

# Storyboard

---

## Rider From Outer Space

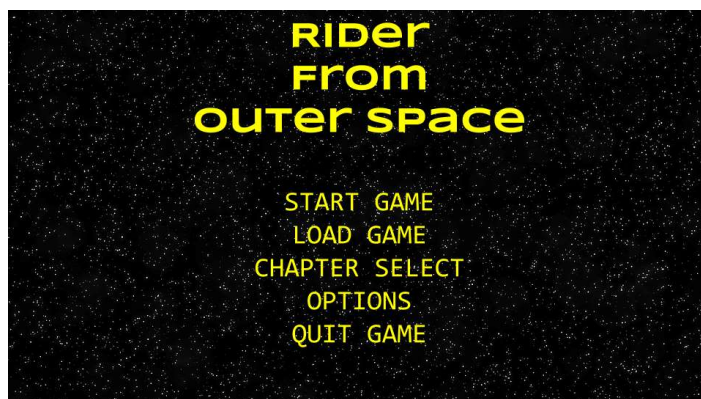


- **Nome do Jogo:** *Rider From Outer Space*
- **Estilo:** Plataforma 2D (*Run N' Gun*)
- **Descrição:** Inspirado nos clássicos do NES, *Rider From Outer Space* é um Jogo de Plataforma 2D (*Run N' Gun*) com gráficos 8 bits.
- **História:** O jogo se inicia com *Jaeger*, um caçador de recompensas intergalático que tem sua nava capturada por um misterioso Comandante chamado *Carmack*. *Carmack* deseja contratar *Jaeger* para ir em busca de um artefato conhecido apenas como "A Joia".\ Ao aceitar a missão, *Jaeger* sai em busca de respostas para encontrar o tal artefato e acaba indo até o planeta *Königsberg*, onde um contrabandista chamado *Dijkstra*, famoso por conhecer grande parte das rotas do Universo, poderia lhe dar alguma pista sobre o artefato. Ao chegar no planeta, encontra muitas criaturas hostis e um caminho difícil até encontrar o contrabandista. Ao encontra-lo, *Jaeger* pede informações sobre o artefato, *Dijkstra* lhe diz que ninguém deveria saber sobre a "A Joia" e uma luta se inicia. Ao fim da luta, *Dijkstra* dá a informação que se *Jaeger* realmente deseja encontrar tal objeto, ele teria respostas no Planeta *Nala*.\ Ao chegar ao planeta *Nala*, encontra um exercito de máquinas totalmente focados em destruir qualquer ser vivo. Passando por muitas áreas, encontra um ser Alienigena que diz ser chamado de *Turing*. Ele diz ter todas as respostas que *Jaeger* procura mas nunca entregaria. Ao ser derrotado, *Jaeger* descobre a localização da "A Joia" no computador central da base e vai em direção ao planeta *Byron*.\ *Byron* é um planeta muito antigo onde a tecnologia parece não ter chegado. Inimigos utilizando magias atacam *Jaeger* enquanto ele anda por uma grande quantidade de labirintos até encontrar a sala onde "A Joia" está. Dentro da Sala, um ser misterioso se apresenta como *Lovelace*, ela diz que o artefato possui um poder que pode destruir o universo e por isso enfrentará qualquer um que tentar pegar "A Joia". Ao fim da luta, antes de morrer, *Lovelace* pede para *Jaeger* ter cuidado com esse poder.\ *Jaeger* retorna até *Carmack* para entregar o artefato e recuperar sua recompensa. Ao entregar "A Joia", *Carmack* trai *Jaeger* e decide mata-lo pois ninguém poderia saber que ele possui o artefato. Se inicia uma luta, onde

*Jaeger* consegue derrotar *Carmack* e impedir seus planos de destruir a galáxia.

Então, *Jaeger* decide pegar a "A Joia" e esconder ela novamente para que ninguém tenha a possibilidade de encontrar esse poder novamente.

