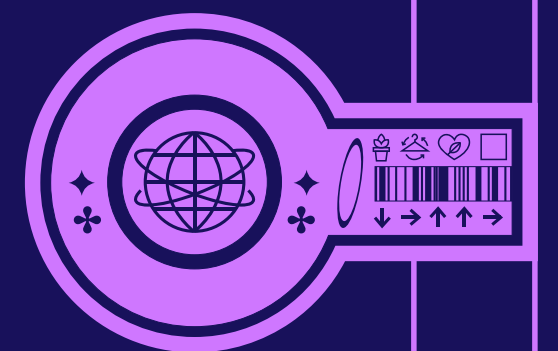


TIME TO SHOOT

GAME DESIGN REVIEW



CONCEITO DO JOGO



Gênero: Shoot'Em Up



Publico alvo: crianças, adolescentes e adultos

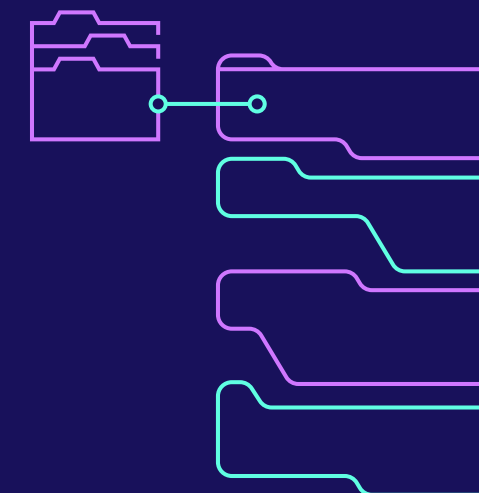
10



Loop básico de Jogabilidade: em cada fase do jogo (duas no total) o jogador enfrenta uma série de inimigos com diferentes padrões de tiro. O jogador deve sobreviver e destruir todos os inimigos até o final da fase. O jogador tem um tempo determinado para concluir a fase, o que é representado com uma barra de vida (também chamada de energia) que reduz gradativamente. Por atuar como uma barra de vida, ela também reduz quando o jogador é atingido por um tiro inimigo. O jogador ganha o jogo ao concluir a segunda fase, derrotando o Boss final.



Game Design básico: o jogador deve desviar de diferentes padrões de tiro com o objetivo de encontrar o caminho ideal para não receber dano enquanto destrói os inimigos. Além disso, o jogo será construído em torno de uma mecânica adicional. Durante toda as duas fases, o jogador é capaz de deformar o tempo. Isso implica na redução/aceleração dos projéteis assim como um multiplicador do dano do jogador/inimigos e da pontuação, criando assim um sistema de risco/recompensa.



HISTÓRIA DO JOGO



Em um futuro distópico, uma nova tecnologia foi desenvolvida: uma nave capaz de manipular o tempo. Você joga com um mercenário que quer roubar essa nave para ganhos próprios. Hordas de inimigos te enfrentarão para tentar te impedir de escapar.



MECÂNICAS



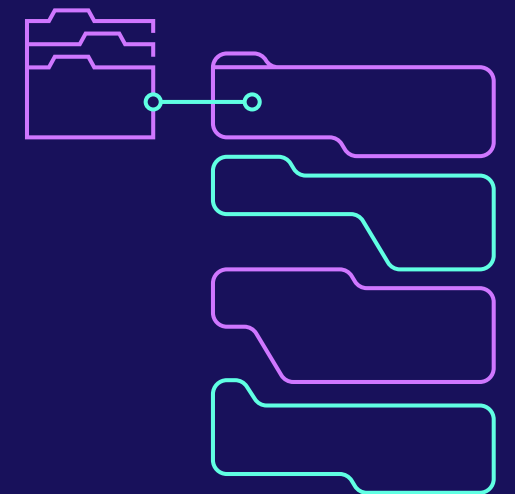
Movimentação do jogador: vertical e horizontal (eixos x e z). A nave se move para frente (eixo z) sozinha e lentamente. O jogador pode se mover por toda a extensão da tela. O jogador ataca apertando a tecla J. Câmera Top Down.



