



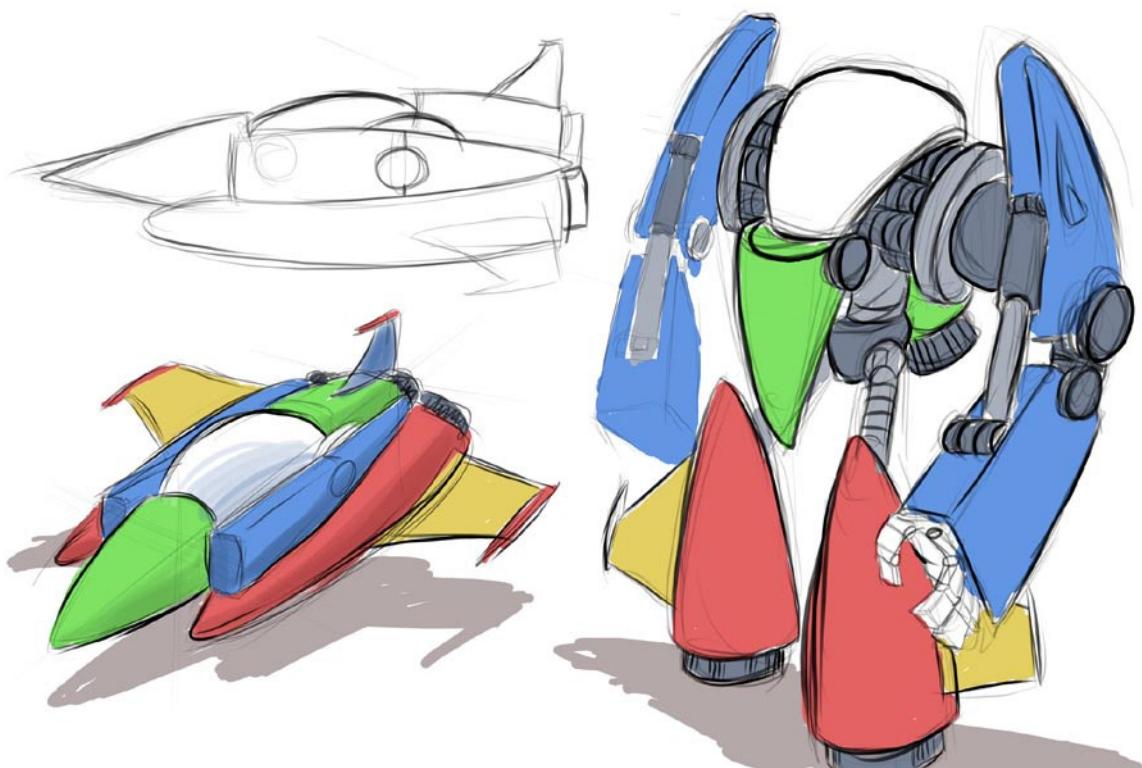
GAME DOC

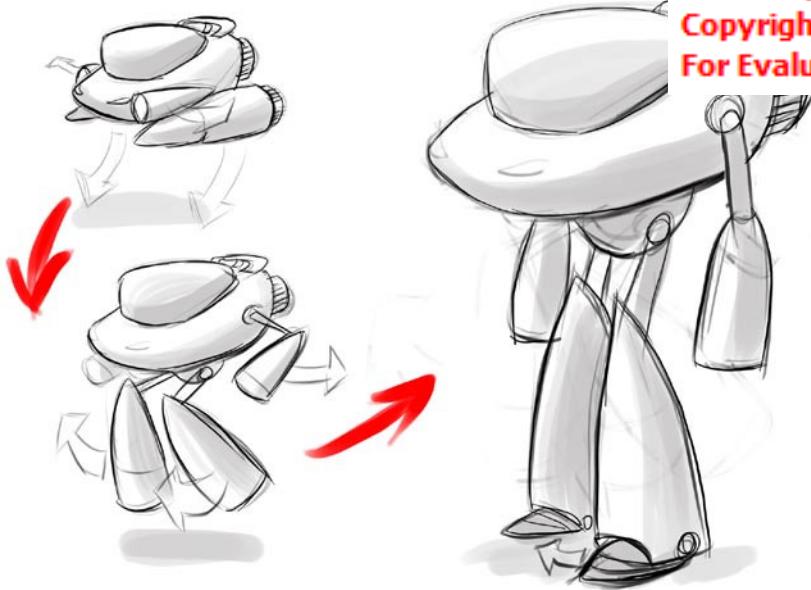
versão 1.2



Sumário

Conceito/ Características	3
Avatares	4
Mecânica	6
Arenas	10
Regras	20
Controles	23
Interface	24
Descrição da Progressão	26
História	33
Assets Requeridos	34
Storyboard	39





Em “Robô Sucata” Gus, um garoto irreverente de 10 anos, constrói uma nave-robô feita de sucata, para enfrentar armadilhas, robôs inimigos e salvar seus amigos presos em diferentes planetas. O jogador começa controlando o próprio garoto, que usa objetos espalhados pelo cenários para construir e incrementar um veículo, que passará a ser controlado pelo jogador.

Características do projeto:

Jogo de Ação/Aventura - 3D.

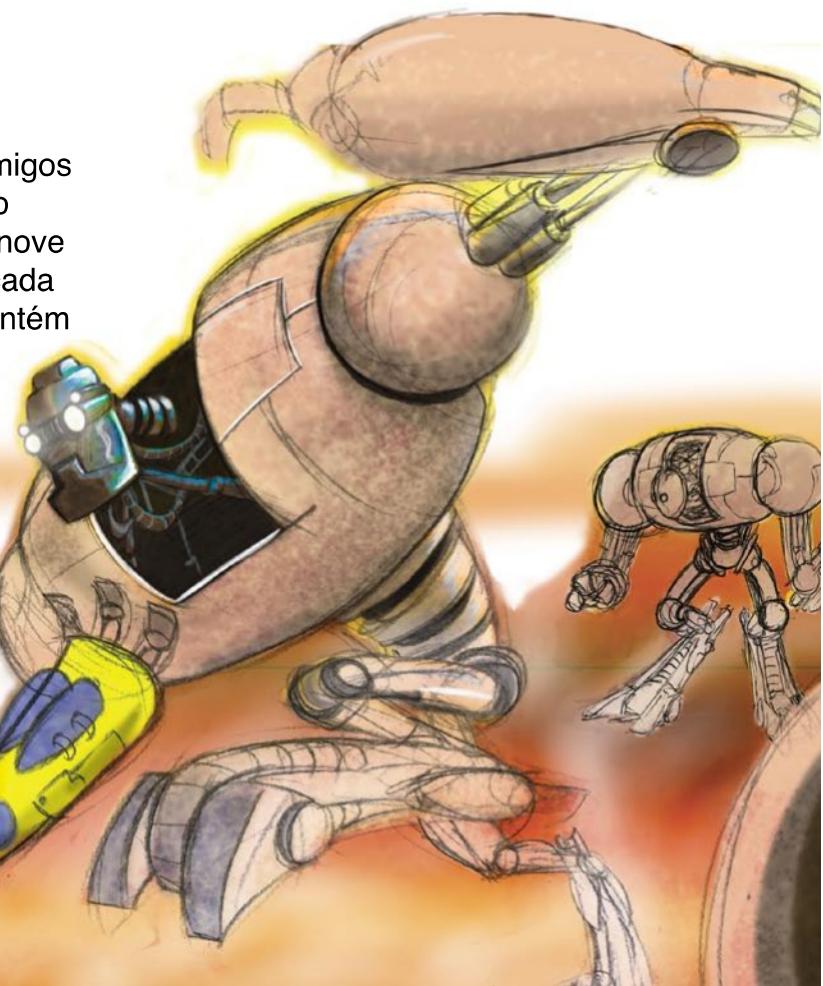
Público Alvo prioritário: garotos de 8-14.

Plataformas pretendidas: Computadores (PCs e MACs)

Forma de Distribuição/ Modelo de Negócio: O jogo será disponibilizado por download pago. A versão demo será oferecida gratuitamente. Além do jogo o projeto prevê versões de expansões e venda de ítems que podem incrementar os modelos originais. A hospedagem será feita em um site que pretende criar uma comunidade entre o público do jogo, do filme e da série de TV, expandindo o conceito para multi-plataformas.

Objetivo do Jogo

O herói Gustavinho deve libertar todos seus amigos e eliminar o Vilão Gana Golber, que comanda o exército de robôs. Para isso, deverá percorrer nove diferentes percursos até o ponto mais alto de cada locação, e enfrentar os generais-robôs que mantém cada um de seus amigos aprisionados.



Avatares

esse item descreve apenas os personagens controlados pelo jogador, demais personagens serão tratados no item e.1 deste documento.

O jogador controla duas representações (avatares) distintas: o garoto Gus e as máquinas construídas por ele, assim que ele entra em suas cabines de comando. Sempre que o garoto desce das naves/robôs, o jogador deixa de comandar o veículo e volta a comandar as ações de Gus.



O garoto

Gus tem cabelos amarelos e despenteados, sobrancelhas grossas escuras, é magro e sua cabeça é grande em relação ao corpo. Ele é um garoto de 10 anos, irreverente, otimista, determinado e muito criativo. Mesmo dentre as adversidades, ele encontra bom humor e ironiza os perigos e inimigos. Todos seus amigos foram presos em diferentes ambientes e ele não vai desistir enquanto não libertá-los.

Seus movimentos são ágeis e seu andar é acelerado, o que permite que ele desvie dos tiros inimigos com certa facilidade. Gus não tem ataque e é extremamente vulnerável aos ataques inimigos, por isso o único modo de enfrentá-los é usando os robôs/naves.

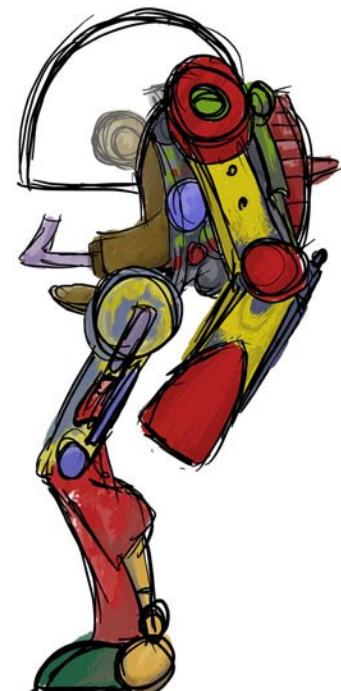
Veículos controlados pelo jogador:

Gus vai precisar usar máquinas construídas por ele, para superar os desafios. Ele construirá três tipos de robôs/naves, que podem assumir dois modos de locomoção: terrestre e aéreo. Cada um desses modos deverá ser usado em momentos diferentes do jogo e podem se transformar ao comando do jogador.

Os robôs/naves terão três estágios, ganhando novas habilidades e incrementações. Esses veículos e vão evoluir nas fases 4 e 7 e o detalhamento desses estágios será feito abaixo.

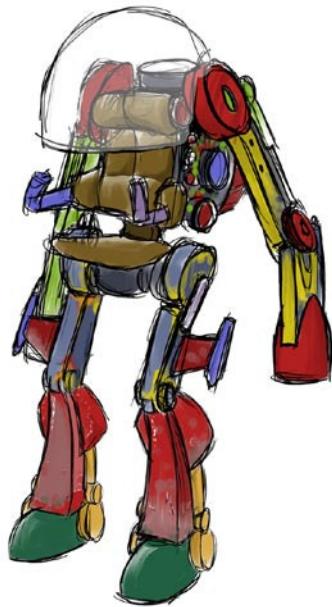
Robôs-sucata (veículos no modo terrestre)

As três versões dos robôs-sucata se movimentam com passos largos e têm duas formas de ataque: um jato de gosma esverdeada que destrói os inimigos e disparando bolas de laser. As pernas são formadas por turbinas, e o jogador pode usar, por um tempo curto, o recurso de fazer o robô flutuar e girar pelo ambiente facilitando a mira nos inimigos.



Naves-sucata (veículos nos modos aéreos)

Os robôs podem se transformar em naves a qualquer momento, porém sua locomoção depende do impulso das turbinas, que têm ação curta por se superaquecerem rapidamente. As três naves são derivações dos três robôs e as transformações são semelhantes: as pernas se dobram, formando as turbinas e os braços encolhem formando aerofólios.