- **Gameplay:** Todas as ações possíveis dentro do game.
  - **Movimentação:** Por ser um jogo em 2D, os movimentos podem ser para esquerda e para direita.
  - **Mira:** O jogo tem 8 posições de mira disponíveis, que são:
    - **Cima.**
    - **Direita.**
    - **Baixo.**
    - **Esquerda.**
    - **Cima + Direita.**
    - **Cima + Esquerda.**
    - **Baixo + Direita.**
    - **Baixo + Esquerda.**
  - **Trava:** Como quando você mira, o personagem se movimenta junto, existe o comando "Trava" que garante a mira sem se movimentar.
  - **Atirar:** O Comando que faz o Personagem atirar com uma das 3 armas disponíveis.
  - **Dash:** Um comando usado para desviar, onde o personagem anda um pequeno percurso rapidamente. (Movimento apenas para esquerda ou direita)
  - **Pular:** Um comando simples de pulo. Se o botão segurado for mantido, o pulo é maior.
  - **Double Jump:** É possível utilizar um segundo pulo, onde o personagem é capaz de pular depois de pular.
  - **Especial:** Ao ter uma barra específica de energia completa, é possível utilizar um ataque especial que dá dano em todos os personagens que estão em cena.
- **Menus:** O jogo possui um Menu inicial e um Menu *in-game*.
  - **Menu Inicial:** O menu onde o jogo se inicia, que possui 4 opções:



- **Start Game:** Botão para iniciar o jogo.

- **Load Game:** Botão para prosseguir o game de algum ponto salvo. (Os mapas possuem alguns checkpoints, onde são os pontos de salvamento)
- **Chapter Select:** Botão para selecionar algum capítulo específico.
- **Opções:** Botão que abre algumas opções do jogo. (Modificar opções gráficas e volume do jogo)
- **Quit Game:** Sair do Jogo.

- **Menu in-game:** Menu de Pause durante o jogo, que possui as opções:



- **Return Game:** Retornar ao jogo.
- **Stats:** Ver a lista de *upgrades*.
- **Quit to Main Menu:** Volta para o menu inicial.

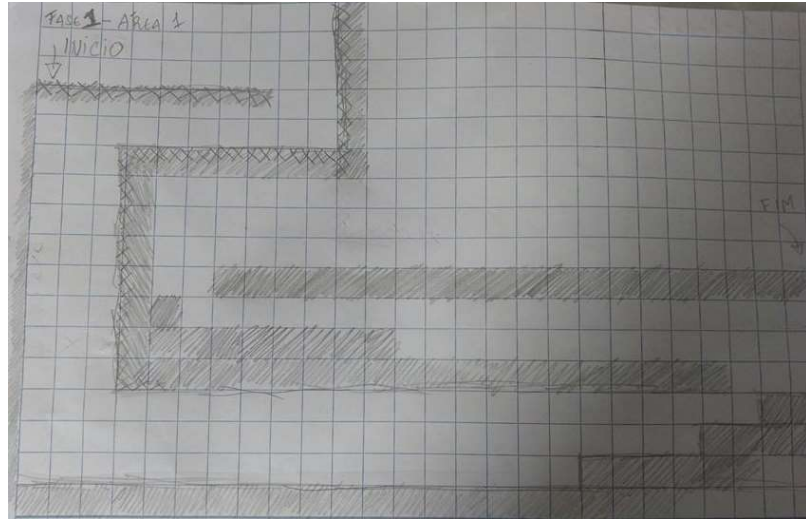
- **Mapas:** O jogo possui 3 mapas que são divididos em 3 seções (2 partes + Chefe) e um mapa final que possui apenas uma luta com chefe. Os mapas são:



[1]

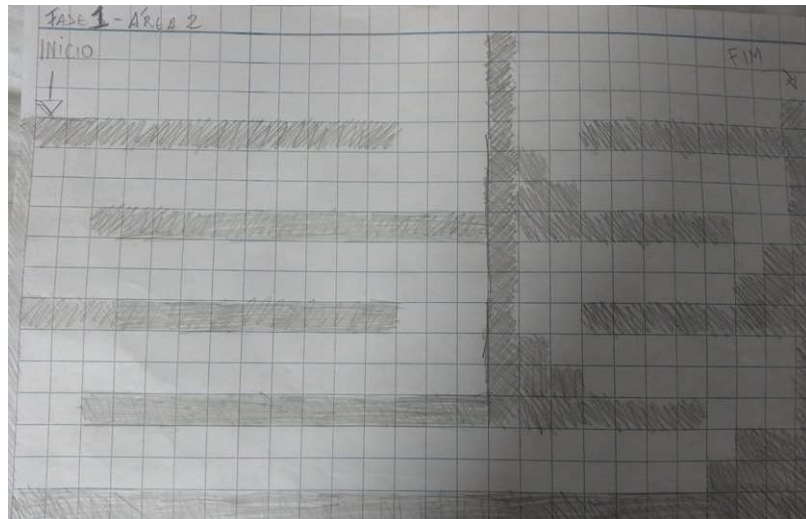
- **Königsberg:** O Primeiro mapa do jogo é em um Planeta deserto. A primeira Seção se passa na Superfície, a segunda se passa no subsolo (cavernas) e a terceira seção é onde ocorre a Luta com o chefe. **[TEMPO TOTAL DO MAPA: 12 min]**