Primeira fase: cenário de cidade retrofuturista com neons roxos; Padrão básico dos inimigos: tiro reto.



Segunda fase: cenário de cidade retrofuturista com neons azuis; Padrão básico dos inimigos: tiros em cone e circulares;



MECÂNICAS - PARTE 2



Deformação temporal: durante todo o jogo, o jogador é capaz de deformar o tempo para mudar seu multiplicador de pontos e de dano. Contudo, esse multiplicador também altera a velocidade do jogo e se aplica ao dano dos inimigos. Para deformar o tempo, o jogador usa as teclas "U" (0.5x), "I" (1x) e "O" (1.5x). A velocidade 0.5x tem um cooldown para evitar que o jogo se torne muito fácil. Mas o jogador pode ficar o quanto quiser na velocidade 1.5x.



Boss: combinação de todos os padrões até então mostrados ao jogador: tiros retos, circulares, espirais.



MECÂNICAS - PARTE 3



Padrão de ataque dos inimigos da primeira fase:

- Ataque de investida na direção do jogador
- Tiro reto duplo
- Tiro longo reto (laser)
- Tiros agrupados em formação de flecha
- Tiros agrupados em forma de arco



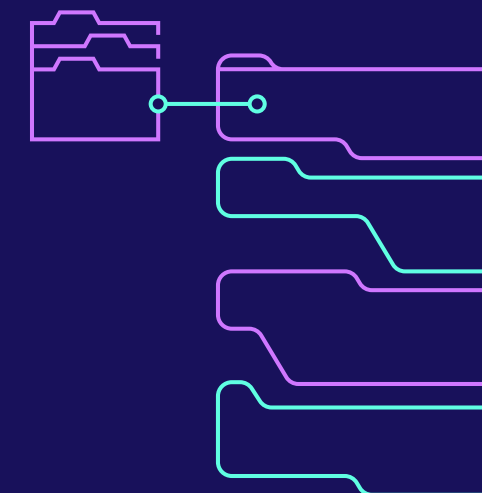
Padrão de ataque dos inimigos da segunda fase:

- Ataque circular (o inimigo avança na tela e explode, ao explodir atira balas em um padrão circular)
- Tiro em cone
- Tiro em sequência
- Tiros agrupados em forma de arco



Personagens:

- Jogáveis: nave do jogador
- Não jogáveis:
 - Naves inimigas
 - Boss

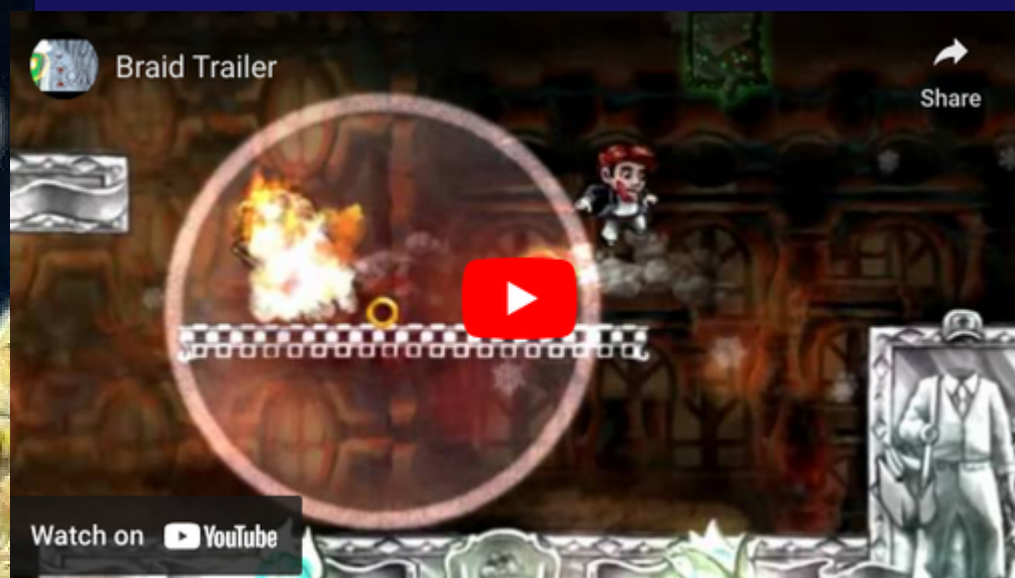
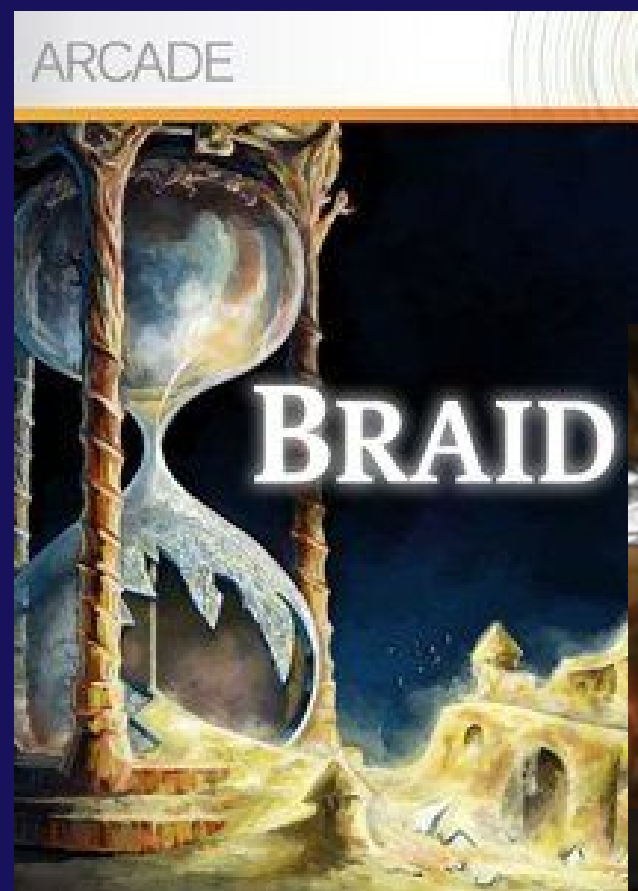


