

Título

O bom gato

Ilustração



Imagem meramente ilustrativa.

Número da equipe : Equipe 06.

Nomes : Augusto Crisóstomo ; Bruno Eduardo ;
Felipe Adryan ; Guilherme Carvalho ;
Leonardo Urbanavicius e Pedro Lucas.

Turma : 34-DS.

Plataforma: PC.

Gênero: Ação furtiva.

Público-alvo: O público alvo do nosso jogo são pessoas acima de 12 anos que gostam de aventura, mas ao mesmo tempo de estratégia e furtividade. Outro público alvo seriam estudantes, pois o jogo também tem um caráter educativo e ensina os jovens a prezar mais pela natureza, fazendo com que professores possam também se interessar pelo jogo.

Classificação: Acima de 12 anos.

Data: 06/05/2022

Sinopse

O gato acinzentado Lery é apaixonado pela natureza e a protege com garras e dentes. O felino fica incomodado com a chegada de uma empresa liderada por um grande empresário chamado Brutus, perto de um parque chamado "Parque dos Pássaros". Tempo depois descobre que essa companhia está destruindo o seu tão amado parque. Então ele resolve agir e combater os inimigos de forma furtiva. Será que Lery conseguirá afastar os seus inimigos e proteger o seu tão amado local?

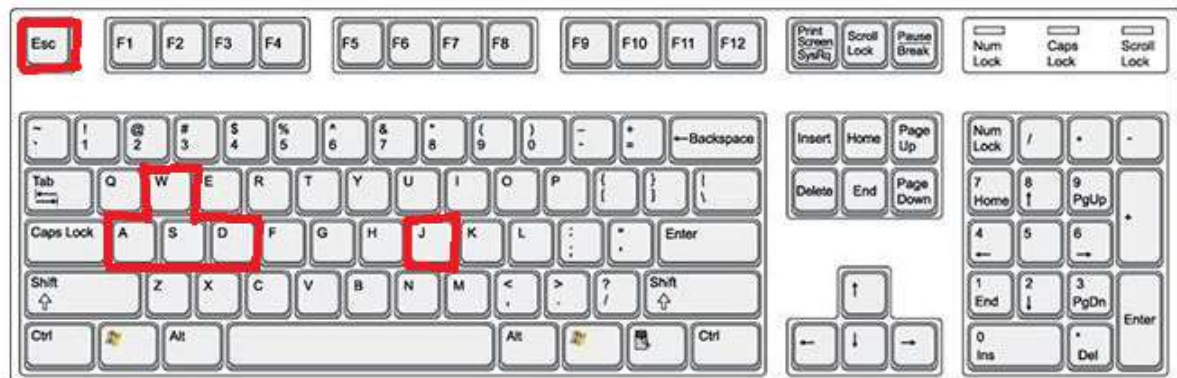
Gameplay

O jogador será um gato acinzentado chamado Lery que irá salvar uma determinada área de seus inimigos. O jogo terá 3 fases, com tempo ilimitado. O jogador usará explosivos coletáveis pelo mapa para destruir as máquinas e equipamentos de seus inimigos. Ele poderá pegar uma capa pelo mapa que o deixará totalmente invisível para seus inimigos, aumentando levemente sua velocidade.

Fluxo de Jogo

O jogador terá o direito de escolher entre pegar consumíveis como "a capa de invisibilidade" que o deixará invisível e aumentando levemente a sua velocidade de movimento, fazendo com que não seja detectado pelos inimigos próximos por um curto período de tempo. Outros itens serão totalmente necessários para seguir a cronologia do jogo, como por exemplo os explosivos. Em uma determinada fase será necessário tê-los para destruir os equipamentos dos inimigos. Só depois de fazer isso poderá seguir para a próxima área.

Controle



Movimentação: W , A , S , D.

Interação: J.

Esc: pause / menu do jogo.

Personagem(ns)

Nome: Lery.

Espécie: Gato.

Idade: Jovem.

Gênero: Masculino.

Etnia: Brasileiro.

Profissão: Escoteiro.