### ■ Seção 1 do mapa 1:

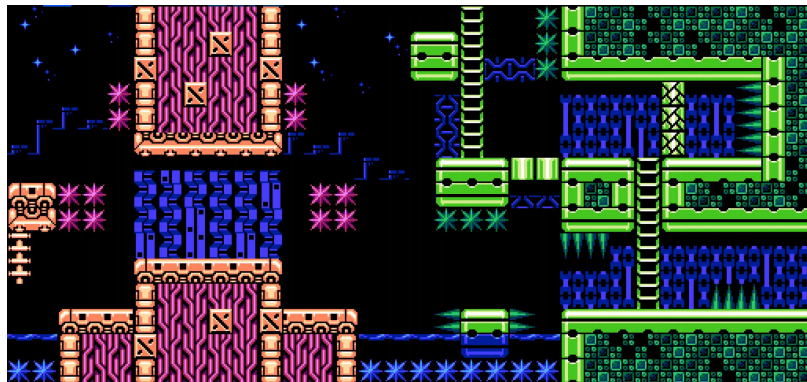


- A Seção 1 se trata de uma leve exploração pelo planeta, com poucos inimigos para aprender as mecânicas do jogo.

### ■ Seção 2 do mapa 1:



- A Seção 2 se trata de descidas e subidas dentro das cavernas do planeta.



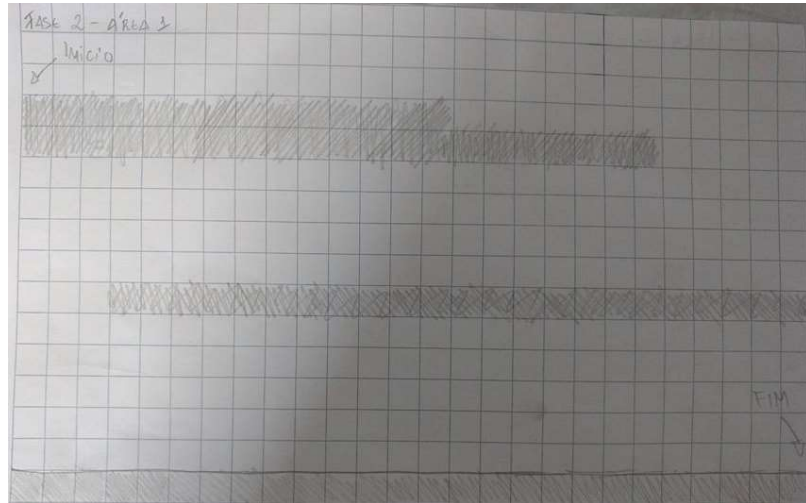
[1]

- **Nala:** O Segundo mapa do jogo é em um Planeta com temática Tecnológica. A primeira seção se passa na parte ao ar livre do Planeta, a segunda se passa dentro do laboratório e a terceira