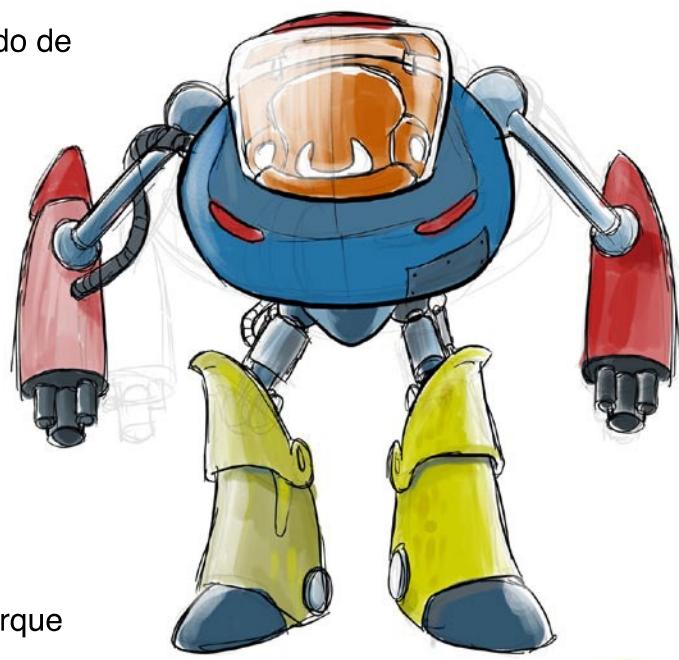


Robô – sucata / nível 1

O primeiro robô construído por Gus é uma espécie de armadura e não é muito ágil. Apesar dos passos largos, sua movimentação é lenta e pesada. Esse robô é extremamente forte e pode pegar peças maiores que podem ser usadas nas suas incrementações que o transformarão no robô do próximo nível. As peças são armazenadas num inventário e só podem ser utilizadas no final da fase. Esse robô vai ser usado nas duas primeiras etapas do jogo.

Nave – sucata / nível 1

O veículo derivado do primeiro robô se parece mais com um Jetpack do que propriamente uma nave. Gus fica de pé na armadura. Que voa desajeitadamente.

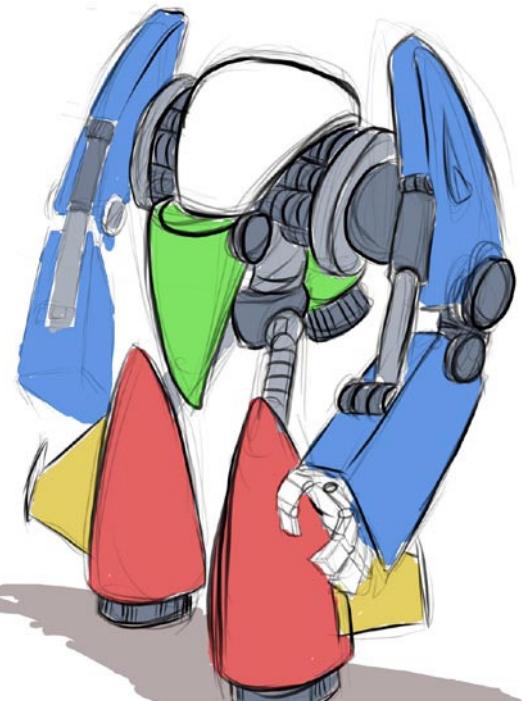


Robô – sucata / nível 2

O segundo robô é formado por uma cabine e comando de onde as pernas e os braços saem. O cockpit onde o personagem comanda o veículo é pequeno e é protegido por um vidro basculante. Esse robô tem as pernas bem mais compridas o que o torna muito mais rápido. Seus movimentos são ágeis e ele pode dar pequenos saltos. Esse robô acompanhará o jogador da quarta a sexta fase. Apesar de ser possível se defender e atacar com socos, seus braços são curtos e a curta área de ataque não permite que os socos sejam muito eficientes. Seus dedos podem lançar tiros laser muitos mais mortais do que as bolas lasers.

Nave-sucata / nível 2

A segunda nave é semelhante a um brinquedo de parque de diversões. O cockpit é bastante pequeno.



Robô-sucata / nível 3

Essa é a versão mais evoluída do robô. Seus braços são maiores e mais fortes o que permite que os socos sejam bem eficientes, derrotando quase todos os inimigos com apenas alguns golpes. Suas pernas são fortalecidas e com o auxílio de engrenagens e bombas pneumáticas. O robô pode correr e dar saltos mais altos, que aliados ao uso das turbinas podem deixar o robô em uma posição elevada que facilitará a visão para fazer mira. Esse robô tem um pequeno campo de força de ação limitada que pode reduzir os danos.

Nave – sucata / nível 3

Assim como sua versão terrestre, essa nave é bem mais robusta e um pouco mais espaçosa. As turbinas funcionam por mais tempo sem se aquecer, mesmo assim seu funcionamento continua restrito a um tempo pré-determinado. Ao serem retraídos, os braços se transformam em canhões, permitindo que essa nave dispare tiros lasers enquanto voa.

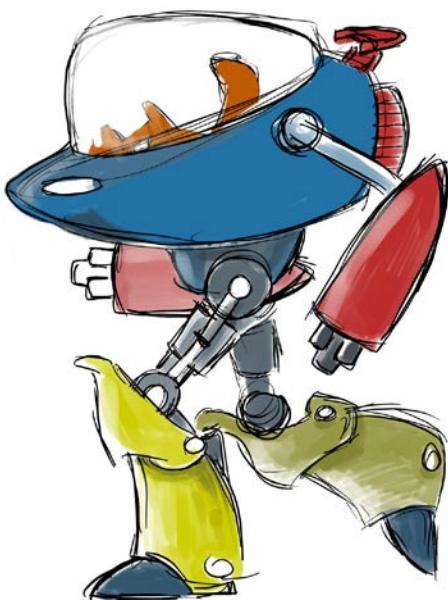
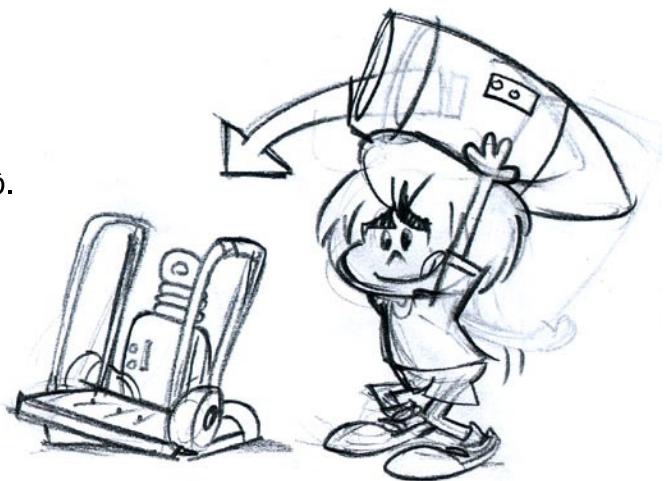
Mecânica de jogo

Descrição das Peças (personagens e Itens):

O principal avatar do jogo é a nave/robô e é só por meio do uso desse veículo em seus dois modos (terrestre e aéreo) que os desafios serão superados e os objetivos vão ser atingidos. Mesmo assim, o avatar controlado será, com freqüência, o garoto Gus. O jogador começa o jogo controlando o garoto até que ele encontre as peças que permitirão a construção da nave/robô. Enquanto ele não completar a construção dessa máquina, o menino permanecerá preso a um cenário reduzido. A qualquer momento, o jogador pode fazer Gus descer da nave/robô o que fará com que seja esse o avatar controlado.

Avatares

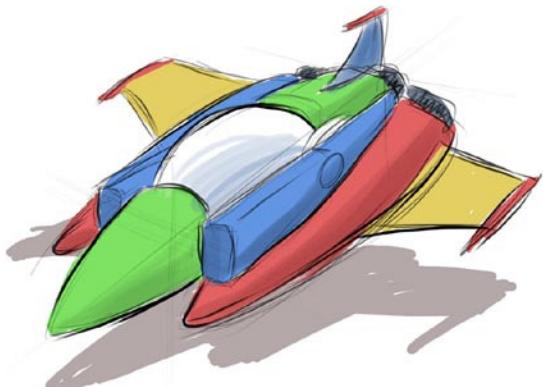
Gus – O garoto é rápido e ágil, mas não é páreo para enfrentar a maioria dos inimigos. Ele deve se esquivar dos perigos para construir ou re-construir sua nave/robô. É só por meio do controle do garoto, que o jogador poderá pegar peças, fazer reparos e acionar comandos nos cenários.



A construção do robô-sucata vai acontecer na primeira fase. O jogador deverá encontrar a peça fundamental, que é a estrutura básica do cockpit e levar as partes que vão formar o robô-sucata até o ponto onde ela está. Assim que a máquina estiver funcionando, o garoto poderá entrar nela e comandá-la.

Robô – O robô tem três versões (ver descrição dos personagens). Sua locomoção é feita pelos longos passos, pode atacar os inimigos usando disparos de bolas de laser, jatos de gosma corrosiva e, na versão mais evoluída, disparos de laser.

Nave – Ao se transformar em nave, o veículo passa a flutuar e sua locomoção será impulsionada pela turbina, até que seu superaquecimento faça ela parar de funcionar. A nave deverá ser usada para que as plataformas mais altas e distantes sejam atingidas, mesmo assim, o uso da nave pode facilitar alguns combates.

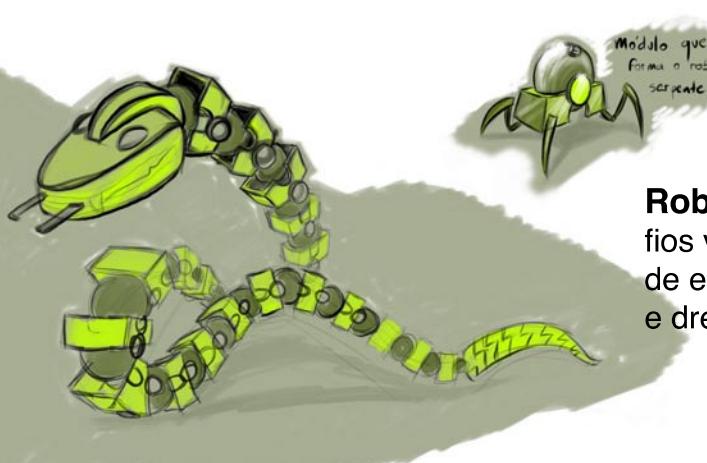


Inimigos

(presentes em todas as fases)

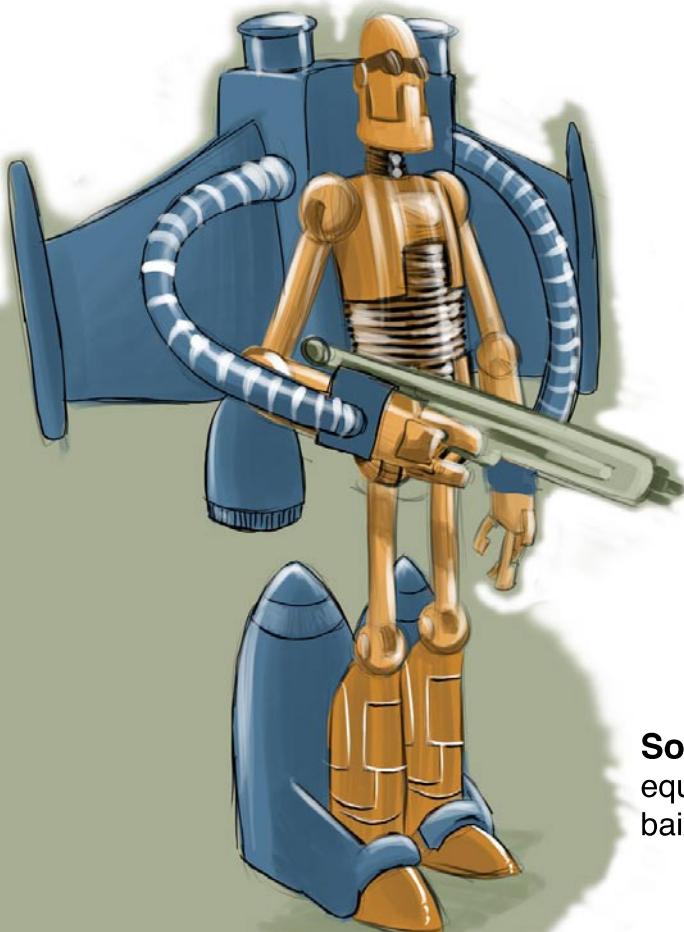
Inimigos pequenos –

Robôs formigas – Pequenas máquinas terrestres com seis membros e um canhão que dispara raios elétricos. Esses robôs são pequenos e têm o único objetivo de acumular sucata.



