

Cadê Keróis's Game Treatment Document
Bruno Henrique de Borba e Daniel Borba Varela dos Santos

Cadê Keróis

A confusão de um homem que amanheceu pequeno e perdido



Resumo Executivo (Executive Summary)

- Controle Keróis por uma casa totalmente desconhecida, interagindo com os recursos disponíveis no ambiente para escapar desse lugar;
- Veja seu progresso na história evoluindo conforme você descobre formas de sair de cada ambiente;
- Teste sua habilidade para resolver enigmas com as interações do cenário necessárias para evoluir no jogo;
- O personagem estará em tamanho reduzido quando comparado com a casa, então o nível de desafios será consequentemente maior;
- Alguns inimigos tentarão atrapalhar seu progresso, não deixe que eles consigam!
- Todo o ambiente do jogo foi pensado para trazer a maior realismo possível em cada local;
- O início será relativamente simples, permitindo ao jogador se adaptar com a proposta do jogo;
- A cada progresso no jogo a dificuldade aumentará um pouquinho;

Visão geral (Overview)

- **High Concept**

Acordando em um dia qualquer, Keróis percebe que está em um ambiente totalmente desconhecido e desproporcional ao seu tamanho. Depende de você ajudar a responder a principal pergunta: onde está o Keróis?

Utilize toda sua capacidade estratégica para resolver os enigmas espalhados pelo cenário, que lhe ajudarão a fazer o Keróis escapar desse lugar misterioso.

- **Gênero**

Jogo de plataforma 3D, linear e sequencial, baseado em complexidade. A dificuldade é aumentada a cada vez que o jogador consegue evoluir na história, necessitando uma capacidade estratégica do jogador.

Podemos citar como similar, o jogo Inside, que consiste em um garoto que se encontra sozinho no centro de um projeto obscuro, resolvendo alguns puzzles durante a evolução da narrativa.



Commented [LK1]: Adicionar jogos que possuem gênero semelhante. Se tiver, colocar foto desses jogos.

- **Gatilhos (Hooks)**

- **Interação com o cenário do ambiente:** para evoluir no jogo, é necessário que haja uma interação com os objetos no cenário. Cada objeto é estrategicamente

posicionado para ter um propósito na evolução, e cabe ao jogador utilizar essa estratégia para identificar como cada coisa pode lhe ajudar a passar de fase;

- **Resolução de puzzles para a progressão do jogo:** cada detalhe do jogo faz parte de uma estratégia necessária para progredir no jogo. Para isso, o jogador deve pensar a melhor forma de utilizar cada ferramenta disponibilizada pelo jogo para seu progresso evoluir;
- **Embates com outros personagens:** nem só os puzzles serão empecilhos. Alguns personagens do jogo farão o que for possível para atrapalhar o progresso do jogador, cada ele envolvido em um contexto diferente e essencial para a compreensão da história do jogo;
- **Citações e referências cômicas a algumas situações da atualidade do Brasil:** nada melhor do que conseguir captar uma boa referência não é mesmo? Pois esse jogo é cheio de referências da situação atual do Brasil, de certa forma facilmente identificáveis durante todo o jogo;
- **História do jogo evolui conforme o progresso do jogador:** para que haja evolução na história do jogo, é necessário que o jogador complete os puzzles para sair de cada ambiente, e encontre os oponentes no decorrer do jogo;

- **Licença**

O jogo será vendido para um usuário, que deverá se identificar para garantir a validação do contrato de licença, bem como seus termos.

- **Pontos de destaque de jogabilidade (Gameplay Highlights)**

- Jogo linear em 3D, com objetos possíveis de interação espalhados pelo cenário;
- Conforme o jogador progride no jogo, também progride na história;
- Sair de cada ambiente depende puramente do jogador e da estratégia montada utilizando os objetos do cenário;
- Não há “vida” ou “morte” no jogo, apenas a estratégia do jogador;
- Inicialmente o jogo será de certa forma simples, o suficiente para fazer o jogador entender como o jogo funcionará;
- Conforme o jogador progride, alguns cenários podem ficar um pouco mais complexos de serem avançados;

- Cada cenário do jogo é uma parte da casa onde Keróis se encontra, e ajuda também compreensão do jogo;
- Algumas dicas podem ser dadas caso o usuário não saiba mais o que fazer para avançar determinado cenário;
- Os oponentes não permitem interação direta, mas serão responsáveis por adicionar certa complexidade em algumas etapas;
- Nem sempre todos os objetos do cenário servirão para avançar aquela fase, então pense bem na hora de escolher.
- A interação com os objetos será feita pelo próprio personagem principal, os empurrando ou pegando por exemplo.

