

Grupo 03

| | |
|--|-----------------------|
| Membros: Thiago Lima e Silva Rissotto | NºUSP: 9806641 |
| Jéssica Bargas Aissa | 8504250 |
| Luciano Augusto Campagnoli da Silva | 9313367 |
| Tiago Lemes Daneluzzi | 8531320 |
| Raul Wagner Martins Costa | 9293032 |

Tipo de jogo: aventura, puzzle

Plataforma: PC

Classificação indicativa: livre

Público alvo: faixa etária 15~25

Aventura single-player. Explore o mundo da USP para recuperar os robôs que escaparam. Resolva puzzles para encontrar suas peças e remontá-los. Utilize-os para combater inimigos e progredir!

Overview

História

O jogador entra no papel de um(a) aluno(a) que trabalha com o professor Simões, responsável pela oficina de criação de robôs da Universidade de São Paulo. A aventura começa em uma manhã quando o professor entra em contato dizendo que havia acontecido algo terrível: todos os robôs haviam desaparecido. Ao chegar na oficina recebe a missão de explorar as redondezas a fim de encontrá-los. Por estar com a agenda lotada e não conseguir ajudar, o professor entrega Beta, companheiro de aventura que permite a comunicação remota entre os dois, além de dar informações sobre os fugitivos.

Não é fácil encontrar todos eles. Vários enigmas estão no caminho, e cabe ao jogador junto com seu ajudante Beta desvendá-los para descobrir o paradeiro dos fugitivos. Cada encontro envolve um combate buscando desativar o robô a fim de levá-lo até a oficina do professor Simões. Cada robô desativado permite novas funcionalidades a Beta, que fica cada vez mais versátil e permite acesso a novas áreas do mapa.

Existem quatro robôs principais que, devido à sua complexidade e componentes, precisam ser encontrados com urgência, mas há outros mais simples espalhados pelo mapa que darão mais experiência de combate e recompensas em forma de peças. O jogador nunca luta diretamente, mas utiliza Beta com suas peças. É possível adaptá-lo com variadas peças para cada combate.

Ao final do jogo, há um *boss* final, inimigo de Simões, contra o qual o jogador luta para encerrar a história principal.

Gameplay

O jogo é separado em cinco batalhas - quatro contra os robôs e uma final. Antes de cada batalha existe uma série de *quests* que o jogador deve resolver para recuperar peças essenciais para seu robô. Além das *quests* principais, o jogador pode também realizar *quests* secundárias para ganhar bônus, como itens melhores para seu robô. As *quests* secundárias são encontradas explorando a área acessível do mapa, que depende de onde o jogador está na história principal. Explorar o mapa pode também trazer *rewards* para o jogador sem ser necessário realizar *quests* secundárias. Quanto ao enredo principal, ele se encerra ao vencer o personagem **Ely**, descrito na próxima seção.

O jogador explora o mundo do jogo numa perspectiva 2D, utilizando o teclado para se mover. As batalhas são realizadas em turnos e o jogador pode repeti-las quantas vezes quiser até ganhá-las.

Personagens

- **Herói/Heroína** : O nome e o sexo do personagem principal é escolhido pelo jogador. Ele(a) está sujeito às decisões de seu professor orientador. É responsável por trazer todos os robôs de volta. Não possui poderes ou habilidades. Compreende o funcionamento dos robôs inimigos e pode controlá-los após derrotá-los.
- **Professor Simões**: Dono do laboratório de robótica e orientador de nosso herói/heroína. Está sempre ocupado e atrasado, por isso não pode ajudar a encontrar os fugitivos. No início do jogo entrega o robô chamado Beta, que permite a comunicação entre os dois e também dá dicas durante o jogo.
- **Beta**: Ajudante engraçado e animado. Domina todas as informações sobre os robôs fugitivos, incluindo pontos fortes e fracos. Auxilia a resolver os puzzles do jogo e prevê como será cada uma das batalhas. Deixa o jogo mais engraçado.
- **Ely**: Vilão do jogo, responsável pela sabotagem do laboratório. Tem inveja do professor Simões desde que foi derrotado em uma competição de robôs entre universidades. Sua identidade é revelada somente no final, quando o jogador o encontra. Possui seu(s) próprio(s) robô(s), travando um combate épico.
- **Robôs**:
 - Runbot
 - Rápido, fraco, burro
 - Permite locomoção rápida
 - Scanoid
 - Lento, fraco, inteligente
 - Permite acesso a locais restritos (hacker)
 - Acesso aos prédios que exigem carteirinha
 - Megabolt
 - Balanceado
 - Permite iluminar locais
 - Acesso a área em construção do campus que está toda escura
 - Colosso
 - Forte, inteligente
 - Permite atravessar paredes frágeis e encontrar pontos secretos
 - Vai achar o portal pro C2

Jogabilidade

RoboQuest é um jogo de aventura 2D, com visão *top-down*, feito de *quests* e *side quests*.