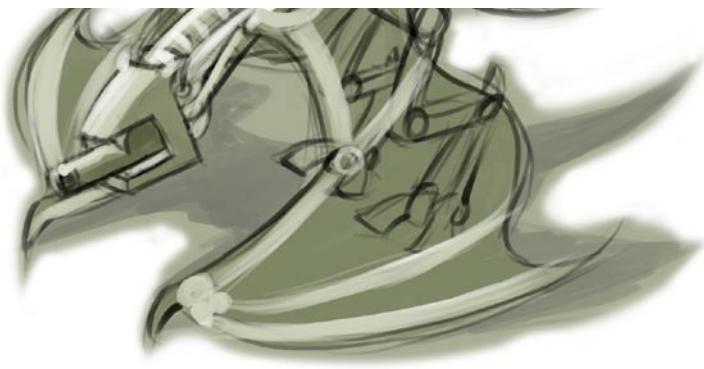
Inimigos médios -

Soldados – Esses soldados são robôs bípedes que têm a missão de vigiar e impedir que intrusos ultrapassem os territórios tomados pelo vilão.

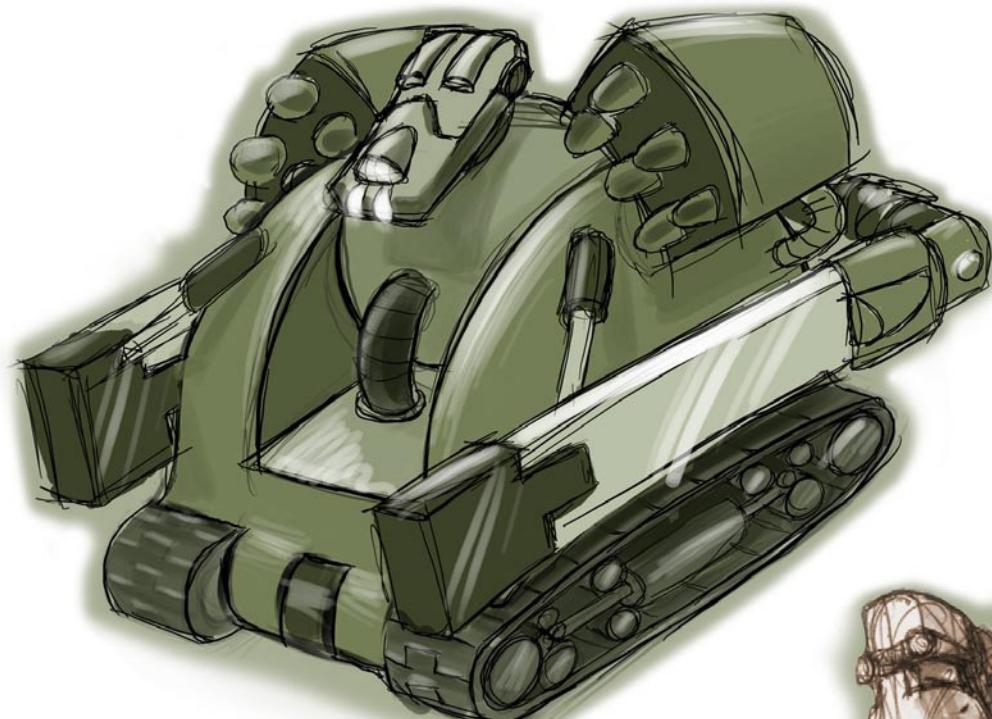


Soldados voadores – Esses soldados são equipados com Jet-packs o que permite vôos baixos, dificultando a mira do jogador.

Robôs morcego – Esses robôs podem ser encontrados em locações elevadas e em geral atacam o jogador quando este utiliza as naves entre as plataformas. São equipados com canhões que disparam lasers cortantes que podem cortar metal rapidamente.

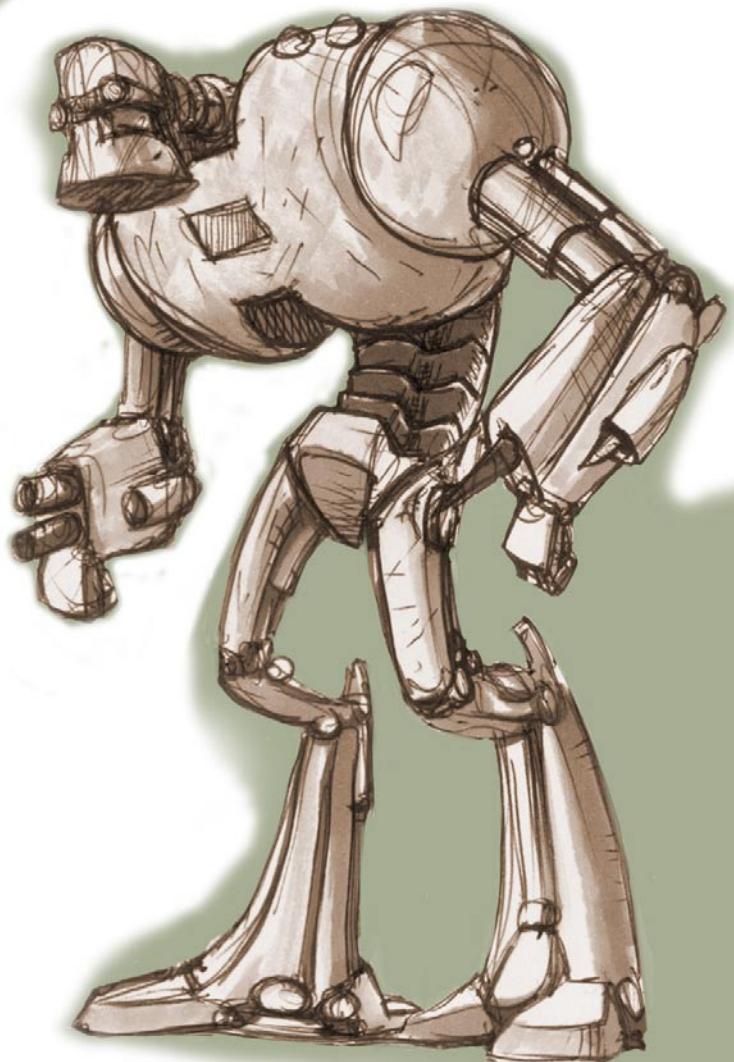


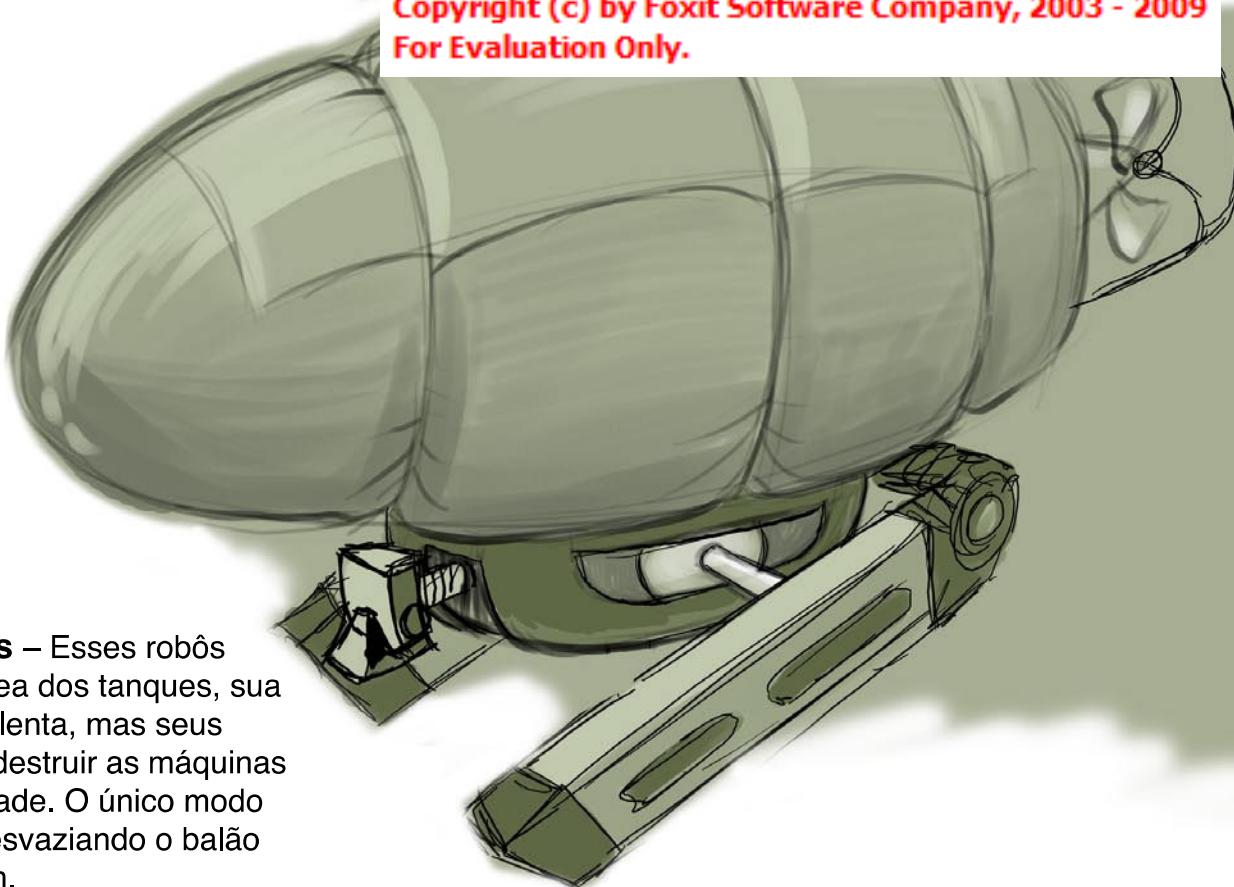
Inimigos grandes –



Tanques – Robôs equipados com canhões poderosos. São extremamente resistentes, porém sua locomoção feita por esteiras é lenta e restrita.

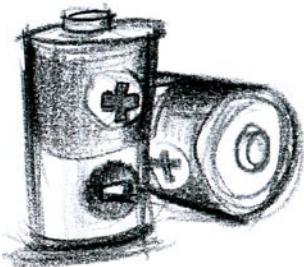
Robôs Destruidores – Esses robôs têm o tamanho do robô-avatar de nível 2. São equipados com metralhadoras a laser e têm golpes como soco e pontapés muito fortes, podendo avariar o robô com facilidade.





Robôs Zepelins – Esses robôs são a versão aérea dos tanques, sua movimentação é lenta, mas seus disparos podem destruir as máquinas com muita facilidade. O único modo de destruí-los é esvaziando o balão que os sustentam.

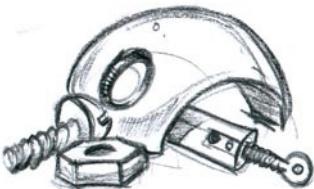
Itens e recursos (presentes em todas as fases)



Kits de Energia – Alguns recursos do robô/nave estão restritos ao consumo de bateria: uso da turbina, campo de força e disparo de jatos de gosma. Kits de energia podem ser encontrados pelos cenários, e ao passar sobre eles, o robô carrega 25% de sua bateria.



Munição (gosma corrosiva) – Uma gosma esverdeada encontrada nas proximidades de sucatas é a fonte de uma das mais importantes armas do robô/nave. Para abastecer seu tanque de gosma ele deve se posicionar sobre uma poça de gosma e acionar a sucção manual.

