

The Upside Down

Alan Felipe Jantz, Caroline Belli Regalin, Fabricio Oliveira Bezerra – 31/03/2021

Uma luta contra monstros interiores

Resumo Executivo (Executive Summary)

- Uma versão totalmente macabra do mundo real é o cenário do jogo.
- Controle a personagem e descubra como lutar contra seus monstros interiores.
- Derrotar os pequenos monstros verdes trarão desafios e ajudarão a manter o jogador engajado até chegar no monstro (chefão) de cada nível.
- Ajude a personagem a evoluir suas habilidades melhorando características negativas de sua personalidade.
- Volte ao mundo real após passar por todos os monstros interiores da personagem.

Visão Geral

High Concept

A vida pacata de nossa protagonista vira de cabeça pra baixo quando ela simplesmente é teleportada para um mundo invertido, aterrorizante e repleto de monstros. Sua única forma de voltar ao mundo normal é lutando contra estes monstros, vencendo seus medos e derrotando quem a trouxe para cá.

O problema, entretanto, é que estes monstros são a personificação de coisas negativas da personalidade da protagonista, como preguiça, inseguranças e ansiedades. Felizmente, ela não está sozinha nesta aventura, Gato, o guia, irá ajudá-la a derrotar os monstros e voltar para sua vida normal, auxiliando-a com habilidades, dicas e sendo amigo dela durante a jornada.

Gênero

Um RPG onde o jogador se envolve na história, ajudando a protagonista a retornar para seu mundo, lutando contra monstros internos, problemas de sua vida pessoal que precisa superar para vencer, semelhante ao jogo “Celeste” (Extremely OK Games, 2018). Além disso, também existe a possibilidade de evolução de personagem e melhoria de habilidades, deixando a protagonista mais forte para enfrentar seus desafios, similar ao jogo Genshin Impact (miHoYo, 2020).



Gatilhos (Hooks)

- O cenário do jogo é estilizado semelhante a uma versão “macabra” (invertida) do mundo como conhecemos atualmente em 2D.
- Durante a exploração do mapa do jogo, pequenos monstros aparecerão para dificultar o seu avanço.
- Ao derrotar monstros e chefões poderá evoluir habilidades e de nível.

- Ao ser atingida por algum dos monstros menores, a personagem perde vida e em alguns casos (monstros especiais) pontuação em alguma das habilidades.
- Sistema de níveis de personagem. O personagem vai ter níveis e pode evoluir ao derrotar monstros e chefões, através de pontos de experiência de personagem obtidos na luta.
- Sistema de habilidades da protagonista. Pode ser evoluído através de pontos de experiência de habilidade adquiridos ao derrotar monstros e chefões. O nível de habilidade respeita o nível atual do personagem.
- Facilmente compreendido pois aumentará a dificuldade a cada nível, começando do mais fácil para o mais difícil.
- A personagem inicia com 100% de vida, ao ser atingido por um monstro verde ou por algum golpe do chefe, perde vida. Deve lutar para terminar a fase com a vida.

Licença

Não será necessário licenciamento.

Pontos de destaque de jogabilidade (Gameplay Highlights)

- Sistema de níveis de personagem. O personagem vai ter níveis e pode evoluir ao derrotar monstros e chefões, através de pontos de experiência de personagem obtidos na luta.
- Sistema de habilidades da protagonista. Pode ser evoluído através de pontos de experiência de habilidade adquiridos ao derrotar monstros e chefões. O nível de habilidade respeita o nível atual do personagem.
- Sistema de diálogo, para interação com NPCs.
- Interação com NPC guia do jogo, para diálogo da história e evoluir habilidades.
- Os chefões são características internas da personagem.
- Durante a exploração do mapa do jogo, pequenos monstros aparecerão para dificultar o avanço da protagonista.
- Sistema de luta.
- Monstros e chefões darão pontos para evoluir habilidades e de nível.
- Ao ser atingida por algum dos monstros menores, a personagem perde vida e em alguns casos (monstros especiais) pontuação em alguma das habilidades.
- A personagem recupera pontos de vida quando obtém itens especiais ou com o passar do tempo.
- O cenário do jogo é estilizado semelhante a uma versão “macabra” (invertida) do mundo como conhecemos atualmente em 2D.

