a sua passagem pela ilha e lhe conceder pontos de conclusão do jogo. Além disso, Clara irá enfrentar diversos Tomahthes, com sua arma capaz de atirar qualquer coisa não letal (já imaginou uma arma que atira chocolate para todos os lados? Sim, ela existe...).



(Mundo 2 - Chocolate da Espanha)

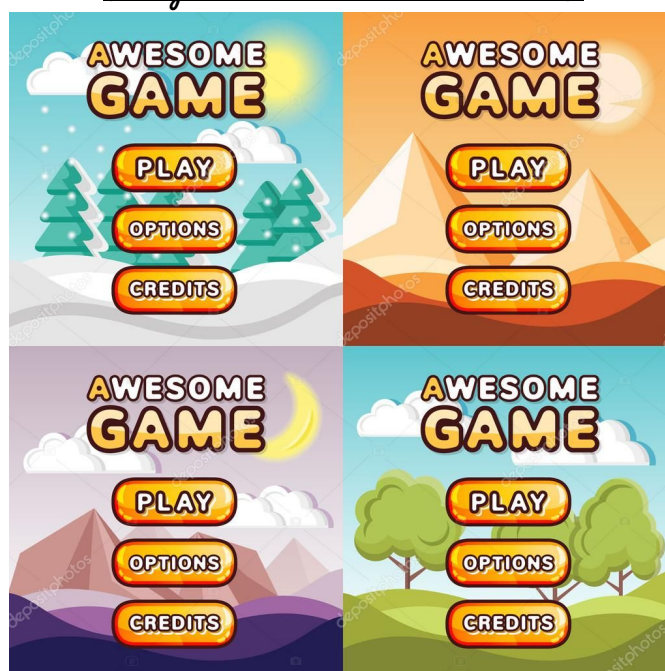
EXPERIÊNCIA DE JOGO

A Gestalt do jogo é composta por uma belíssima composição (quase uma obra de arte), onde iremos juntar a representação artística, utilizando a peça teatral (O Quebra-Nozes) junto a diversas músicas -que também é um ponto crucial para o sucesso da peça teatral- compostas por Piotr Ilitch Tchaikovsky. Além disto, A Gestalt do jogo é formada por diversos outros efeitos sonoros que representarão as ações do personagem, mediante ao que ocorre no jogo. Esses efeitos sonoros podem ser a ação de pular, coletar itens, atirar, "matar" um Rato, coletar Power-Up ou até mesmo de morrer. Todo esse Gestalt já apresentado será visto através da câmera 2D não identificada pelo jogador, mas que tem umas das principais funções no jogo (mostrar toda a obra para o público).

O jogo terá um teor humorístico, junto a todo o seu horror, emoção (eletrizante) e dificuldade (hardcore). Essas emoções serão passadas na maioria das vezes através de uma cutscene (cinematics), que aparecerá em alguns momentos importantes do jogo. Além disto, as cutscenes serão as primeiras coisas que o jogador verá ao começar o jogo (cutscene mostrando a família de Clara no momento da troca de presentes e as ocasiões corriqueiras).

O Menu do jogo será constituído de Play, Options e Quit -até o momento- que serão fundamentais para a navegação do público (gameplay prática). Ele também conterá imagens e animações para ilustrar como será o jogo.

(Imagem Ilustrativa do Menu Inicial)



Mecânicas DO Gameplay

O jogo em si é baseado no gênero plataforma, onde correr, pular e andar servem principalmente para desviar de obstáculos (inimigos, espinhos, dardos envenenados, abismos e etc) e assim prosseguir até o fim da história.

Mas o que realmente o nosso jogo apresenta?

Para começar, falaremos dos objetos ou itens que interagem com o jogador com a função principal de auxiliá-lo ou interagir (sem necessariamente prejudicá-lo) e que em resumo são chamados de Mecânicas.

Podemos citar as Mecânicas, como as portas que se abrem para a ir a outro mapa ou até mesmo as plataformas móveis que em alguns mapas existirão dando um ar a mais no gênero escolhido, como o jogo também é pensado em ser apresentado de uma forma sádica, provavelmente ver portais caindo do céu ou até mesmo a personagem sumindo de forma estranha serão cenas comuns no jogo, ou seja, quanto mais exagero melhor.

Indo agora para algo que não se deve faltar em alguns jogos (talvez em todos...) e que vamos colocar em nosso jogo são os Perigos.

Os principais perigos que podem ser encontrados nesse jogo serão os inimigos que devem ser citados mais a frente e também as armadilhas, terá muitos tipos de armadilhas, podendo ser elas visíveis ou até escondidas, para conceder ao jogador uma maior dificuldade (Imagine Kenny tentando passar da última fase do jogo Deep Dream e em um piscar de olhos o mesmo está morto, isto ocorreu porque em sua frente havia um bloco de larva imperceptível, para o jogador...kkk).

Armadilhas visíveis são, pelo próprio nome, aquelas que tem uma facilidade de serem vistas, como por exemplo espinhos no chão, plataformas instáveis (quebra-se quando pisada) e etc.

Armadilhas escondidas são aquelas que você não vê, mas com o tutorial torna-se possível saber onde estão e quais são, como por exemplo um dardo vindo de um lugar e atinge o personagem, isto aconteceu pois ele pressionou um botão sem querer. Estas ações também podem ocasionar o surgimento de espinhos ou até mesmo de buracos em seus pés (essas mecânicas ocorrem do nada e podem surgir em qualquer local).