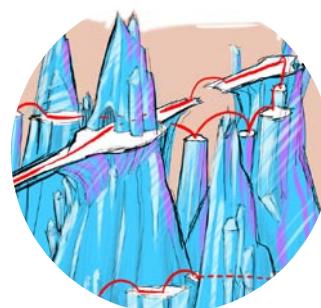
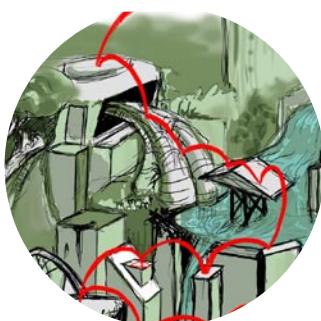


Peças de Reparo – Há duas maneiras de conseguir peças para reparar os danos do robô/nave sucata. Uma delas é encontrando pilhas de sucata em determinados pontos dos cenários. Outra: ao destruir os adversários, por um tempo curto, algumas peças ficarão à disposição do jogador. Em qualquer um dos casos, o jogador deverá fazer Gus descer do veículo, levá-lo até a peça e trazer até o robô/nave. Ao encostar com a peça na máquina, o conserto é automaticamente feito. (A peça de reparo é um elemento único, servindo para qualquer dano, em qualquer parte do veículo)

Arenas (ambientes onde acontece o jogo)

As nove arenas são ambientadas em locações com características bem distintas, porém o funcionamento de todas elas é baseado na mesma lógica. Todas as arenas são compostas por plataformas planas, por onde o avatar (Gus dentro do robô/nave) deverá percorrer o caminho superando obstáculos e inimigos, até chegar a beirada da base, que dará acesso a uma plataforma mais elevada. Para que o personagem atinja outra plataforma, o jogador deverá fazer com que o robô-sucata assuma a forma de nave, voe desviando dos obstáculos e controle o uso da turbina para conseguir alcançar a base. O objetivo final de cada fase é chegar no ponto mais alto da etapa, onde um aliado de Gus será libertado após a superação de um inimigo final (boss).

Os inimigos estarão distribuídos balanceadamente pelos níveis, dificultando o percurso do jogador. Recursos como peças sobressalentes, munição e dispositivos que permitem habilidades e poderes momentâneos, também estarão espalhados e escondidos pelos cenários. Obstáculos vão impedir a continuidade da locomoção do avatar no percurso. Essas barreiras serão liberadas pela solução de quebras cabeças e acionamento de comandos pelo cenário.



Fases/ Ambientes

Nesse item, descreveremos os ambientes por onde o game acontece. As imagens não são mapas definitivos com o design dos níveis, mas conceitos visuais apenas. A progressão fase a fase será descrita no item f.

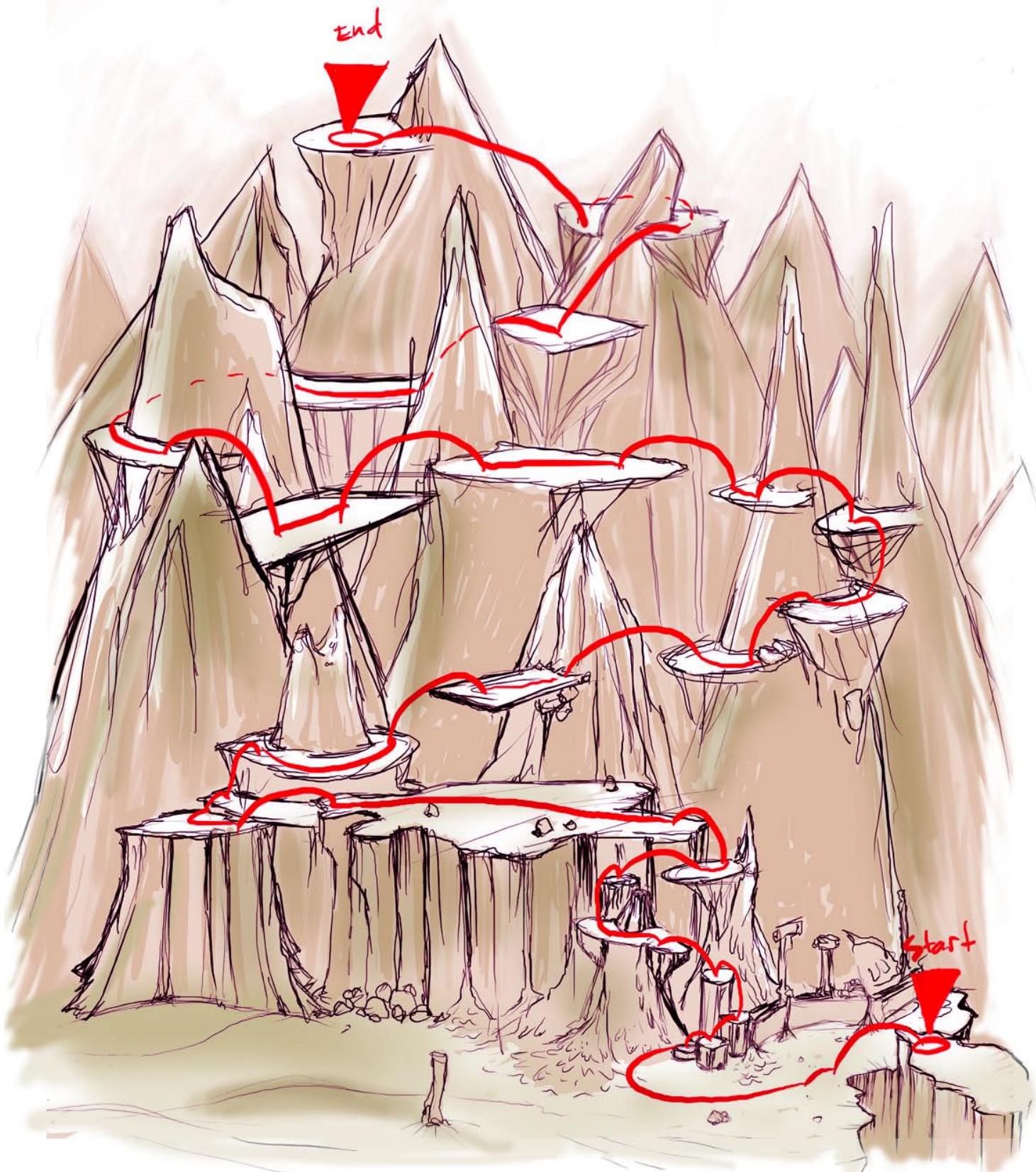
Fase 01 – Ferro velho

O jogo começa em um ferro velho, flutuante. Montanhas de sucata bóiam sobre um líquido escuro e borbulhante, formando o caminho que deverá ser percorrido pelo personagem.



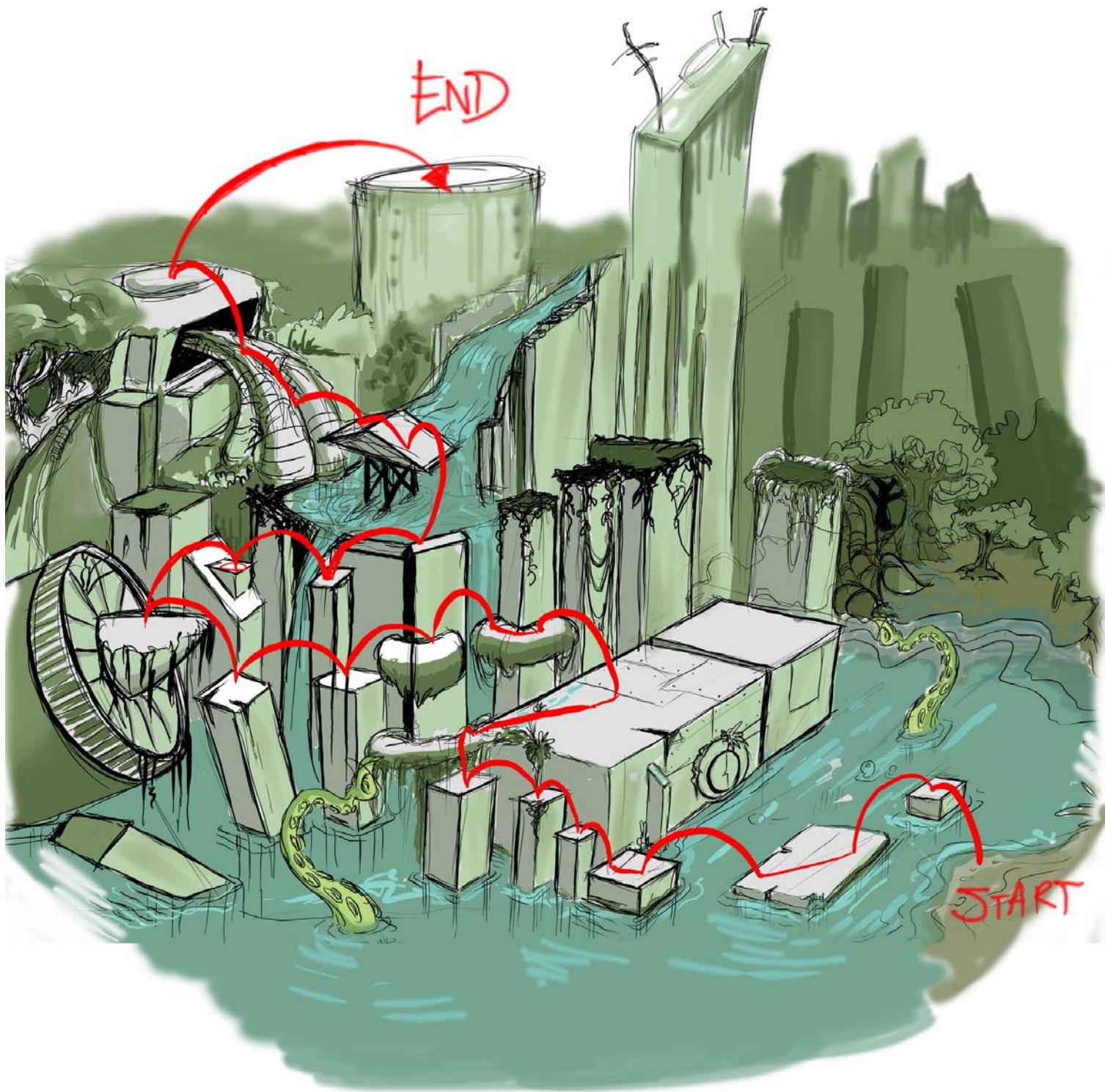
Fase 02 – deserto

O jogador deverá subir nas montanhas rochosas incrustadas na areia e saltar por cânions profundos para atingir as bases mais altas. Uma grande característica desse ambiente é o vento, que se tornará o maior desafio.