Commented [LK2]: Muito bom! Podem complementar indicando como o jogador irá interagir com o cenário e demais personagens, se houver.

- **Destaques da versão online (Online Highlights)**

Não há previsão de modo online

- **Destaques de arte e áudio (Art and Audio Highlights)**

- O jogo será desenvolvido utilizando Unity, na versão 2019.4.21, desenvolvido em C# para plataformas Desktop.

Commented [LK3]: Qual linguagem e compilado para qual plataforma?

- **Pontos de destaque da arte e áudio (Art and Audio highlights)**

- O jogo possui desenhos de forma um tanto quanto abstrata, mas ainda com objetos e personagens reconhecíveis e similares aos ambientes existentes na realidade;
- Contará com uma trilha sonora instrumental, correspondente com os desafios e as fases nas quais o usuário se encontra no momento.

- **Hardware**

- Será inicialmente disponibilizado para Desktops.

- **Detalhes de produção (Production Details)**

- Equipe de desenvolvimento

- Bruno Henrique de Borba – nunca desenvolveu nenhum jogo anteriormente;
- Daniel Borba Varela dos Santos – desenvolveu alguns jogos pequenos similares a outros jogos já difundidos no mercado.
- Orçamento
 - Para este desenvolvimento, não será necessário nenhum gasto adicional. |
- Cronograma
 - 7 aulas para desenvolvimento;
 - 2 aulas para criação dos personagens;
 - 3 aulas para testes e correção de bugs.

Commented [LK4]: pq precisará deste valor para o desenvolvimento do jogo?

- **Concorrência**

- **Little Nightmares 2:** jogo de suspense e aventura, onde o personagem principal é um jovem menino preso em um mundo que foi distorcido por uma transmissão do mal. Junto com seu amigo, ele se propõe a descobrir a fonte da transmissão;



- **LIMBO:** jogo com estética de terror e momentos de puzzles, conta a história de um menino que vai em busca de sua irmã perdida, mas que precisa encarar

os perigos pela frente;



- **Mimpi Dreams:** o personagem é um cachorro que precisa salvar seus amigos, em um jogo de aventura e plataforma, com elementos de puzzle;



- **Machinarium:** controle um robô a salvar sua namorada, que foi raptada por uma gangue. Jogo de aventura.



- **Game World**

- **Backstory**

- Keróis sempre foi repleto de amigos e um grande investidor. Sabia fazer dinheiro como ninguém, um verdadeiro Pelé dos negócios. Mas todo esse sucesso, desperta a inveja de muitas pessoas, mesmo as mais próximas de Keróis, o levando a acordar em uma casa desconhecida e totalmente desproporcional ao seu tamanho;
 - Os então amigos de Keróis, são os responsáveis por ele estar nessa situação, mas também farão de tudo para que ele não saia dela.

- **Objetivo**

- Escapar da casa desconhecida onde Keróis se encontra, e consequentemente entender por que ele está desproporcional ao tamanho dos outros objetos.

- **Personagens**

- **Keróis** - Personagem principal do jogo, Keróis é um simples investidor que sabe fazer negócios como ninguém. Mas todo o seu sucesso desperta a inveja de pessoas que ele nem pode imaginar;

- **Célio Morro** - Oponente: Um dos amigos de Keróis, porém nem tão amigo assim. Como chefe de uma grande corporação investigativa, poderia ter ajudado no resgate de Keróis em diversas oportunidades;
- **Fábio Bolosarro** - Antagonista: Ex-patrão de Keróis, e um dos grandes responsáveis pela sua situação atual. Infelizmente para Keróis, se depender de Fábio ele nunca sairá dessa casa;
- **Éric Asset** - Oponente: Dono da residência onde Keróis está. Aliado de Fábio, nem ele sabe como Keróis foi parar ali.

○ **Progressão**

- Inicialmente o jogo começa com alguns puzzles mais simples, facilmente identificáveis pelo usuário, justamente com o objetivo de instruir o usuário;
- Em algumas fases, Keróis vai se deparar com seus oponentes, que farão de tudo para impedir a progressão na história, mesmo que sem interação direta com ele;
- A medida que o jogo progride, a dificuldade aumenta, e mais concentração do jogador para identificar quais objetos ajudarão a resolver os puzzles é necessária.