Pontos de destaque da versão online (Online Highlights)

Não há previsão de modo online.

Pontos de destaque da tecnologia (Technology Highlights)

Será desenvolvido no motor de jogos Unity 3D, utilizando a linguagem C#.

Pontos de destaque da arte e áudio (Art and Audio Highlights)

A arte do jogo será no estilo 2D e pixelado, semelhante exemplo abaixo (imagem retirada do jogo Celeste).



O áudio será uma trilha sonora simples, um som ambiente que passa tranquilidade ao jogador, mas em momentos de ação e lutas será uma trilha de ação mais agitada, para combinar com o momento.

Hardware

Computadores com placa de vídeo básica, processador i3 (equivalente ou superior) e no mínimo 2 Gb de memória RAM.

Detalhes de produção (Production Details)

Equipe de desenvolvimento (Development Team)

- Alan Jantz: desenvolvedor, trabalha na área de desenvolvimento de software há 4 anos e criou pequenos projetos de jogos antes.
- Caroline Regalin: desenvolvedora, que trabalha na área de desenvolvimento de software.
- Fabricio Oliveira: desenvolvedor, cientista de dados.

Orçamento (Budget)

Algo em torno de R\$ 35.000,00 para remunerar a equipe de desenvolvedores.

Cronograma (Schedule)

Desenvolvimento planejado de três meses.

1 mês para desenvolvimento de personagens, envolvendo movimentação e habilidades, com testes do que foi desenvolvido.

1 mês para desenvolvimento do mundo, junto com sistema de falas e interação com objetos do mundo, com testes do que foi desenvolvido.

1 mês para desenvolvimento dos níveis baseado na história, com testes do que foi desenvolvido.

Concorrência (Competition)

Mad Father: Jogo do gênero horror de sobrevivência, lançado em 10 de dezembro de 2012 para as plataformas Nintendo Switch, Microsoft Windows e Mac OS. O jogo conta a história de Aya, uma menina de 11 anos que invade o laboratório secreto de seu pai, Alfred, e descobre um terrível segredo escondido lá. Seu pai realiza pesquisas secretas em seu laboratório no porão da casa, com a ajuda de Maria, sua empregada. Aya sabe que Alfred faz experiências e mata humanos no porão, bem como o fato de que ele está envolvido em um caso extraconjugal com Maria, uma ex-indigente que ele havia tirado da rua alguns anos antes.

The Upside Down se assemelha a Mad Father no que diz respeito ao sentimento de sobrevivência durante o jogo, além da superação de medos para atingir este objetivo.

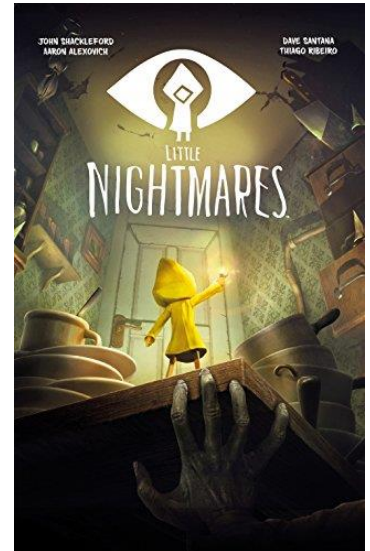


Celeste: Jogo do gênero plataforma, lançado em 25 de janeiro de 2018 para as plataformas Linux, Mac OS, Microsoft Windows, Nintendo Switch, Playstation 4 e Xbox One. A história gira em torno de uma garota chamada Madeline e sua escalada a uma montanha, evitando vários obstáculos mortais. Além de pular e escalar paredes por um período limitado, Madeline tem a capacidade de realizar um traço no meio do ar nas oito direções cardeais. Ao longo de cada nível, o jogador encontrará mecânicas adicionais, como molas que lançam o jogador ou penas que permitem um breve voo, e objetos mortais como espinhos, que matam Madeline (retornando-a para o início da seção).