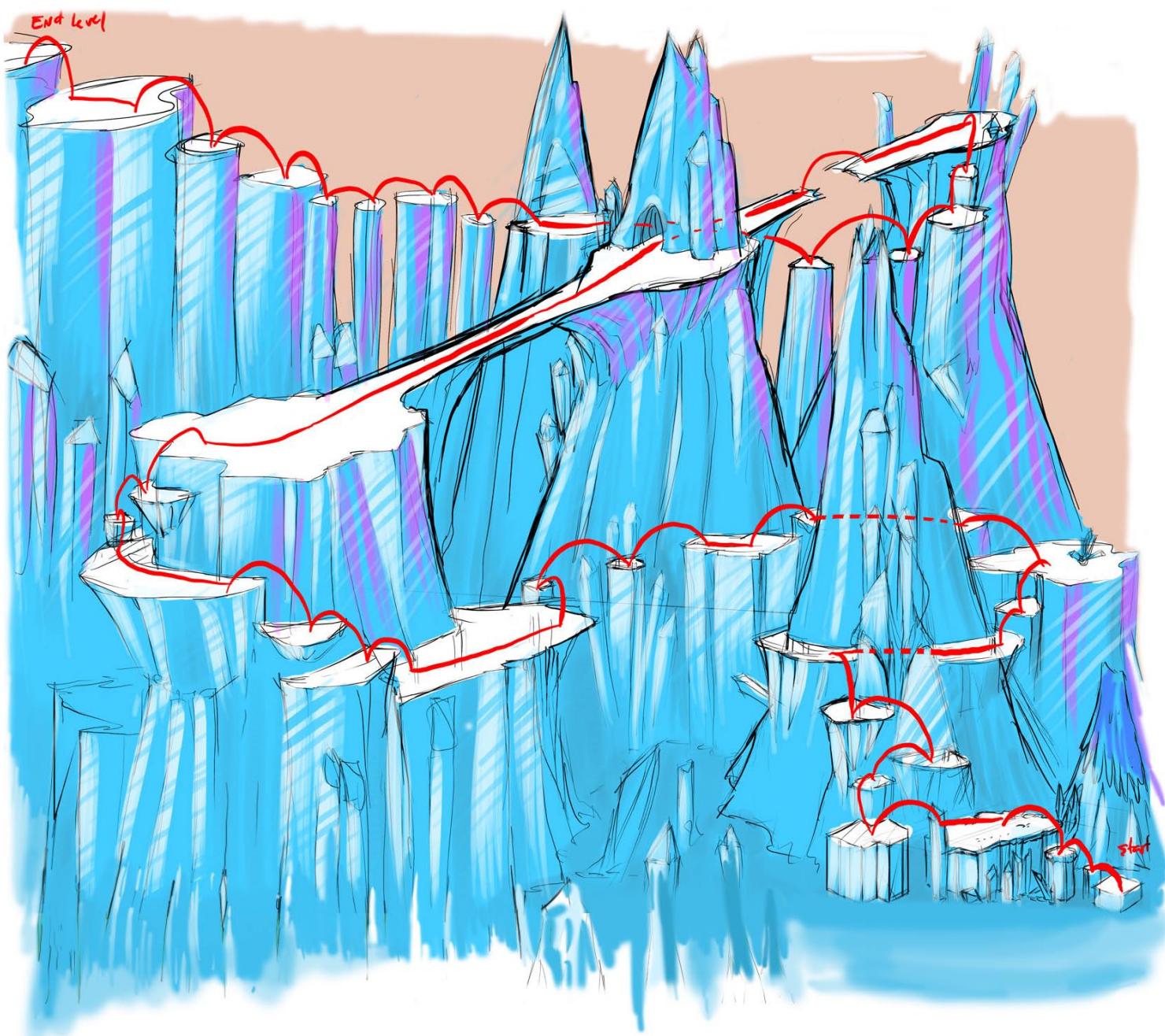
Fase 03 – Pântano

Uma grande base espacial em ruínas, afundando em um solo pantanoso forma a terceira etapa do game. O jogador deve pular rapidamente pelas bases formadas pelas ruínas enquanto a toda a base afunda no pântano, que é o habitat de criaturas prontas a buscar o alimento disparando tentáculos na superfície.



Fase 04 – Gelo/Cristal

O jogador deve subir em plataformas de cristal fincadas no solo coberto por um tipo de neve que parece sorvete de morango. As bases formadas pelos topos dos cristais são lisas, brilhantes e refletem como um espelho, isso aumenta a dificuldade ao andar por ali, qualquer movimento em falso pode fazer o personagem deslizar em direção aos abismos.



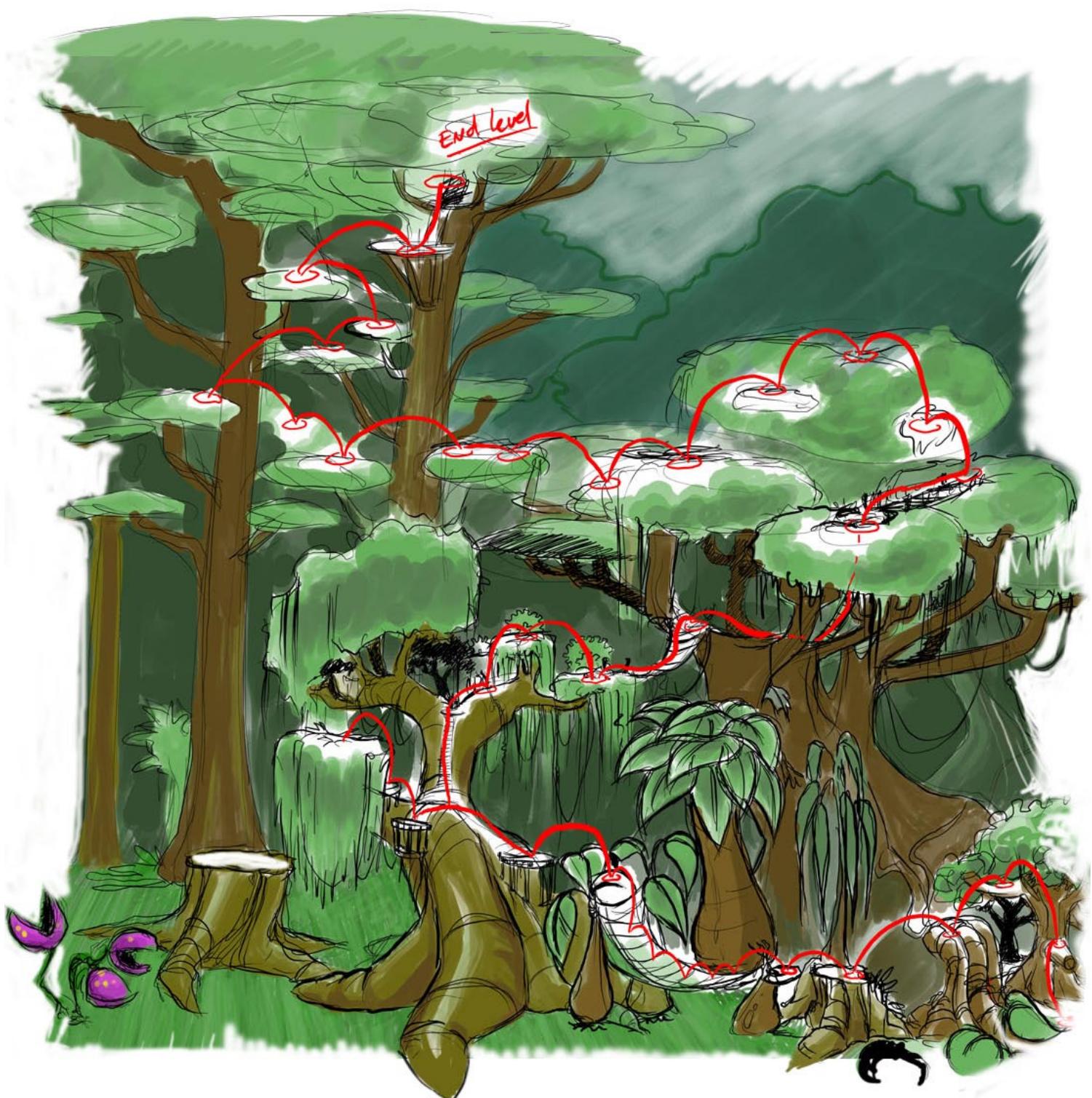
Fase 05 – Vulcão

A quinta etapa do jogo é ambientada no interior de um vulcão. O jogador deverá sair do vulcão, subindo até sua borda. Rochas queimadas prestes a explodir serão as bases que devem ser percorridas pelo jogador. A lava borbulhante explode criando jatos incandescentes.



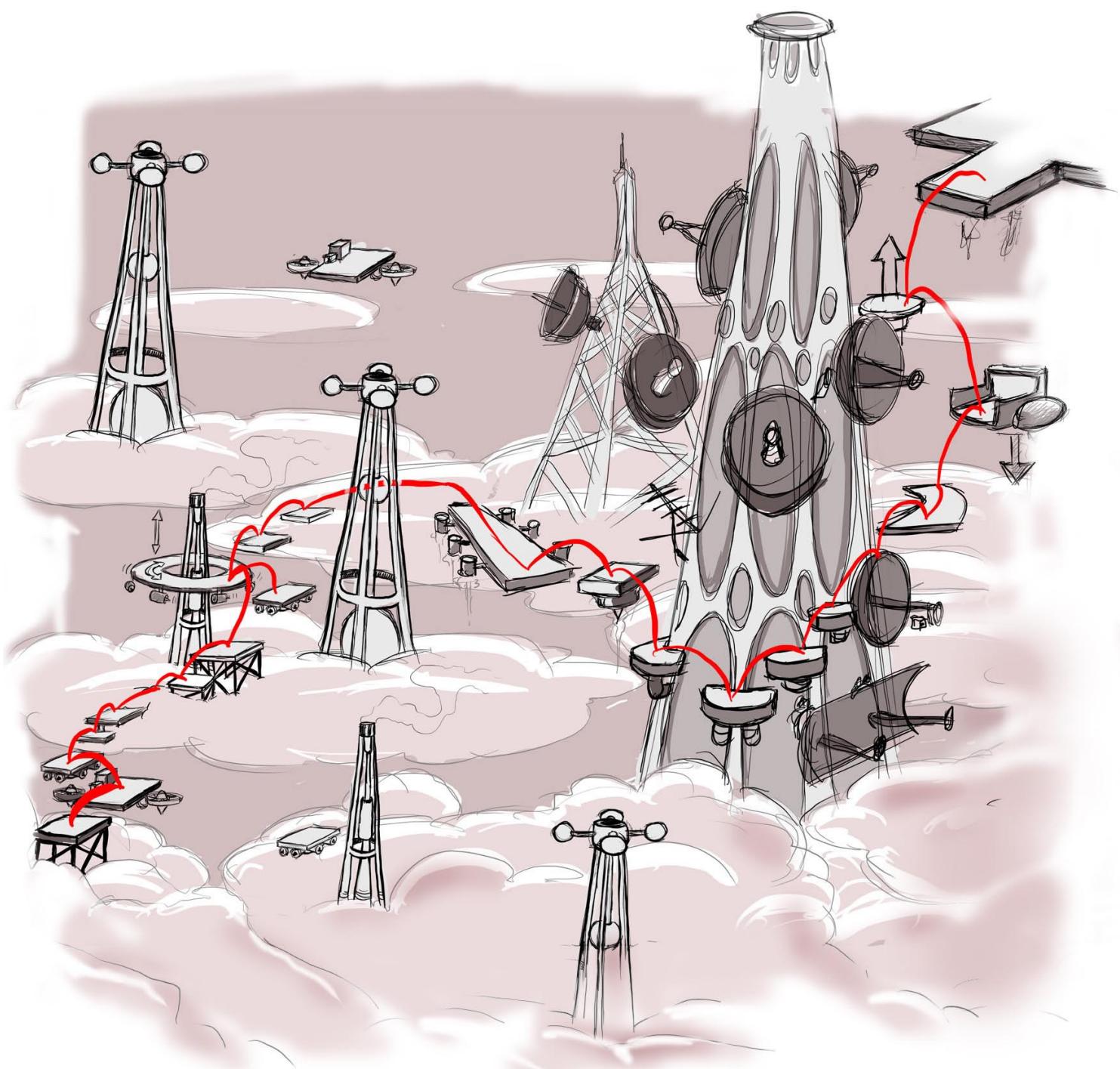
Fase 06 – Floresta

O sexto ambiente do jogo é uma imensa floresta formada por uma vegetação inusitada e fantástica. Diferentes espécies de árvores e folhagens alienígenas formam os caminhos dessa locação. As plataformas são criadas por folhas gigantes, cepos de árvores e troncos caídos. Cipós elétricos e fungos pegajosos criam obstáculos no cenário.