REFERÊNCIAS DE MECÂNICAS

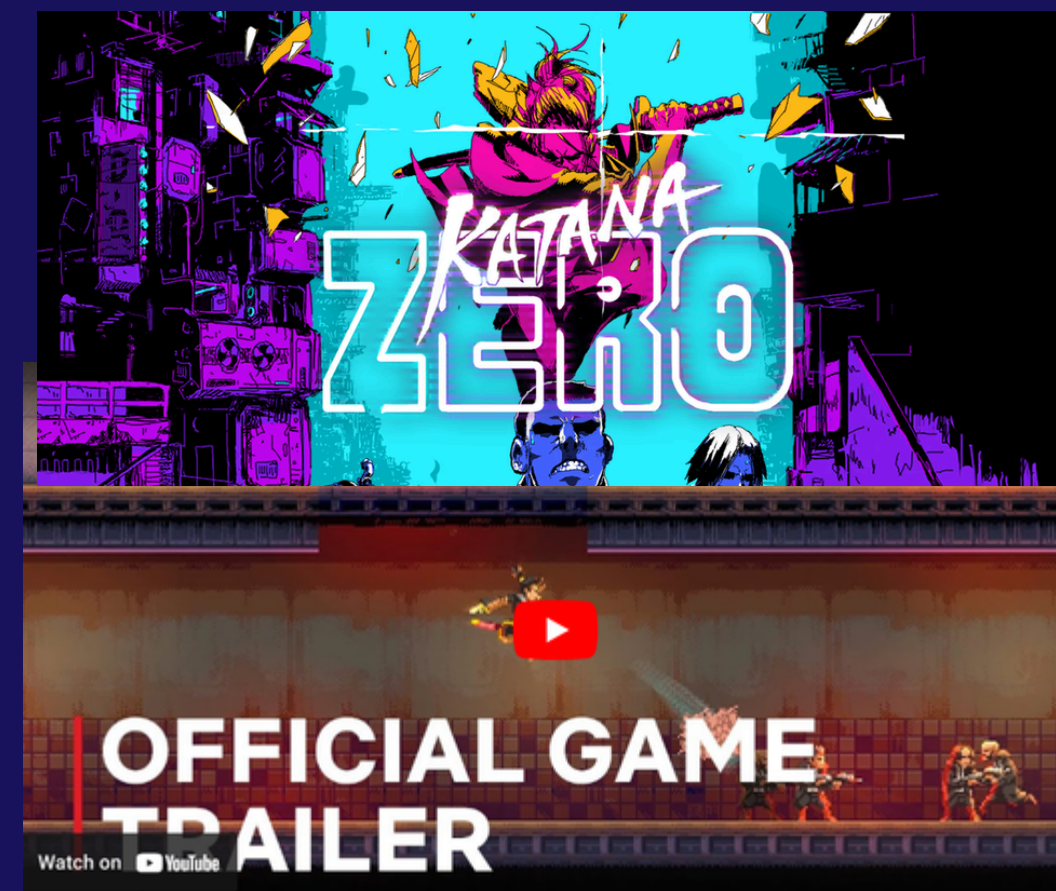


Chorensha 68K - Famibe No Yosshin., 1995;
Referência principal de Shoot'em up; Padrão de movimentação e ataque dos inimigos; Ação do jogo sincronizado com a música; Nave do jogador é frágil. Ideias de powerup: recarga de energia, escudo; Jogador pode se mover por toda a tela, porém a câmera é fixa;

REFERÊNCIAS DE MECÂNICAS - PARTE 2



Braid - Number None, Inc., 2008;
Uso da mecânica de manipulação temporal para resolução de quebra-cabeças pelo jogador; Paralelo com a procura por soluções por parte do jogador em um SCHMUP; Foco principal na mecânica de deformação temporal.



Katana Zero - Askiisoft, 2019;
Limite de tempo para conclusão da fase. O tempo funciona como um recurso a ser gerenciado pelo jogador

ARTE



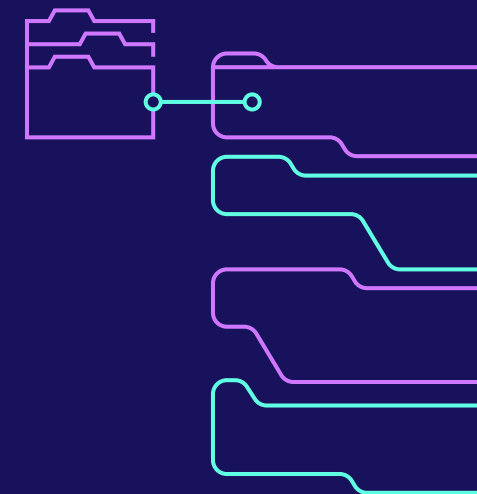
Tiros: Pixel art



Modelos 3D: Low Poly



Estética: Retrofuturismo com cores vibrantes (azul claro, roxo, vermelho, verde claro)