The Upside Down difere-se desse jogo principalmente no que tange ao ambiente ao redor da protagonista, onde podemos identificar facilmente nosso mundo como ele é, à medida que em Celeste você é conduzido para um mundo de faz-de-conta. Também propomos uma mecânica mais simplificada, tornando a jogabilidade acessível para todas as idades.

Little Nightmares: Jogo do gênero *puzzle* e plataforma, lançado em 18 de maio de 2018 para as plataformas Microsoft Windows, Playstation 4, Xbox One e Nintendo Switch. O tema gira em torno da nossa protagonista Six, uma menina vestida em uma capa de chuva amarela que cobre grande parte do seu rosto, que conta com o jogador para ajudá-la a escapar de um barco e evitar ser capturada pelos seus tripulantes. A personagem Six não possui nenhum poder especial: para escapar dos monstros que a perseguem, o jogador deve fugir e se esconder ao mesmo tempo em que avança pelas fases através da resolução de diversas situações envolvendo a interpretação e lógica do jogador. A maioria dos objetos presentes nos cenários do jogo podem sofrer interações. Determinadas itens e interações são necessários na resolução de problemas que impedem o avanço do jogador ou mesmo para coletar colecionáveis (quebrando específicas estátuas de cerâmicas espalhadas pelas fases do jogo).



The Upside Down também tratará sobre esta busca pela sobrevivência da protagonista, mas diferindo-se em relação à mecânica do jogo.

Mundo do jogo (Game World)

História de fundo (Backstory)

Nossa protagonista vivia uma vida pacata, trabalhava como desenvolvedora de software em Home Office em seu apartamento em uma cidade não muito grande e tranquila. Seus dias de calma acabam quando, ao sair de casa para ir ao mercado, percebe que não está mais em seu apartamento, em sua cidade, ou em algum lugar que ela conseguia reconhecer. Neste novo ambiente, encontra um animal semelhante a um gato, que se apresenta como “Guia” e lhe ajudará a derrotar os monstros e voltar ao mundo normal.

Tudo que ela sabia, é que precisava sair dali, não importava como.

Objetivo

Escapar do mundo invertido com vida. Para isso, terá que superar seus medos, enfrentar monstros dos mais variados tipos e superar desafios.

Personagens (Characters)

- **Protagonista:** o jogador jogará com uma garota de 24 anos (pode escolher seu nome), uma programadora, que vivia uma vida tranquila em sua casa trabalhando em Home Office. Mesmo com uma vida calma, ela tinha problemas consigo mesma que não conseguia resolver e os ignorava, esperando que sumam sozinhos.
- **Gato, o guia:** antagonista, no começo ajudará a protagonista a voltar para seu mundo normal, sendo simpático e amigável, dando dicas de como derrotar os chefões e a evoluir suas habilidades. Entretanto, ele passa desta figura de ajudante para vilão no final do jogo, quando a protagonista descobre que ele na verdade é quem a trouxe para o mundo invertido, tendo que lutar contra uma versão invertida de si mesmo para voltar ao mundo normal.
- **Pequenos monstros verdes:** são inimigos menores que o jogador precisa matar durante a exploração do mapa. A cada nível eles vão ficando mais fortes e mais difíceis de derrotar. Quando algum pequeno monstro verde atinge a personagem, ela regrida um pouco da vida.
- **Pequenos monstros especiais:** são parecidos com os pequenos monstros verdes, entretanto, ao atingir a protagonista, ela regrida um pouco de alguma de suas habilidades especiais.