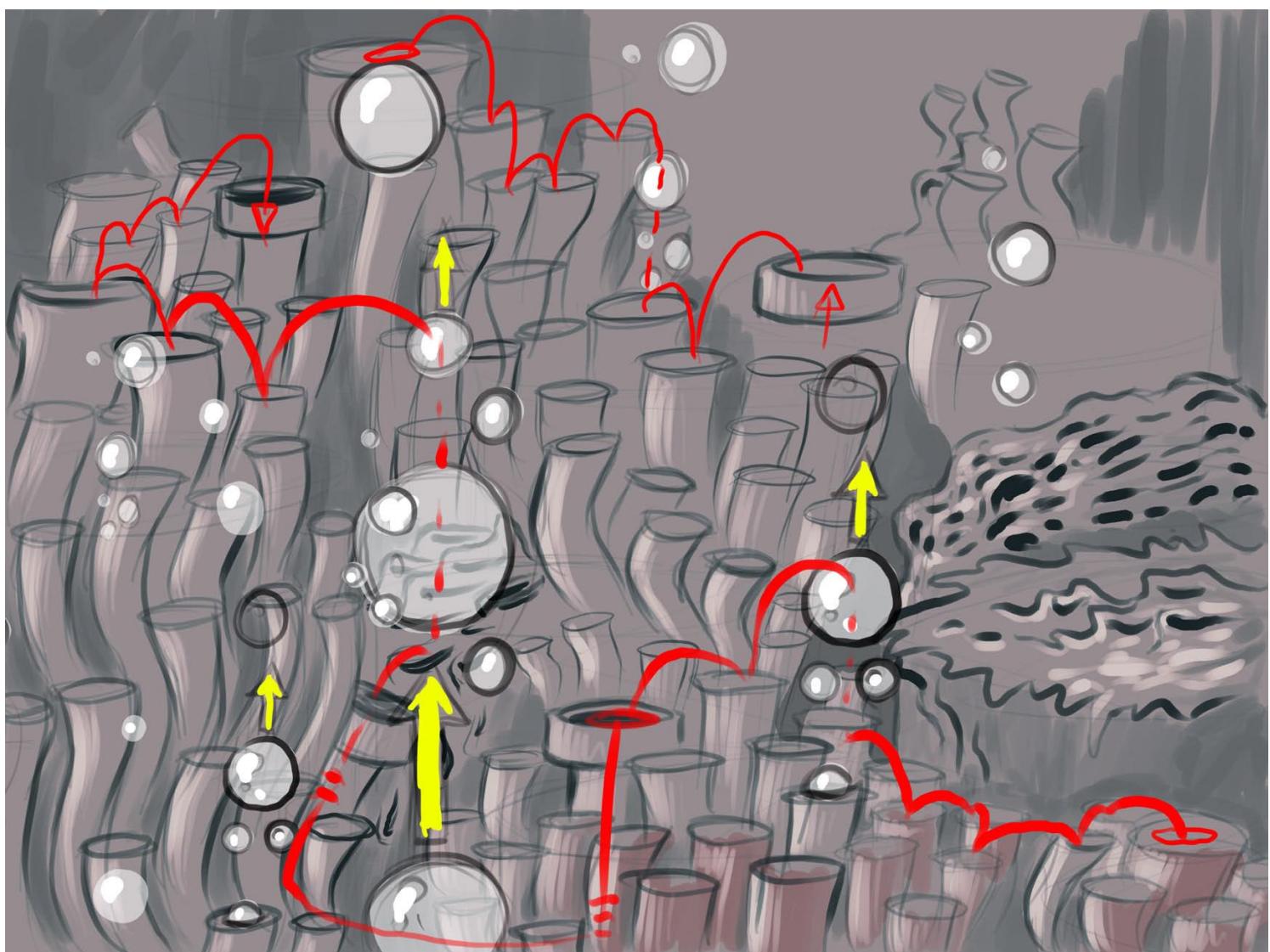
Fase 07 - Gás

Essa etapa do jogo se desenvolve distante da superfície do planeta, grandes plataformas de metais flutuam sob sua atmosfera gasosa. As plataformas flutuam ao redor de grandes antenas e torres de ferro que saem de dentro das nuvens.



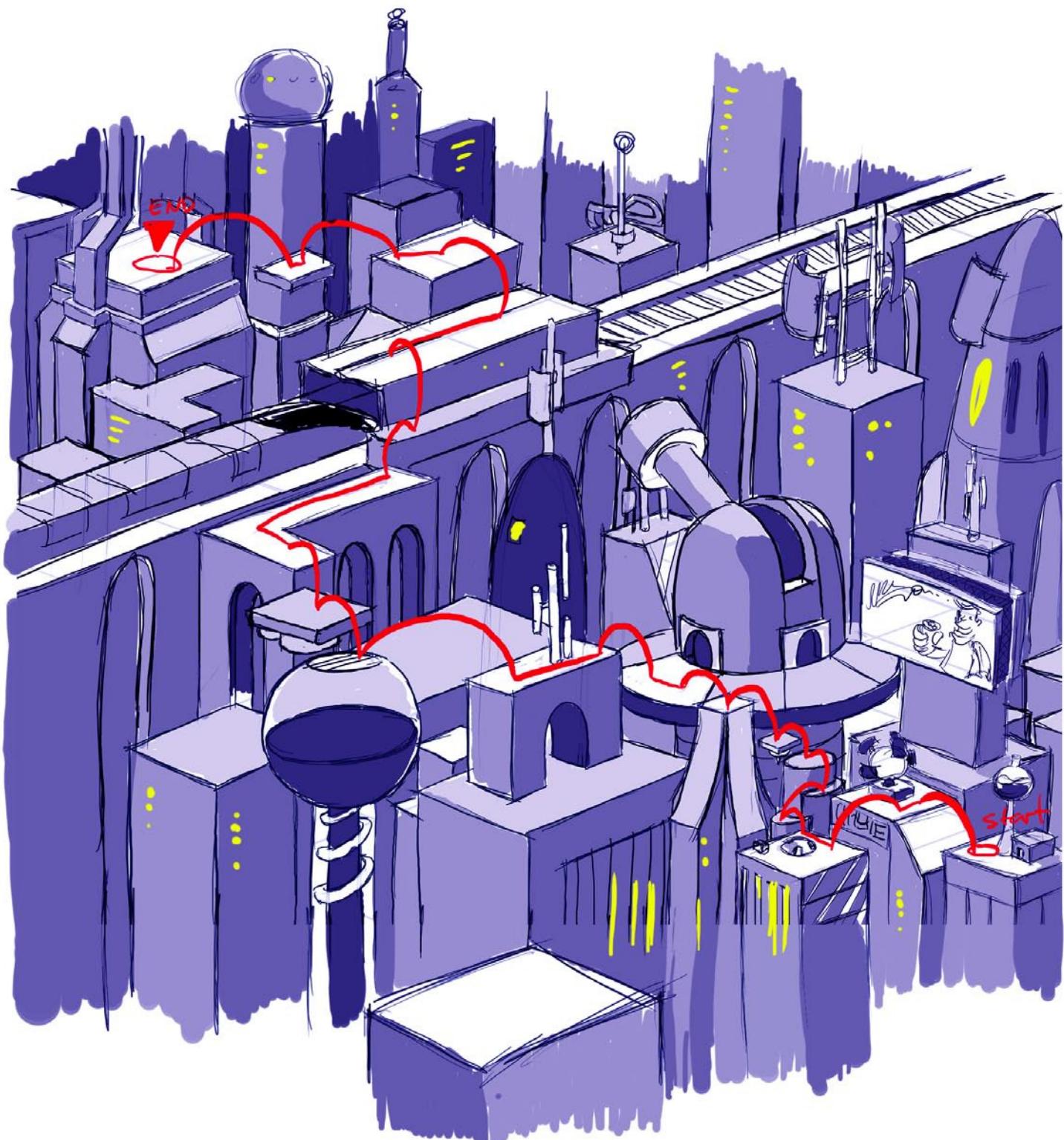
Fase 08 – Bolhas

Uma superfície efervescente que solta bolhas em direção ao céu, criam o cenário dessa etapa. Uma espécie de coral gigantesco forma bases por onde o personagem deverá passar até atingir o topo do coral. O jogador deverá usar as bolhas flutuantes para tomar impulso entre uma base e outra. Tubos nas laterais do coral podem ser usados como atalhos, mas podem esconder perigos.



Fase 09 – Prédios

A última fase do jogo é ambientada em uma megalópole de arranha céus imensos. Dentre placas luminosas, Outdoors animados, antenas e caixas d'água futuristas, o personagem deverá percorrer os topes dos prédios até atingir a torre mais alta da mega cidade, onde acontecerá o confronto com o vilão do game.



Regras

Vidas e Checkpoints

Apesar de controlar dois tipos de avatares: Gus e o robô/nave, o único avatar que pode perder vida é o garoto. Cada vez que o robô/nave levar um tiro, ou sofrer um golpe, ele perde uma peça. Ao perder cinco peças a máquina pára de funcionar, e Gus é obrigado a descer do veículo em busca de peças sobressalentes. Se isso acontecer no meio de uma batalha, o jogador vai precisar procurar por peças se esquivando e fugindo dos disparos inimigos. A mesma lógica se aplica à nave, porém se a nave perder as cinco peças durante o vôo entre duas plataformas ela cai e o jogador perderá uma vida. O mesmo pode acontecer caso a turbina superaqueça durante o trajeto. Neste caso a nave cairá e uma vida será perdida. Cada vez que o jogador perder a vida, o jogo retorna para o último ponto de checagem (checkpoint). Esses pontos estarão espalhados estrategicamente pelas fases. O jogador reiniciará a partir do último “checkpoint” superado, e poderá fazer isso ilimitadamente. O jogo salva automaticamente o último “checkpoint” superado e caso o jogador desligue o computador, é desse ponto que o jogo vai se reiniciar.

Habilidades e Armamentos

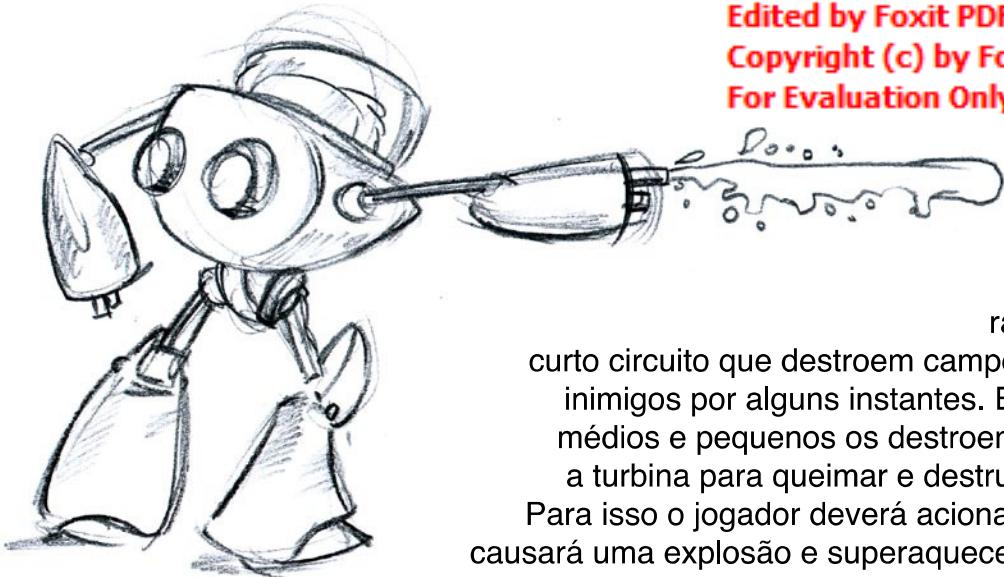
Gus -

Gus se movimenta com rapidez e é bastante ágil, o único modo de movimentá-lo é correndo. Gus é o único dos três avatares capaz de carregar peças (uma de cada vez), acionar dispositivos, fazer reparos e controlar as peças dos quebra-cabeças. Ao controlar Gus, a única opção de ataque que o jogador terá é jogar objetos que carrega nos inimigos. Esse ataque não será eficiente em inimigos grandes, mas pode afastar os pequenos. Gus tem uma barra de vida que vai sendo consumida a cada dano sofrido pelo garoto. Ao entrar em uma máquina ativa (funcionando), sua barra de vida é restaurada.