O jogo é apresentado de maneira linear, introduzido por uma breve *cutscene* na qual o professor Simões relata o “roubo” dos robôs e pede para que o personagem principal vá buscá-los. A partir de então, segue-se a história do jogo, na qual o jogador tem que realizar pequenas tarefas (*quests*) para recuperar partes essenciais dos robôs e progredir na história.

Para recuperá-los, o jogador deve ter obtido todas as partes essenciais previamente. Os robôs só podem ser recuperados numa ordem pré-definida, seguindo a história principal do jogo, e podem ter suas partes removidas e integradas ao robô principal do jogador, Beta, alterando suas habilidades e poderes. Eles também são essenciais para avançar a história, já que cada um deles traz uma habilidade nova (por exemplo, enxergar no escuro ou derrubar paredes) que o jogador necessita para avançar no jogo.

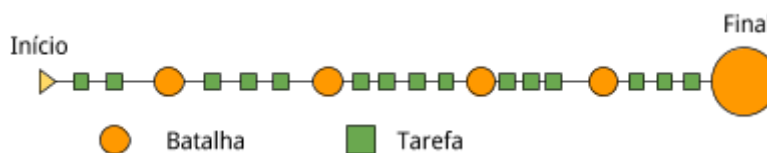


Figura 1: Enredo principal do jogo. Elaborada pelos alunos.

Para capturar um robô, o jogador deve lutar contra ele, numa luta de turnos, na qual este pode utilizar os componentes previamente instalados no seu robô principal. Se o jogador ganhar a batalha, as peças do robô tornam-se suas. Se perder, pode tentar de novo, modificando ou não a configuração do seu robô principal.

Além das tarefas obrigatórias, o jogador também pode obter *upgrades* para o seu robô explorando o mapa e realizando tarefas bônus.

Mundo do jogo

O mundo do jogo tenta replicar o ambiente do *campus* da USP de São Carlos. Incluem-se os institutos de física (IFSC), matemática (ICMC), química (IQSC), engenharia (EESC) e arquitetura (IAU), além de espaços comuns conhecidos no *campus* de São Carlos, como o CAASO, o campo de futebol, o CEFER e a área 2.

Procurou-se manter a disposição e o formato geral dos locais, no entanto os mapas não são reproduções fiéis dos institutos. Também foram removidas áreas pouco interessantes do *campus* e adicionaram-se algumas extras para favorecer a jogabilidade. Apesar disso, espera-se que um jogador familiar com o local consiga identificar com facilidade os lugares reproduzidos no jogo. Isso não significa, no entanto, que um jogador completamente desconhecido à USP São Carlos não consiga se orientar pelo mapa. Não se espera nenhum conhecimento à parte do jogador para navegar no mapa do jogo.

O jogador inicia sua jornada no ICMC e vai desbloqueando áreas exploráveis do *campus* conforme progride. Cada área tem seus desafios e recompensas, sendo necessário realizar *puzzles* para obter as recompensas e alcançar os objetivos do jogo. Os itens obtidos pelo jogador em um nível continuam em sua posse nos próximos.

O jogador pode navegar o mundo livremente, dentro da área explorável desbloqueada. A estética do jogo será convidativa, estimulando a curiosidade do jogador a explorar o mapa, que é ilustrado pelo seguinte diagrama (Obs.: os tamanhos estão fora de escala, idem os prédios, que são meramente ilustrativos).

