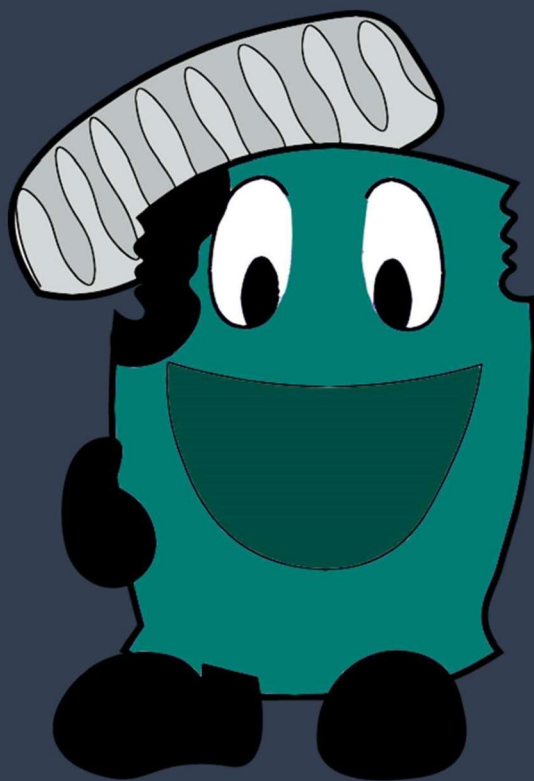


GOLOP!!



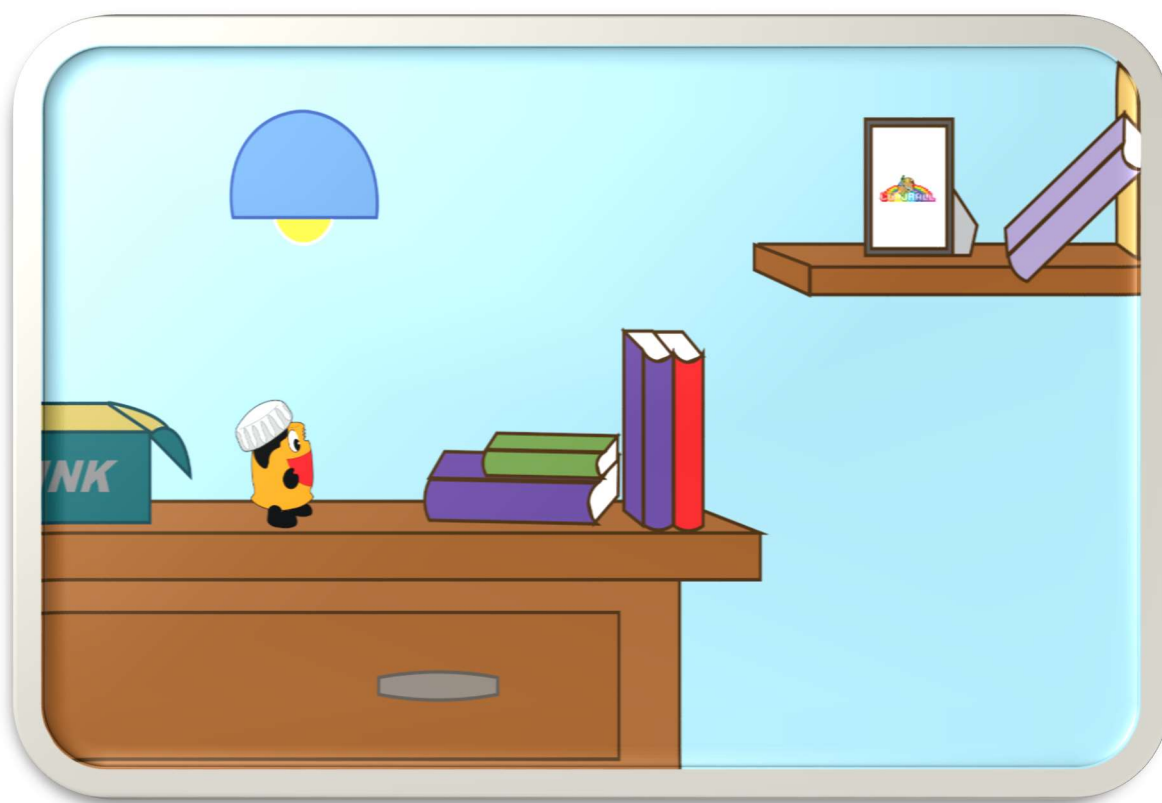
Género: Plataforma / Aventura
Plataformas: Windows / Mac

História:

Sam é uma latinha de tinta muito feliz e sorridente que adora colorir. Um certo dia, começou uma forte tempestade sobre seu mundo, e Sam foi obrigado a se esconder até ela passar. A tempestade continuou com força por dois dias consecutivos, até que finalmente ela acabou. Sam saiu de seu esconderijo para checar se seus amigos estavam bem, quando se deparou com o desastre... Seu mundo inteiro estava em preto e branco! A tempestade lavou a cor do mundo! Até seus amigos perderam toda sua cor, tristes. A missão de Sam é trazer a cor de volta ao mundo, enquanto descobre a verdade por trás da tempestade.