Robôs-sucata

Independente do estágio de evolução, os robôs andam e correm. Apesar de não voarem, como suas pernas são turbinas, o jogador pode acioná-las fazendo o robô flutuar próximo ao chão, sem sair do lugar. O robô poderá girar em torno do seu próprio eixo. Essa habilidade aliada ao uso das armas pode permitir que o jogador gire disparando em todas as direções (durante o giro, a mira vai automaticamente buscar os inimigos mais próximo ao centro da tela). O uso da turbina consome bateria que precisa ser reposta com kits de energia encontrados pelo cenário (a carga completa da bateria tem autonomia para fazer a turbina funcionar até o superaquecimento por cinco vezes). Os robôs têm duas formas de ataque: disparos de bolas laser, que explodem ao encontrar o inimigo e lançamento de jatos de gosma corrosiva. As bolas lasers destroem pequenos inimigos rapidamente, mas só funcionam nos inimigos maiores, como os



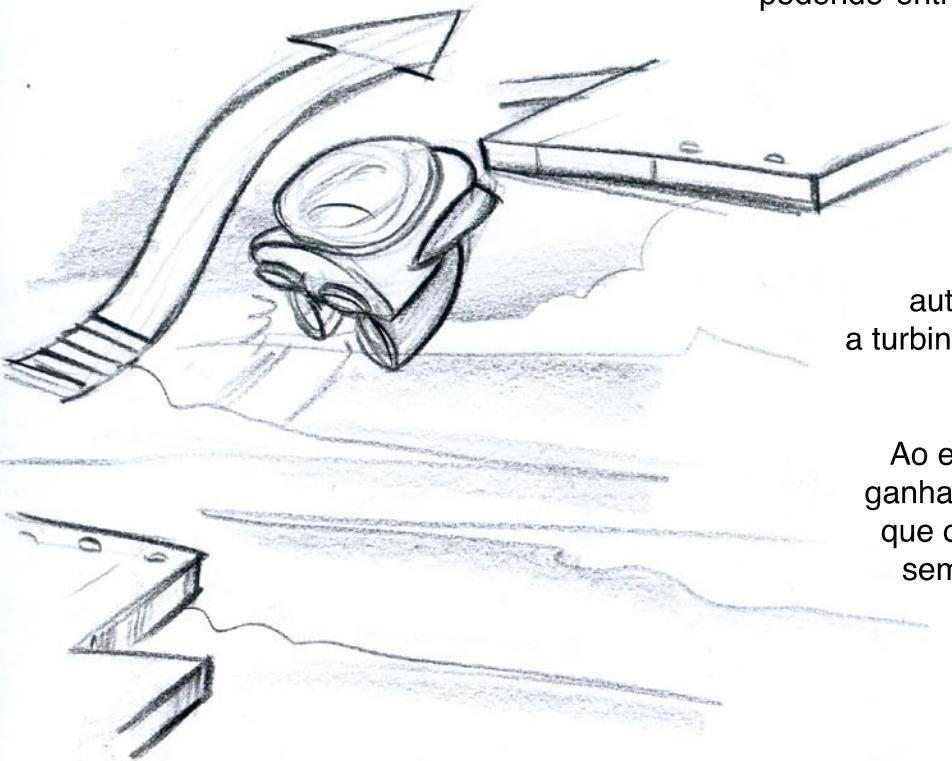
tanques e os destruidores depois que seu campo de Força tenha sido debilitado. Os jatos de gosma corroem rapidamente as juntas e criam um curto circuito que destroem campos de força e imobilizam grandes inimigos por alguns instantes. Essa gosma lançada em inimigos médios e pequenos os destroem. Os robôs também podem usar a turbina para queimar e destruir todos os inimigos de uma tela. Para isso o jogador deverá acionar a turbina com força total, o que causará uma explosão e superaquecerá a turbina por vários minutos e consumirá toda a bateria do robô.

Ao evoluir para o segundo estágio, o robô passará a ser mais ágil e rápido e terá a capacidade de pular. Além disso, poderá dar socos, que poderão destruir pequenos inimigos e atordoar os médios. Seus dedos lançarão feixes de laser, que podem destruir os inimigos com mais rapidez.

Já no terceiro estágio, os socos passam a ser bem eficientes e três deles destroem os inimigos médios. Essa versão do robô pode correr e dar saltos bem altos. Esse robô dispõe de um pequeno campo de força que pode ser acionado por 10 segundos – o uso do campo de força consome 30% da bateria cada vez que é ativado.

Naves-sucata

Os robôs podem assumir a forma nave a qualquer momento. Se isso acontecer sobre uma plataforma, a nave flutua inerte sem consumir recurso algum. Para a nave andar a turbina deverá ser acionada e aí sim, controlada. A nave só se desloca para frente, e a velocidade acelera conforme turbina se mantém em funcionamento. No caso de super aquecimento da turbina ou descarregamento da bateria, a nave pára e se isso acontecer enquanto não estiver sobre uma plataforma, a nave cairá sem controle. Se a nave for atacada durante o vôo, ela perderá estabilidade podendo entrar em rota de colisão com qualquer obstáculo. Sempre que a nave raspar em um objeto rígido, ela perderá duas peças e ao colidir diretamente, perderá quatro.



Ao evoluir para a nave de nível 2, a nave ganhará mais estabilidade e autonomia de vôo, conseguindo manter a turbina em funcionamento por mais tempo (sem o superaquecimento)

Ao evoluir para a nave de nível 3, a nave ganhará ainda mais autonomia, permitindo que distâncias maiores sejam percorridas sem que a turbina superaqueça (o dobro das distâncias que eram percorridas anteriormente). Nesse nível, a nave poderá disparar tiros laser durante o vôo.

Danos e Vulnerabilidade

Todos os disparos acertarão o avatar (Gus, Robô-Sucata ou Nave) a menos que o jogador o movimente, se esquivando do ataque.

Choques – Disparados pelos robôs formigas.

Esses choques consomem 20% da barra de vida de Gus, disparados contra os robôs ou naves, farão com que a bateria perca 5% a cada tiro, mas não danifica as peças.

Sucção de energia – Se uma serpente robô grudar em Gus, consumirá 20% de sua barra de energia a cada dois segundo preso no personagem. Para se livrar dela o garoto deverá correr e girar o corpo. Ao grudar em um robô ou nave, a serpente consumirá 5% da bateria a cada dois segundos. Os robôs e naves deverão rodopiar para se livrar das serpentes.

Soco (robô soldado) – Consumirá 10% da barra de vida de Gus. Os robôs e naves são imunes a esses golpes.

Soco (robô destruidor) – Consumirá 70% da barra de vida de Gus e destruirá uma peça do robô e da nave.

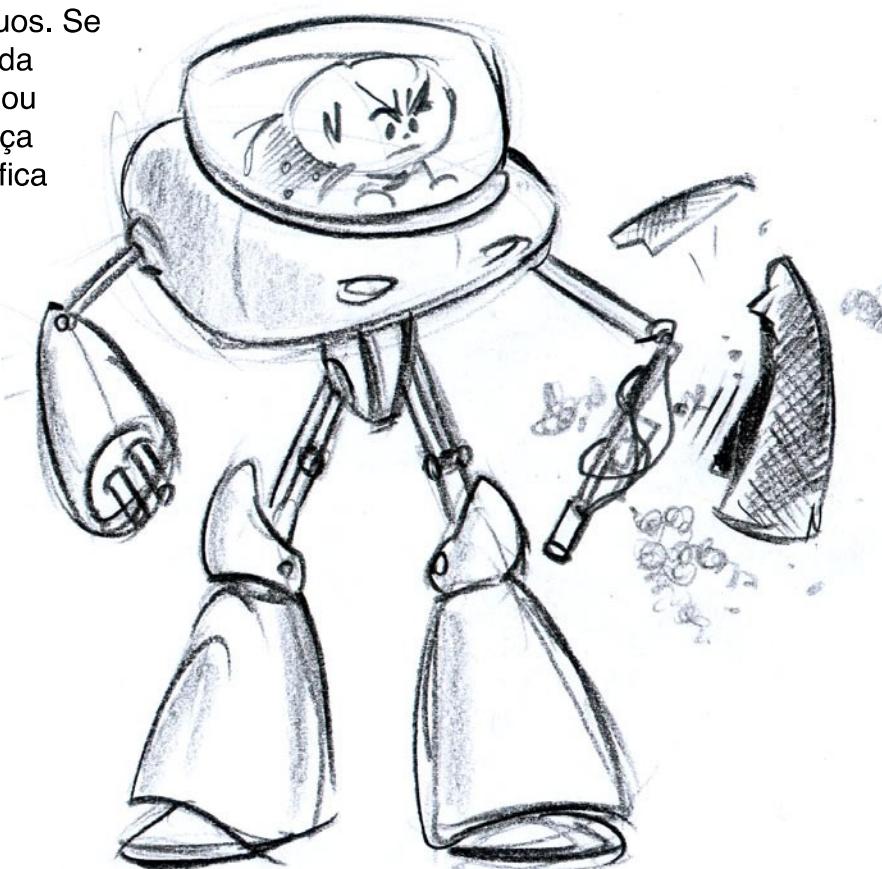
Tiros de laser (disparados pelos soldados e pelos soldados voadores) – Um tiro desses consome 50% da barra de energia de Gus. A cada cinco tiros desse tipo, a nave ou o robô perderão uma peça.

Lasers cortantes (disparados pelo robô morcego)

Esse lasers são feixes contínuos. Se Gus encostar nesses feixes, perderá 90% da barra de vida. Ao encostarem em um robô ou em uma nave, os feixes destruirão uma peça imediatamente. Após o disparo, o feixe só fica ativo por dois segundos e o robô levará mais 10 para poder disparar outro feixe.

Canhão (disparado pelo robô tanque) – Esse tiro consome 100% da barra de vida de Gus. Os robôs e naves

perdem uma peça a cada um desses tiros. Apesar da destruição dessa arma, a trajetória do projétil é lenta, o que permite desvios.



Controles

Os controles de movimentação serão feito pela utilização das teclas A,W,S,D e pelo Mouse.

Gus e Robô

A – andar de lado, para o lado esquerdo.

W – andar para frente.

D – andar de lado, para o lado direito.

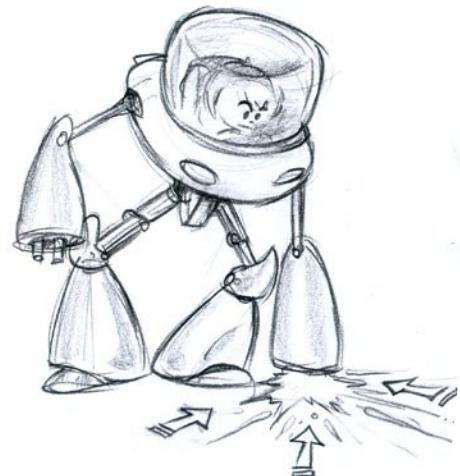
S – andar para trás.

Barra de espaço – Aciona a turbina (duplo clique na barra de espaço aciona o modo “força total” disparando uma bomba pela tela)

CNTRL – Botão de ação – Ao pressionar essa tecla, nas proximidades de peças e dispositivos, Gus pega e larga objetos, aciona mecanismos e faz reparos. CNTRL durante o controle do robô, só funciona para acionar a succão que serve para recarregar o tanque de gosma corrosiva.

SHIFT – Aciona a transformação em nave (apenas no robô).

Mouse



Movimentação do Mouse – Move a câmera e define o a direção seguida pelo personagem e mira.

Botão direito – tiros de bolas laser e de feixes de laser (quando tiver essa habilidade)

Botão esquerdo – Disparo de jato de gosma corrosiva (enquanto o jogador mantiver o botão pressionado, o tiro é constante até o fim da reserva).

Nave

A – Vira a nave para o lado esquerdo.

W – acelera.

D – vira a nave para o lado direito.

S – breca.

Barra de espaço – Aciona a turbina (duplo clique na barra de espaço aciona o modo “força total” fazendo a nave disparar rapidamente)

SHIFT – Aciona a transformação em robô.