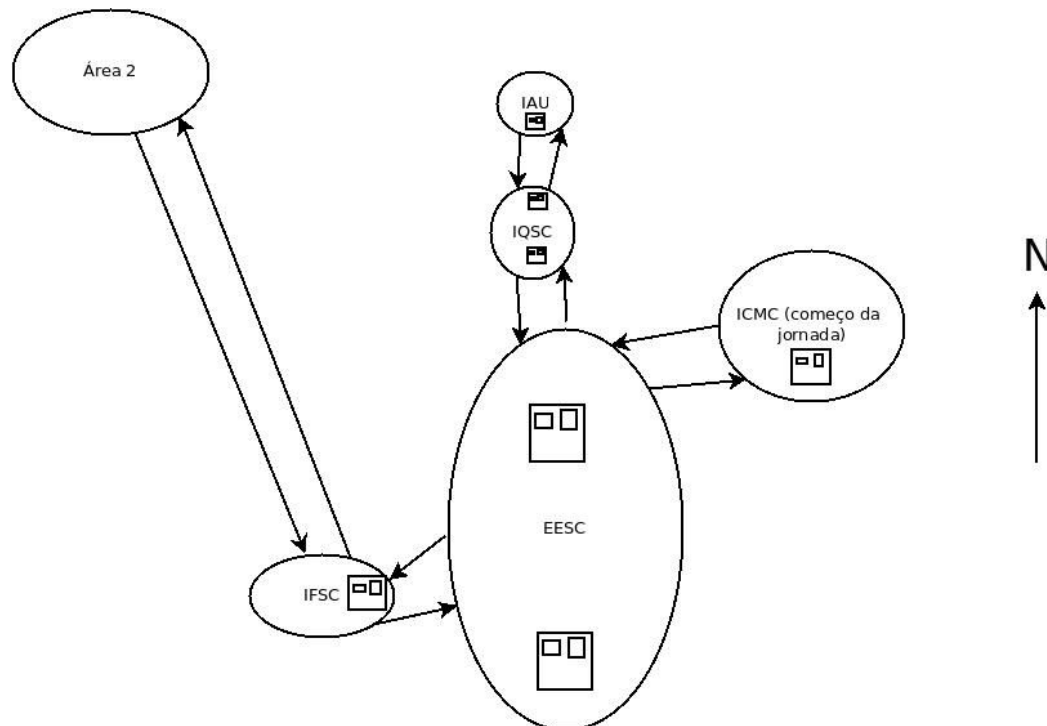


Figura 2: Esquemático de mapa do jogo. Elaborada pelos alunos.

Experiência do jogo

Nosso jogo quer passar para os jogadores uma experiência calma e tranquila. Seguindo um estilo de jogo *on the go*, como os antigos Pokémon e Digimon de GameBoy e Nintendo DS, em que qualquer quantidade de tempo jogado será suficiente para avançar no jogo, sem necessidade de se passar um grande período de tempo jogando, deixamos o jogo bem dinâmico e divertido. O jogador se sente confortável para jogar quando achar melhor e o quanto achar necessário.

Apesar de se ter um público alvo amplo, nosso jogo surtirá mais efeito com os alunos da USP do *campus* de São Carlos, em específico, alunos dos cursos de Ciências da Computação, Engenharia de Computação e Sistemas de Informação que possuem mais familiaridade com alguns aspectos do jogo, como mapas, mecânicas e personagens. Esperamos conseguir com isso um grupo de jogadores fiéis.

Na maior parte do jogo (situações normais de mundo aberto), apresenta-se uma sonoplastia relativamente calma e tranquila, como no *game* inspiração desse projeto, Pokémon. Tal característica pode se alterar em momentos de combate, nos quais surgem músicas que transmitem ação e adrenalina ao jogador, e em *puzzles*, onde se inserirá um tema musical de mistério.

Mecânicas

O controle do personagem é feito exclusivamente pelo **teclado**. As teclas direcionais movimentam o personagem na tela e todas ações do combate também são executadas com o teclado. Seguem os botões associados às suas respectivas funções:

Controles de exploração (quando não em combate)

- **W/Up Key:** move o personagem para o topo da tela;
- **S/Down Key:** move o personagem para a parte inferior da tela;
- **A/Left Key:** move o personagem para a esquerda da tela;
- **D/Right Key:** move o personagem para a direita da tela
- **Z:** interage com algo do mundo aberto; confirmação de ação;
- **X:** cancela interação, ação (conversa, e.g);
- **M:** exibe menu de opções (similar a *start* em Playstation);

Quando em combate

- **W, A, S, D/Up Key, Left Key, Down Key, Right Key:** navegação no menu de combate (habilidades), respeitando as direções anteriormente associadas a essas teclas;
- **Z/X:** escolhe habilidade, confirma ação/retorno, cancelamento.