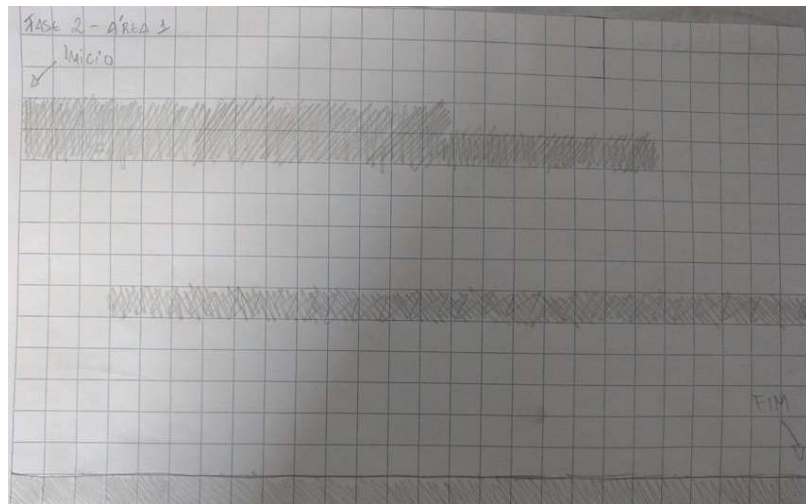
seção se passa dentro da sala do Computador Central, onde ocorre a luta com o chefe. **[TEMPO TOTAL DO MAPA: 12 min]**

■ **Seção 1 do mapa 2:**

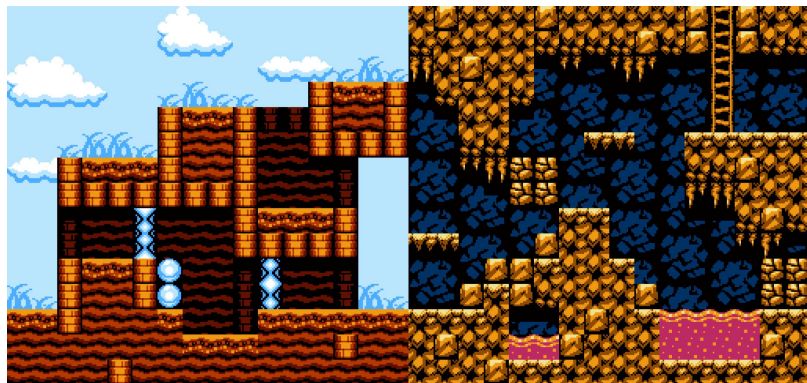


- A Seção 1 se trata de uma simples descida, tendo que enfrentar muitos inimigos.

■ **Seção 2 do mapa 2:**



- A Seção 2 se trata de uma reta até o laboratório enfrentando grandes quantidades de inimigos.

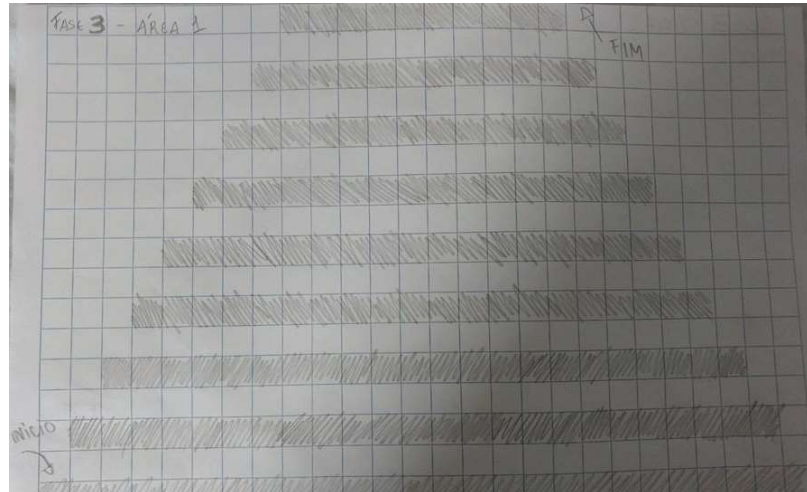


[1]

- **Byron:** O Terceiro mapa do jogo é um Planeta com muitas ruínas e templos. A primeira seção se passa no caminho para encontrar o templo, a segunda seção é dentro do templo e a