REFERÊNCIAS DE ARTE

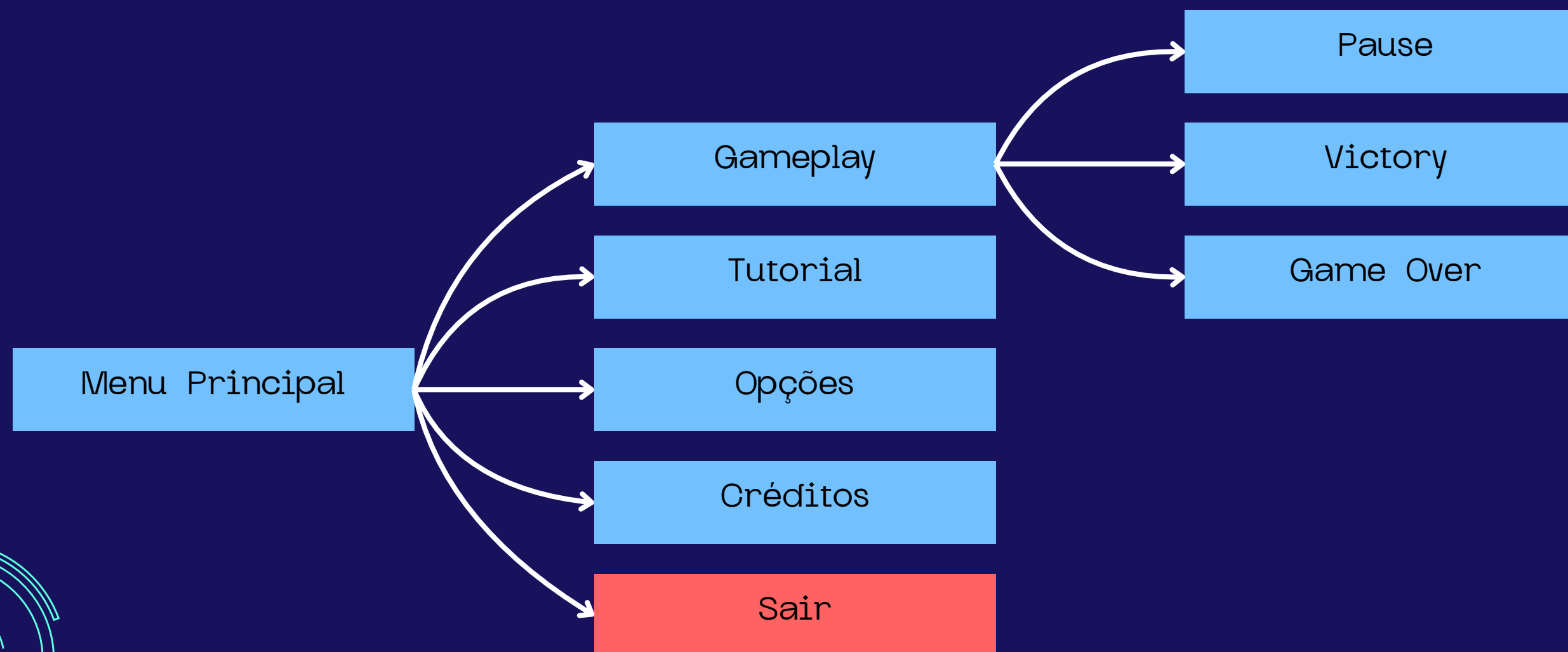


Tron - Walt Disney Pictures, 1982

Tron: legacy - Walt Disney Pictures, 2010

Estética retrofuturista; Estética marcada por neons com um alto contraste; Cidade com neons como cenário das fases.

PROJETO DE INTERFACE



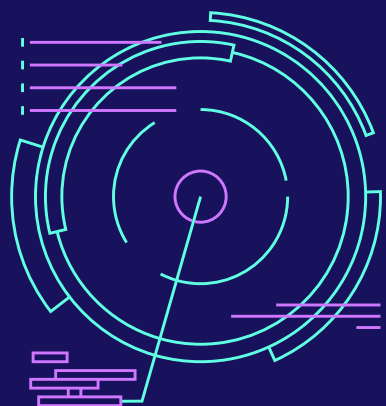
EQUIPE



Lucca Catalan: Programação, Game Desing, Level Design, UI, SFX



Arthur de Mingo: Arte 2D e Modelagem 3D



OBRIGADO!

QUE OS JOGOS COMECEM