A batalha é similar aos jogos de Pokemon para GBA, porém serão 1vs1, já que o jogador possuirá somente 1 robô que ganhará novas peças ao longo da aventura, estas chamadas de módulos. Todos os combates serão feitos em turnos, sendo o primeiro a escolher sua ação o jogador e depois o adversário. Em cada turno, o jogador escolhe qual módulo ele quer usar para atacar, e o adversário fará o mesmo em sequência. O robô que perder todos seus pontos de vidas primeiro perde a batalha. Caso o jogador perca, retorna ao laboratório do professor Simões para consertar o seu robô. Ao contrário de Pokémon, o jogador não terá uma “mochila” para usar itens durante a batalha e nem poderá fugir das batalhas.

Ao vencer uma batalha, o jogador ganhará um módulo especial do robô derrotado, podendo colocá-lo em seu robô para ele ganhar habilidades especiais. Nota-se que algumas delas são necessárias para se avançar no jogo.

O jogo não vai possuir um sistema de ganho de experiência igual ao dos Pokémon tradicionais. Ao invés dos “personagens” possuírem experiência própria, o robô vai adquirir pontos de experiência em seus módulos, baseado na quantidade de vezes que eles forem usados. Por exemplo, caso o robô ganhe um módulo de raio *laser*, ele poderá usar ele em combate, e quanto mais ele usá-lo, mais forte o raio *laser* fica.

O jogo também vai possuir uma série de puzzles, para diversificar e enriquecer a experiência do jogador.

Para modificar o robô com as peças adquiridas ao longo do jogo, o jogador deve retornar à oficina do professor Simões, localizada no ICMC.

Inimigos

Em situações de mundo aberto normais do jogo, o jogador não terá inimigos para enfrentar. No entanto, pode ser que, para completar uma *quest* ou conseguir algum item, o jogador tenha que batalhar contra um robô menor.

Para habilitar novas áreas exploráveis do mapa, o jogador enfrenta um *boss* (robô mais forte e único na história). Esses robôs são: Runbot, Scanoid, Megabot e Colosso. Eles são essenciais pois possuem peças únicas das quais o jogador precisa para acessar uma nova área e avançar no jogo, além de deixar seu próprio robô mais forte.

Ao final do jogo, enfrenta-se Ely, professor da UNICAMP que, por inveja, roubou os robôs do professor Simões. Dentre todos os *bosses*, ele é o mais difícil e que demanda mais tempo para ser vencido.

Cutscenes

O jogo apresentará *cutscenes* na transição entre eventos importantes: no início da jornada (quando descobre-se o sumiço dos robôs do professor Simões); na aparição dos *bosses*, que se apresentam e revelam seus objetivos e intenções de barrar o jogador; na derrota deles e quando encontram-se/concluem-se certas missões opcionais (*side quests*). A sua apresentação será feita enquanto o jogador, atuando normalmente no mundo aberto, se depara com o ponto de ativação delas. Tais cenas serão apresentadas em interface com os personagens se comunicando com caixas de texto (como se fossem balões de histórias em quadrinhos).

Materiais bônus

Ao longo do jogo, paralelo à história principal, tem-se as *side quests*, nas quais o jogador poderá conseguir materiais extras paralelamente ao fluxo principal do jogo conforme avança nele ou esperar até que tenha terminado a *main quest*. A conclusão dessas missões retorna conquistas ao *player*, que são reservadas em um espaço especial para serem colecionadas, ou oferecer outros tipos de recompensa, como dinheiro e itens. Após a história principal terminada, ele pode continuar explorando o mundo e realizar tais tarefas secundárias.

Esses materiais extras variam desde complementos para seus robôs que os deixam mais fortes até *Easter eggs* da história que deixam o jogo mais envolvente e dinâmico. O jogo não acaba quando se termina as últimas batalhas com o *boss*, novamente seguindo o exemplo do *Pokemon*, ao final do jogo você pode continuar jogando para poder capturar e evoluir todos os seus robôs ao nível máximo com o objetivo de completar o jogo 100%.