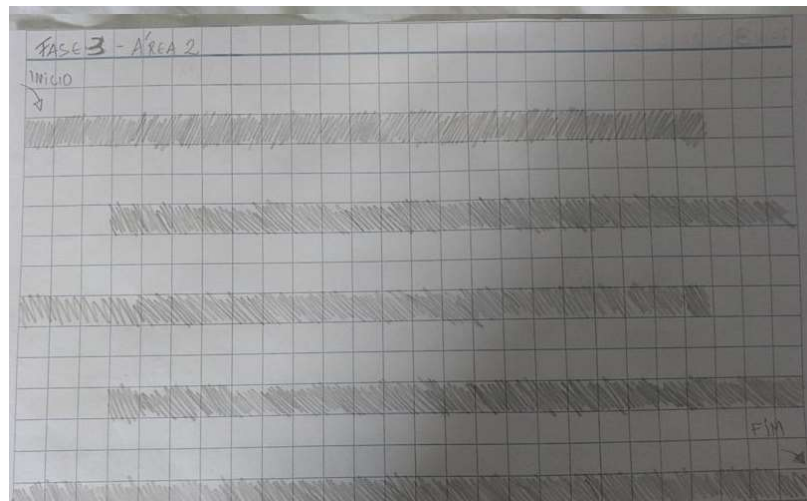
terceira seção é a luta contra o chefe dentro da sala onde o Artefato está. [TEMPO TOTAL DO MAPA: 12 min]

■ **Seção 1 do mapa 3:**

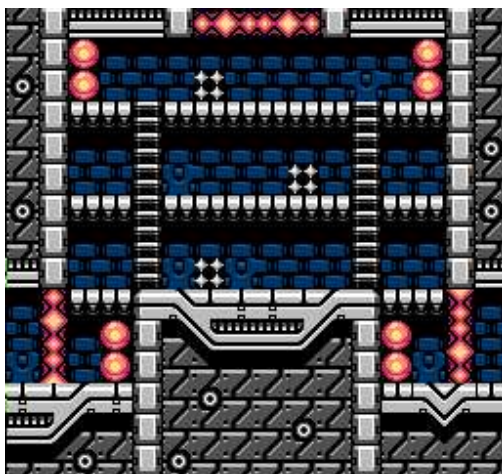


- A Seção 1 se trata da subida até entrar no templo.

■ **Seção 2 do mapa 3:**



- A Seção 2 se trata da descida até encontrar a sala do artefato.

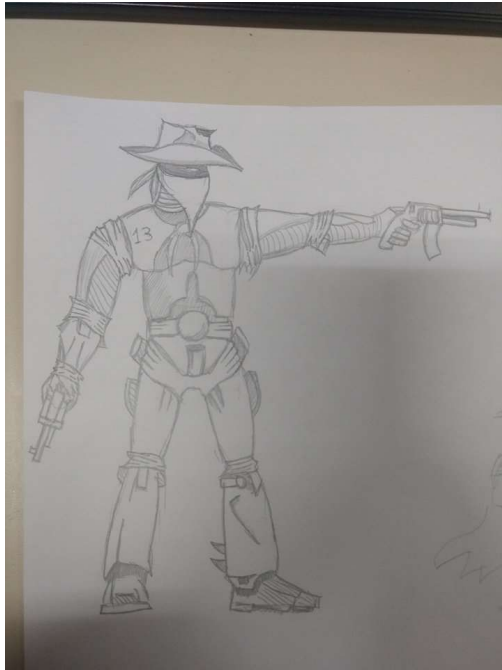


[1]

- **Nave do Carmack:** O Mapa Final do jogo é uma luta contra chefe dentro da Nave do Carmack. Este mapa é dividido em 3

seções, onde em casa seção a luta é diferente. [TEMPO TOTAL DO MAPA: 5 min]

- **Personagens:** Uma breve descrição de todos os personagens importantes para a história.
  - **Jaeger:** É o personagem principal, um caçador de recompensas intergalático que nunca rejeita uma missão. Sua missão começa ao ser contratado pelo misterioso *Carmack* para ir atrás de um artefato perdido nos cantos mais remotos da galáxia.



- **Carmack:** É um contrabandista temido em toda galáxia. Apesar de contratar *Jaeger*, ele tem outros planos em mente quando o mesmo retornar o artefato a ele.



[1]

- **Dijkstra:** O Chefe da primeira fase. Ele também está em busca do artefato e destruirá qualquer um que ficar no seu caminho.



[1]

- **Turing:** O Chefe da segunda fase. Turing tem informações sobre o artefato e não entregará essa informação com facilidade.