Depois dessa tensão por causa dos Perigos agora vamos aliviar a barra com os Power-ups.

Os Power-up que serão usados para auxiliar o personagem basearam-se no contexto da história original (Peça de teatro).

- Primeiro Power-up:

O Lança sapatos: ele é uma espécie de arma na qual a personagem ao pegá-la mudará automaticamente de roupa, além disso ele dará ao personagem a habilidade de atirar sapatos como uma forma de limpar os inimigos do caminho (Um exemplo parecido é a flor de fogo do jogo Mario...)

- Segundo Power-up:

Fada com vestido vermelho: Será como conseguir vidas extras quando coletada, assim você não ficará tão tenso quando estiver quase próximo do seu Game Over.

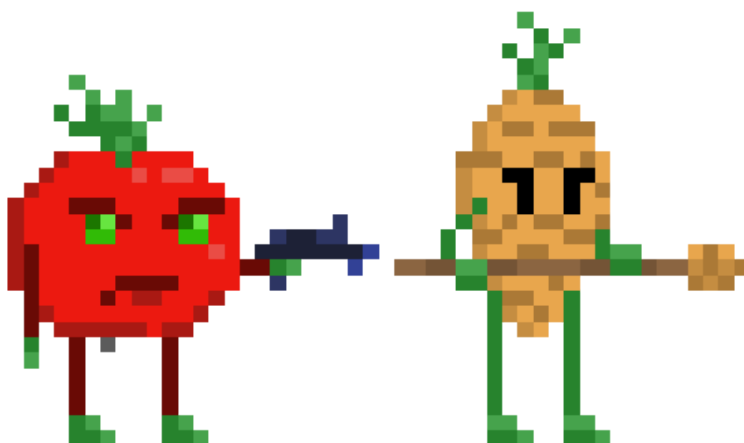
INIMIGOS

Os inimigos estarão por todo o jogo -apresentando dificuldades diferentes- e utilizarão a inteligência artificial (IA) para que seja possível sua movimentação pelo cenário do jogo, para que, desta forma, ele possa atrapalhar no avanço do jogador, aumentando assim a sua dificuldade e tornando o jogo mais Hardcore.

No jogo encontraremos diversos inimigos, sendo eles os Ratos, o Rei Rato (boss), os Tomahtes (tomates guerreiros), cenouras raivosas e outros que também podem ser adicionados futuramente ao jogo (materiais bônus). Esse inimigos comandados pela IA terão o objetivo de "defender" o reino, na qual, Clara está "invadindo" (com o objetivo de retirar os intrusos). Eles terão como objeto de defesa suas lanças de cenoura e tomates para tacar em Clara, ao serem derrotados Claras conseguirá uma determinada pontuação por derrotar este inimigo (esta pontuação irá servir para a conclusão do jogo e para a compra de itens futuramente inseridos).

O design dos inimigos são únicos, com impressionantes animações capazes de chamar a atenção de qualquer um por vários minutos. Apresentam cores e detalhes idênticos a de uma cenoura, tomate ou rato. Além disso, os inimigos apresentam características únicas (os Tomahtes e as cenoura raivosas), que é a presença de pernas, que lhes permitem andar pelo cenário e armas para enfrentar Clara.

Todos estão contra Clara, quem poderá lhe ajudar? Clara irá ter uma incrível roupa capaz de lhe caracterizar como uma "casa-fantasma", ou melhor, caça-ratos, cenoura e tomates -kkkkk-, mas o que há de tão especial nesta vestimenta? Ela além de ter uma belíssima caracterização, também receberá uma arma capaz de atirar sapatos, doces, bengalas, entre outras coisas. Este Power-Up estará disponível no início do jogo (para a caça dos ratos e a luta contra o Rei Rato), mas também pode ser encontrado em algumas fases da história, entretanto ele pode está escondido ao até mesmo com você (mas ninguém lhe avisou, kkkk).



(Inimigo 1 - Tomahtes / Inimigo 2 - Cenoura Raivosa)

CENAS DE CORTE

O jogo irá contar com cenas de corte, ou melhor, cutscenes que servirão para dar uma melhor introdução a respeito da história e ainda terá o intuito de explicar para o jogador o que está acontecendo nos mundos em que ela se encontra e como ela chegou nele.

As cutscenes estarão presentes no início do jogo para explicar como tudo começou e como Clara chegou ao seu mágico sonho. Ela será encontrada também ao decorrer do jogo, para haver uma melhor explicação sobre o mundo ou reino que Clara se encontra, como ela chegou a esse mundo e o que ela encontrará nele.

O jogo será constituído de no máximo três cutscenes, criadas pela própria engine (Construct), onde as mesmas aparecerão no início do jogo, no meio do jogo e no final do jogo, ocorrendo a explicação da melhor forma possível da peça teatral/jogo.

MATERIAIS DE BÔNUS

- Mapas e mundos adicionais;
- Novos personagens a serem escolhidos no início do jogo;
- Novos inimigos em cada um dos novos mundos;
- Novos itens nos mundos adicionais;
- Compra de skins para os personagens, onde será possível trocar a cor do seu personagem ou até mesmo a roupa que ele está vestindo. Esta transação ocorrerá com os pontos adquiridos no final de cada mundo;
- Criação de mais bosses, para que haja um maior desafio ao jogador;
- Colocação de novos e divertidos Power-Ups;
- Modo cooperativo, onde haverá a participação de Clara e de seu irmão Fritz.



(Boss 1 - Rei Rato)