Gameplay:

Em ColorAll, Sam tem que explorar o cenário de cada fase, passando por vários obstáculos, e procurando por certos elementos que irão colorir o ambiente. Sam deve usar suas ferramentas de tinta para passar pelos obstáculos. Além de obstáculos, o jogo possui um elemento perigoso para o personagem, que é a água da tempestade que ainda sobrou. Se Sam entrar em contato com a água, ele perde sua cor até ficar preto e branco, e terá que recomeçar. A fase acaba depois de ser completamente colorida.



Game Flow:

Sam precisa atravessar obstáculos usando diferentes habilidades que vão sendo conquistadas no decorrer do jogo. Diversos personagens tristes no caminho precisam de ajuda, o protagonista procura por itens que possam ajudá-los, permitindo que o jogo prossiga e o mundo se torne mais colorido.

O jogo não faz com que o jogador seja obrigado a agir com pressa, por diversas vezes ele terá que parar e pensar em como utilizar o cenário e suas habilidades ao seu favor.

As habilidades podem ser usadas por um número ilimitado de vezes mas o efeito delas é limitado. Como exemplo podemos pensar na primeira habilidade de Sam, a capacidade de criar blocos de tinta para utilizar como plataforma. Estes blocos podem ser usados um número ilimitado de vezes, porém, apenas uma quantidade fixa deles permanecerá na tela, ao utilizar um bloco a mais que o limite, o primeiro dos blocos sumirá. Assim o jogador precisa pensar em quais lugares ele realmente precisa colocar os blocos.

Personagens:

O personagem principal, bem como o herói da nossa história, é o Sam. Ele é uma latinha de tinta otimista e sempre de bom humor que busca ajudar todos ao seu redor, mas não deixe essa personalidade boazinha te enganar, ele não parará por nada para salvar seus amigos da terrível chuva que levou a cor embora, e se alguns inimigos ficarem entre Sam e seus amigos, bem, digamos que o poder da amizade sempre triunfa sobre o mal.



Controles:

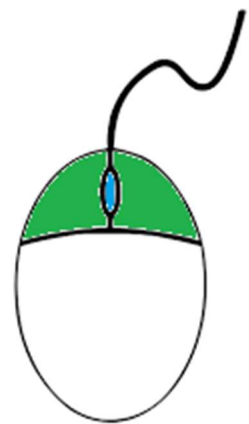
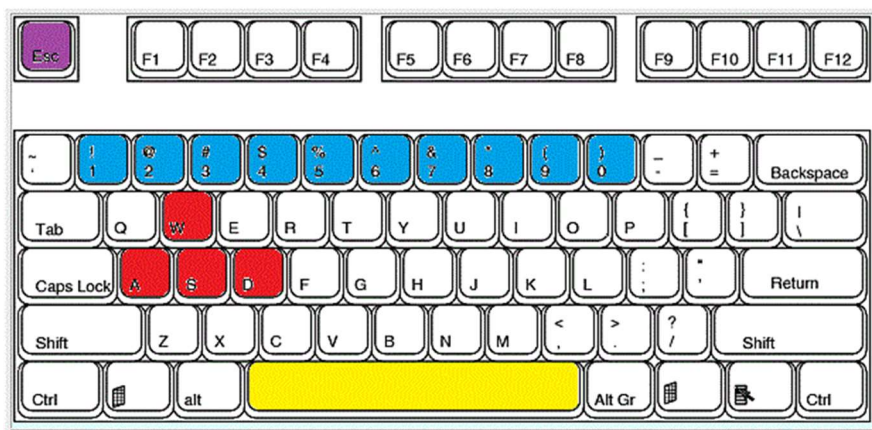
Movimentação: As teclas W, A, S, e D são utilizadas na movimentação.

Pulo: A barra de espaço é utilizada para controlar os pulos.

Habilidades: As teclas de 0 a 9 são utilizadas para escolher a habilidade em uso, assim como a roda do mouse.