Histórico: Foi acolhido por um orfanato quando era filhote. Desde sua infância adora e aprecia a natureza defendendo-a com garras e dentes.

Diferencial: Animado , feliz e esperançoso apesar de todos os problemas.

Habilidades: Não possui habilidades especiais

● É possível customizar a personagem?

Não

● E trocar de personagem?

Não

● Caso sim, qual a diferença entre elas?

XXXXXXXXXXXXXX

Conceitos do gameplay

- 1) Coletar: Será possível coletar itens e power-ups pelo mapa.
- 2) Conversar : Haverá um diálogo entre os personagens.
- 3) Interagir: Haverá interações entre alguns objetos.

● Como vencer:

A condição de vitória será a conclusão das fases , cumprindo os desafios nela propostos.

● Como perder:

A condição de derrota será possível caso o jogador seja pego pelos seus inimigos.

Mundo

• Descrição do mundo em geral

O mundo será normal se passando no planeta terra , contendo ação em determinada área e outra totalmente pacífica. O jogo terá dois ambientes nomeados como “Orfanato” e “Parque dos Passáros”.

• Lista dos ambientes (descrição, função na história)

Orfanato : onde começa a história. Terá a função de apresentar ao jogador o personagem principal do jogo (Lery). O orfanato contará um pouquinho sobre a história de Lery.

Parque dos pássaros : onde acontece toda a desavença e ação do jogo. O lugar era bem pacífico até a chegada da grande empresa misteriosa ao local.

• Como eles se conectam

O Padre é responsável pela organização e manutenção do Parque dos Pássaros , que é conectado ao orfanato por uma estrada de terra e uma ponte.

• Mapa

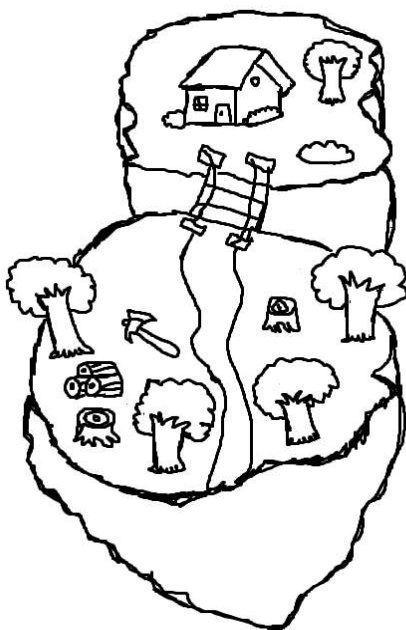


Imagem meramente ilustrativa!

Interface

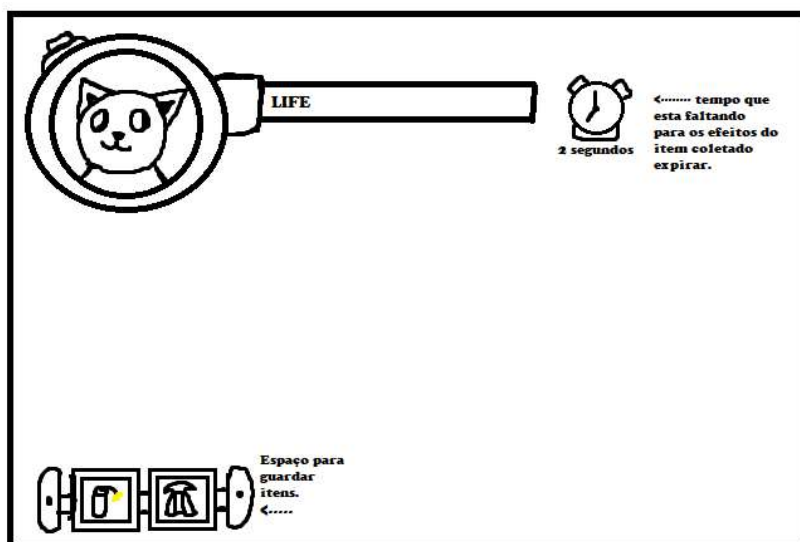
· Como o jogo se parece?