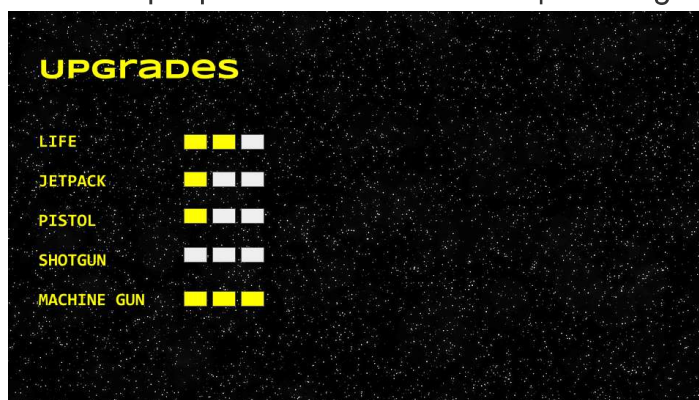
[1]

- **Lovelace:** O Chefe da terceira fase. *Lovelace* está protegendo o artefato, pois sabe que o poder que ele possui é muito perigoso.










- **Inimigos:** Os inimigos são divididos em 3 tipos, e possuem skins diferentes em cada mapa.
  - **Shooter:** Este inimigo possui armas de fogo e atira ao detectar o personagem principal. (HP baixo)
  - **Fighter:** Este inimigo usa ataques corporais e tem uma detecção maior que o *Shooter*. (HP alto)
  - **Bomber:** Este inimigo corre em sua direção e explode ao chegar numa distância próxima ou ao ser morto. (Morre com 1 tiro)
- **Armas:** Os tipos de armas utilizados pelo Personagem Principal.
  - **Pistol:** É a arma média. Sendo uma ótima arma em todos os ambientes, ela possui uma frequência de tiro e dano médio.
  - **Shotgun:** A arma para combate de perto. O seu tiro é em área, sendo a melhor arma pra acertar de perto mas com uma frequência de tiro bem baixa.
  - **Machine gun:** A arma com maior frequência de tiro, sendo totalmente automática, atira em uma alta frequência mas com o menor dano entre todas as armas.
- **Upgrades:** Tudo que pode ser melhorado no personagem.



- **Life:** Ao aumentar esse upgrade, o HP do personagem é aumentado. \* **Jetpack:** Aumenta a altura máxima do pulo (e segundo pulo) e do *Dash*.
- **Pistol:** Aumenta o dano da Pistola.

- **Shotgun:** Aumenta o dano da *Shotgun*.
  - **Machine Gun:** Aumenta o dano da Metralhadora.
- **Itens:** Objetos disponiveis pelo mapa que podem ser interagidos pelo Personagem Principal.
  - **Power Ups:** O jogo possui alguns *Power Ups* que podem ser encontrado durante as fases, que dão algum poder por um tempo limitado. Estes são:
    - **Shield:** Você fica imortal por cerca de 15 segundos. 
    - **Guided:** Todas as balas acertam os inimigos. 
    - **Power:** Todos os tiros dão o dobro de dano. 
  - **Coletáveis:** O jogo possui coletáveis que te ajudam a dar *upgrades* em alguns acessórios do personagem principal:
    - **Resistors:** São encontrados por todo o mapa e são usados para comprar os upgrades. 
    - **Master Upgrade:** Este item te dá um upgrade instantâneo. 

## CRONOGRAMA

- ☒ [SEMANA 0] Entrega Final do Storyboard. (07/05/18)
- ☐ [SEMANA 1] Menus/Mapas Finalizados (14/05/18)
- ☐ [SEMANA 2] Movimentação do Personagem Finalizada (21/05/18)
- ☐ [SEMANA 3] Movimentação dos Inimigos/Chefes Finalizadas (28/05/18)
- ☐ [SEMANA 4] Conferir demo de entrega da semana 5 (04/06/18)
- ☐ [SEMANA 5] ENTREGA DA PRIMEIRA FASE DO JOGO (11/06/18) <= DEADLINE
- ☐ [SEMANA 6] Finalização "Completa" de todos os mapas (18/06/18)
- ☐ [SEMANA 7] Finalização de Diálogos/Cutscenes (25/06/18)
- ☐ [SEMANA 8] Finalização do Alpha (02/07/18)
- ☐ [SEMANA 9] Finalização do Beta (09/07/18)
- ☐ [SEMANA 10] ENTREGA DO JOGO (16/07/18) <= DEADLINE

## NÃO ESQUECER DE:

- ☒ Atualizar o Cronograma.
- ☒ Adicionar o desenho dos mapas!

# REFERÊNCIAS

---

[1] [OpenGameArt](#)