Ação: Os botões do mouse são utilizados para usar a habilidade escolhida.

Menu: A tecla ESC abre o menu do jogo.



Conceitos de Jogo:

ColorAll é um simples jogo de plataforma, onde o jogador avança por fases, passando por obstáculos, resolvendo sidequests e mini puzzles com habilidades que modificam o cenário.

Game World:

Sam não reconhece esse novo mundo melancólico e incolor. Ele deve explorar diversas fases e encontrar seus amigos em cada uma para restaurar a cor com o poder da amizade.

As fases são acessadas de maneira semelhante a jogos como Super Mario World e Crash Bandicoot, de modo que pode-se jogar a mesma várias vezes ou voltar para uma antiga, já que com novas habilidades Sam pode querer voltar e visitar algum lugar que não conseguia acessar antes.

Interface:

A interface do jogo é bem simples. No menu principal, o jogador pode continuar um jogo anterior, começar um jogo novo, alterar as configurações ou sair.

O HUD é apresentado de maneira limpa de modo que não atrapalha a jogabilidade. As vidas de Sam são representadas pela quantidade de tinta dentro dele; quando elas acabam ele deve recomeçar a fase ou voltar para o mundo e selecionar uma nova. A "energia" que Sam gasta para usar seus poderes aparece na forma de um pincel no canto superior direito da tela, na parte inferior é onde ficam as habilidades disponíveis, porém essas só aparecem quando deseja-se selecionar uma delas para que elas não atrapalhem a visão do jogador.

O jogo pode ser pausado no meio de uma fase, depois disso é possível continuar jogando, voltar ao mundo, voltar ao menu principal, reiniciar a fase ou alterar as configurações.

Mecânicas:

ColorAll é um jogo de plataforma 2D, onde a câmera acompanha o movimento do protagonista. O jogador explora uma fase aberta, com obstáculos, procurando elementos e ajudando personagens com seus problemas (sidequests).

Quando completa uma sidequest para um personagem, este ganha de volta a sua cor, ao mesmo tempo colorindo uma área à sua volta. O objetivo da fase é colorir a maior área possível.

Para isso, é munido de três habilidades ao longo do jogo. Uma habilidade o possibilita pintar blocos no cenário, não afetados por gravidade, que podem ajudá-lo a alcançar outros lugares do cenário ou resolvendo mini puzzles.

A segunda habilidade permite ao jogador pintar blocos que são afetados pela gravidade, que podem ser usados para construir suportes para cair, por exemplo.

A terceira habilidade é de pintar blocos elásticos (bouncy) que tem a propriedade de fazer qualquer objeto que cai sobre eles saltitar. Pode ser usado para alcançar lugares mais altos ou obter objetos.

Há um limite para o uso dessas habilidades, que é universal para os três tipos. Ou seja, o jogador pode combinar blocos de habilidades diferentes para resolver mini puzzles e sidequests.

O jogador não começa com todas as habilidades, mas vai ganhando elas à medida que avança.

O jogo também possui um elemento perigoso: a água que restou da tempestade. Se o jogador encostar na água, vai perdendo a sua cor até morrer, tendo que recomeçar de um checkpoint.

Inimigos e Chefes:

ColorAll não possui inimigos, mas sim um elemento de perigo que é a água. Este elemento está presente em todas as fases do jogo e é um dos responsáveis pelo dano que pode ser causado no protagonista. Este elemento pode aparecer de diversas formas, com o intuito de dificultar a passagem do jogador ou de bloquear o caminho.

O jogo possui apenas um chefe, o responsável pela água que tirou a cor do mundo, uma nuvem. Sua inveja pela cor do mundo e seu choro desesperado por ser toda branca fez com que todos fossem afetados. Este inimigo é encontrado apenas na última fase, onde o personagem precisa conseguir chegar até ele e convencê-lo a parar de chorar. A nuvem não possui golpes, mas ela vai bloquear o caminho enquanto foge de Sam.

Cutscenes, Bônus e Competição:

As cutscenes serão apresentadas de maneira estática, como uma sequência de imagens e sem muito texto já que o jogo também é direcionado a crianças. Haverá uma para introduzir a história do jogo, e uma no final para concluir.

Ao ajudar um de seus amigos, Sam se torna mais próximo e descobre mais sobre eles, assim, depois de ajudá-los, pode-se ler sobre os diferentes habitantes do mundo de ColorAll e ver diferentes ilustrações e concept art.

A maior competição enfrentada serão outros jogos direcionados a crianças, porém ColorAll possui o diferencial da jogabilidade e evolução do mundo ao seu redor que pode atrair outros públicos além do infantil.