- **“Laziness”, a preguiça.** Uma preguiça monstruosa, movimenta-se lentamente, precisando de precisão para acertar os golpes e derrotá-la. Possui muita resistência. Quando a personagem vence esse monstro, aumenta a habilidade de “aproveitamento de tempo”, que permite ela a derrotar seus oponentes mais rápido.
- **“Insecurity”, o camaleão.** Esse monstro aparece e desaparece aleatoriamente na cena, podendo acertá-lo apenas quando está visível. Ao vencê-lo aumenta a habilidade de “auto segurança”, faz com que a protagonista não sinta mais medo do desconhecido, permitindo que ela detecte inimigos a determinada distância.
- **“Anxiety”, a cobra.** Movimenta-se rapidamente, dificultando acertar os golpes. Quando o personagem vence esse monstro, aumenta sua habilidade de autocontrole, esta habilidade faz com que o personagem se recupere mais rápido ao ser atingido por um golpe inimigo.

Missão ou Progressão na Estória (Mission or Story Progression)

O jogo inicia com a protagonista em seu apartamento, mexendo no seu computador. Ela percebe que precisa ir ao mercado, se arruma e deixa o apartamento. No corredor do seu andar, percebe que as coisas estão diferentes. Ela tenta achar ajuda, mas está sozinha ali. Ela tenta sair do prédio para descobrir o que está acontecendo.

No caminho, ela encontra Gato, um gato falante que percebe que ela está perdida e ajuda ela sendo seu guia, explicando sobre o mundo e os monstros que existem nele. Neste momento, Gato mostra as habilidades que a protagonista tem e a ensina como derrotar alguns dos monstrinhos verdes, mostrando o que acontece caso ela perca deles e o que fazer com as recompensas que recebe (para utilizar no sistema de níveis e habilidades).

A partir deste momento, Gato explica a ela que a única forma de sair do Mundo Invertido é lutando contra determinados chefões, que são baseados na própria personalidade dela.

O primeiro passo após isso é derrotar alguns monstrinhos verdes para evoluir suas habilidades atuais, para que então ela esteja preparada para a primeira fase, neste ponto, os inimigos são mais fáceis de derrotar.

A primeira fase consiste em derrotar o primeiro chefe, conhecido como Anxiety, a preguiça. Após derrotá-lo, libera uma habilidade especial e pode prosseguir para a próxima fase. Durante o caminho, ela também deve evoluir estas habilidades com os pontos de experiência adquiridos derrotando monstrinhos. A dificuldade dos monstrinhos verdes aumenta e exige maior esforço para derrotá-los.

A segunda fase é derrotar outro de seus problemas pessoais, agora um camaleão chamado de Insecurity, que representa sua insegurança. Este chefe também lhe dará uma habilidade especial, capaz de detectar inimigos próximos, facilitando na busca de monstrinhos. Após derrotá-lo, a dificuldade dos monstrinhos aumenta e eles aparecem em maior número.

O chefe da próxima fase é Laziness, a preguiça. Ao derrotá-lo, também é garantida uma habilidade especial e consequentemente, a dificuldade dos monstros aumenta.

Caso ela perca a luta contra algum dos chefões, ela volta para o início da luta. Caso perca para algum dos monstrinhos, ela volta para o último checkpoint salvo.

Por fim, o último chefe é o mais difícil e responsável pelo plot twist da história. Gato, o guia que a ajuda durante todo o caminho, na verdade, é o vilão que a trouxe para este mundo. O motivo? Ele simplesmente estava entediado e trouxe ela para este mundo para se divertir vendo a lutando. O diferencial de Gato é que ele combina todos os pontos fortes dos monstros anteriores, exigindo cuidado ao enfrentá-lo.

Ao derrotar Gato, nossa protagonista volta ao mundo normal, para a porta de entrada de seu apartamento onde ela esteve pela última vez, e pensa que tudo aquilo que aconteceu é apenas imaginação dela. Entretanto, ela sente que está diferente, aceitando melhor seus problemas pessoais e não se incomodando mais com eles.