O jogo será 2d. Sua visão será em 3 pessoa. O clima será ensolarado. A música será tensa , dramática e feliz em algumas partes. O personagem terá 1x de altura enquanto seus inimigos terão 2x. O personagem não conseguirá andar por cima de algumas máquinas e árvores caídas.

· Qual o clima e o tipo de música de cada fase?

O clima sempre será ensolarado. O tipo de música irá variar de acordo com cada uma das três seguintes situações: quando o usuário estiver em confronto com os inimigos, a música será de suspense, quando ele passar de fase terá uma música de vitória e quando estiver com uma missão sem confronto com os impostores será uma outra música.

· HUD (incluir desenho do diagrama):



Requisitos de hardware

SO: Windows 7 ou superior

Processador: 2Ghz

Placa de vídeo: 256mb

DirectX: Versão 10

Armazenamento: 500 MB de espaço disponível

Mecânica

- **Tipos**

Escalares , coletáveis , conversar e interagir.

- **Como elas são usadas no ambiente**

Escalares : poderá escalar objetos através de escadas.

Coletáveis : poderá ser coletado consumíveis pela fase.

Conversar: irá haver diálogos ao decorrer do jogo.

Interagir : em determinadas fases será necessário a interação do jogador com determinados itens e com personagens.

Power-ups

- **Tipo:**

Capa da invisibilidade , coletável.

- **Finalidades**

A Capa de invisibilidade deixa seu usuário invisível fazendo com que aumente levemente sua velocidade de movimento além de ficar invisível para os seus inimigos.

Inimigos:

Antagonista

Nome: Brutus.

Espécie: Cachorro.

Idade: 34 anos.

Gênero: Masculino.

Etnia: Brasileiro.

Profissão: Empresário , conhecido mundialmente por ser um grande exportador de madeira.

Histórico: Brutus é um grande empresário , que ao fazer uma viagem encontra o Parque dos Pássaros e vê nele uma grande oportunidade de lucro. Ele está disposto a fazer o que for preciso para realizar o seu desejo.

Diferencial: Extremamente sarcástico, arrogante e cômico.

Habilidades: Não possui habilidades especiais.

Capangas

Nome: Capangas

Espécie: Animais.

Idade: Jovens.

Gênero: Masculino e feminino.

Etnia: Brasileiros.

Profissão: Funcionários contratados por Brutus em sua empresa.

Histórico: São leais a Brutus (somente quando ele os paga) ajudando-o somente por dinheiro.

Diferencial: Apesar de parecerem um bando de cabeça-de-vento à primeira vista , são completamente fortes e perspicazes.

Habilidades: Não possui habilidades especiais.

- **Cenas de corte (como são e finalidade)**

As cenas de corte serão curtas e irão ser utilizadas na troca de cada fase , fazendo uma pequena apresentação dela.

- **NPCs**

Padre e Bob (amigo de Lery).

Padre: Acolheu Lery em seu orfanato e o considera um filho. O jogador irá conversar com ele no início do jogo. Ficará responsável de explicar as características e ambiente do jogo. Além de dar informações sobre o personagem principal (Lery) , conseguindo assim construir uma relação entre o jogador e o protagonista.

Bob: É um macaco que estava no orfanato quando o felino chegou , viraram bons amigos desde então. Irá informar o personagem sobre o que está acontecendo no ambiente em determinada parte do jogo.

Destraváveis e bônus (fazer o jogador jogar novamente)

Destraváveis: XXXXXXXXXXXX

Bônus: Aprimoramento da capa após conclusão das fases (Aumentando sua velocidade e seu tempo de efeito da capa).

Licenças

Na criação do jogo , não será usado nenhum personagem , cenário e música , tudo será criado pela nossa equipe. Não haverá plágio. Caso necessário será utilizado apenas as vozes e imagens dos integrantes da criação do jogo.

- **Concorrentes**

Sneak Ops é um jogo de ação estratégico baseado em furtividade , onde o objetivo é não ser pego. Foi desenvolvido pela empresa Noodlecake.

Gunpoint é um videogame com plataforma furtiva , criado pelo desenvolvedor independente Tom Francis. O jogo foi lançado para o Microsoft Windows.