Mouse



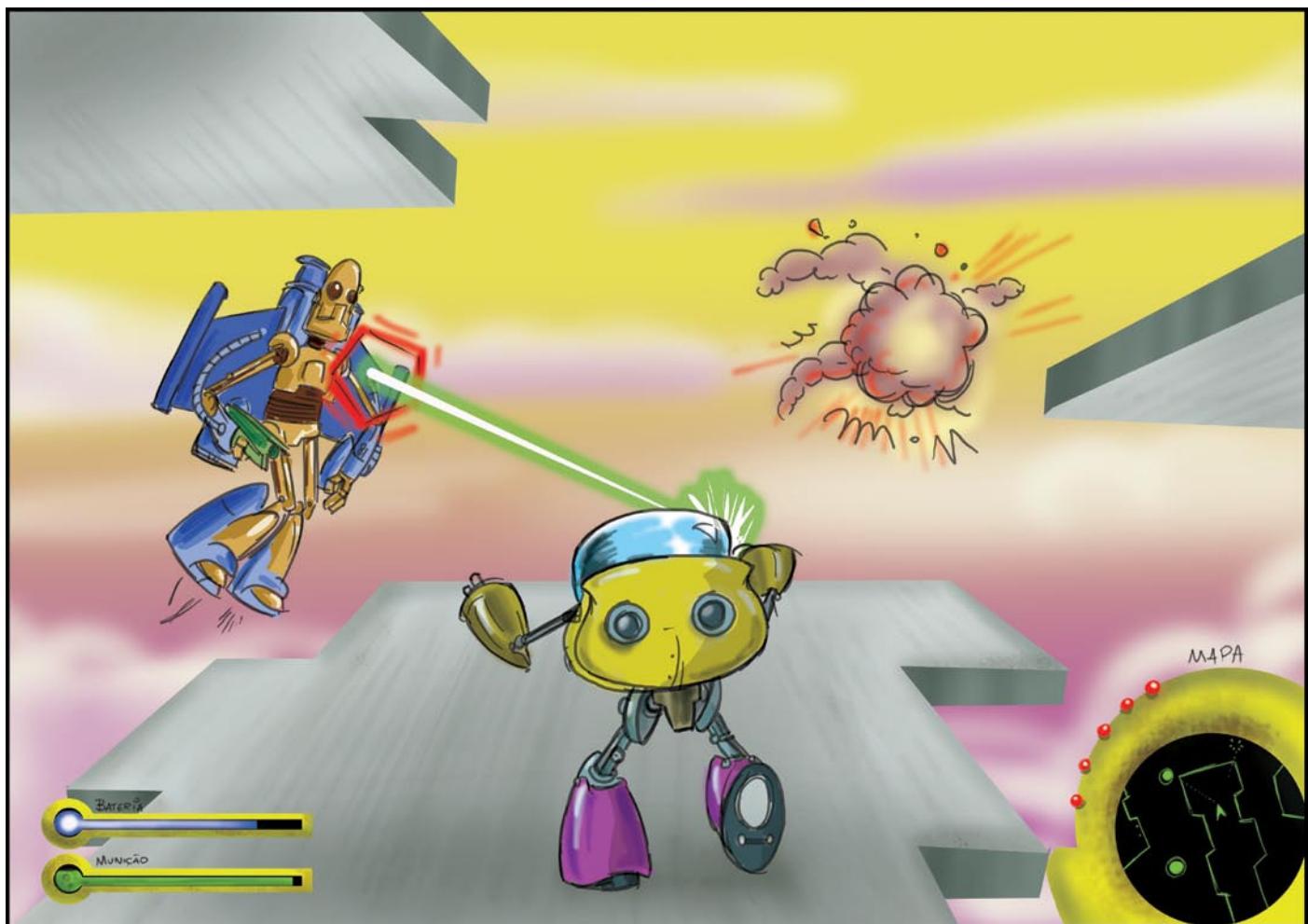
Movimentação do Mouse – Move a câmera e define o a direção seguida pela nave e mira (quando for o caso).

Botão direito – tiros de feixes de laser (quando tiver essa habilidade)

Botão esquerdo – Dispara toda a reserva de gosma corrosiva formando uma bomba que destrói todos os inimigos da tela. (consome toda a reserva).

Interface visual

O jogador vai visualizar o jogo a partir de uma câmera externa que focaliza o jogador, mostrando o avatar de corpo inteiro, posicionando-se sob a cabeça do personagem a um ângulo de 30°. A câmera acompanha a movimentação do personagem, corrigindo a posição conforme os comandos do jogador.



Informações de status do jogo:

Barras

No canto superior esquerdo o jogo informará graficamente as barras de vida, no caso do controle de Gus e, no caso do Robô e Naves, barras de energia (bateria) e reserva de Gosma Verde posicionadas uma acima da outra.

Mira

Nos módulos que permitirem tiros ou qualquer tipo de lançamento de projéteis, um pequeno pentágono vermelho aparecerá na região central da tela. Conforme

Mapa

Um mapa com vista superior mosra a posição do jogador e os inimigos mais próximos. No lado esquerdo desse dispositivo cinco luzes vermelhas mostram ameaças iminentes - quanto maior o número de luzes acesas, mais próximo está o inimigo.

Superaquecimento da Turbina

Ao utilizar a turbina, tanto no modo robô quanto no modo nave, a turbina ficará gradualmente mais avermelhada até atingir o nível máximo de superaquecimento, quando a turbina ficará pulsando vermelho forte. Ao deixar de funcionar, a turbina se resfria, retornando a sua cor normal (amarela) gradualmente.

Peças comprometidas e perdidas.

Independente do local de recepção de dano, as peças serão avariadas na seguinte ordem: ombro esquerdo (aerofólio esquerdo – nave), fêmur direito (capa protetora da turbina direita – nave), ombro direito (aerofólio direito – nave), fêmur esquerdo (capa protetora da turbina esquerda – nave) e proteção das costas (traseira da nave). A peça vai ficando escura até estar totalmente danificada. Assim que ela se danificar totalmente, cairá desaparecendo do cenário. Quando as cinco peças forem perdidas, o robô/nave ficará acinzentado mostrando que a máquina está fora de operação.



Elementos de Jogo do demo jogável

1. Relação das Peças que integram a demo (personagens e Itens):

Avatar (3 modos distintos)

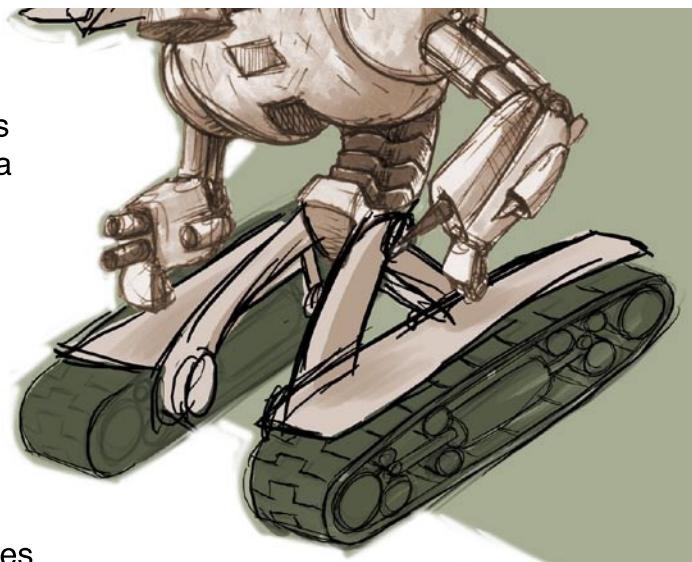
- Gus – (ver item “D”)
- Robô nível 3 – (ver item “D”)
- Nave – nível 3 -(ver item “D”)

Inimigos (presentes em todas as fases)

- Robôs serpentes – Esses robôs parecem fios-vivos e rastejam pelo chão em busca de energia. Eles funcionam como parasitas e drenam a energia de outras máquinas.
- Soldados – (ver item “E”)
- Soldados voadores – (ver item “E”)
- Robôs morcego – (ver item “E”)
- Tanques – (ver item “E”)
- Robôs Destruidores – (ver item “E”)
- Robôs Zepelins – (ver item “E”)

Inimigos exclusivos dessa fase.

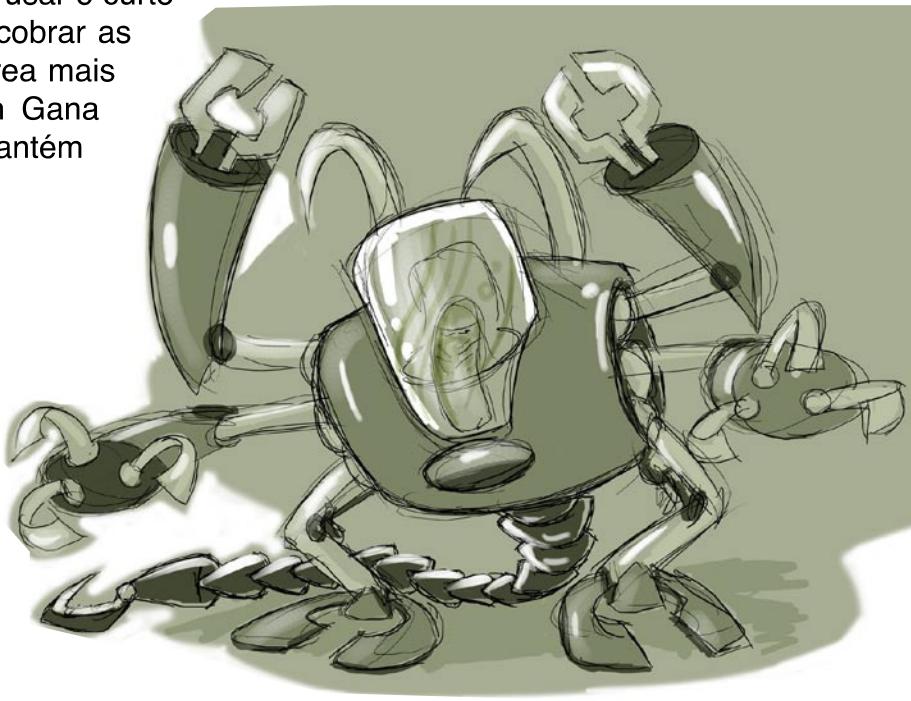
- **Destruidor-centauro** – Um híbrido do robô-tanque com o robô-destruidor. Este robô inimigo tem seis braços, os dois superiores são equipados com canhões. Sua locomoção é feita por esteiras, assim como o robô-tanque, mas para se aproximar do avatar em fuga, converte seus braços inferiores em pernas permitindo corridas curtas. Além dos canhões lasers, golpes de socos são outra opção de ataque.



• **Gana Golber - Armadura escorpião**

- O grande vilão do jogo aparecerá nesta e na última fase do jogo completo, nas duas vezes será o “boss” (inimigo final).

Neste primeiro confronto ele está equipado com uma armadura que o torna praticamente invulnerável. Seus ataques são bastante variados: tiros de laser, canhões de laser, mísseis, socos e a ferroada elétrica, que aprisiona o robô-sucata drenando sua energia. Seu único ponto fraco é a facilidade de se super aquecer sempre que o golpe com o ferrão não for bem sucedido. O jogador deverá usar o curto tempo que esse vilão precisa recobrar as energias para atacá-lo na sua área mais vulnerável, o vidro que mantém Gana Golber dentro do líquido que o mantém vivo.



Itens e recursos

- Kits de Energia – (ver item “E”)
- Munição (gosma corrosiva) – (ver item “E”)
- Peças de reparo - (ver item “E”)

2. Arena (ambientes da fase 7 – demo)

A sétima fase, usada como demonstração do jogo “Robô-Sucata” será ambientada em um cenário formado por plataformas que flutuam ao redor de uma grande torre sobre nuvens.

3. Objetivo da fase:

Gus deve superar os obstáculos e chegar até a torre central, que é o ponto mais alto da arena, e salvar seu amigo Etê de Varginha.

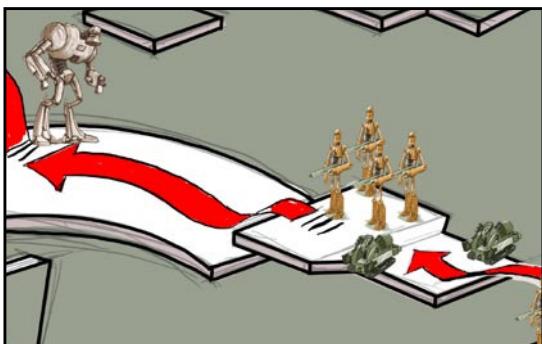
4. Descrição do percurso e desafios da

VIDEO (Não Interativo)

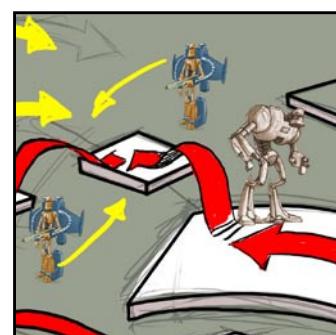
O vídeo introdutório mostra um disco-voador, controlado por alienígenas aliados (liberados na primeira fase) pilotam um disco que rebocam, a nave robô de Gus até uma plataforma suspensa entre nuvens.

A FASE COMEÇA

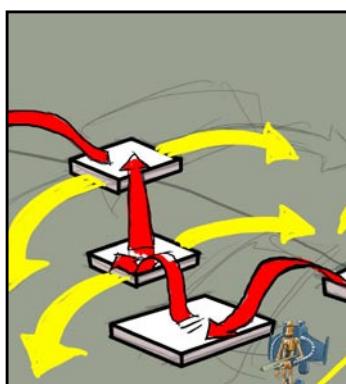
- Logo após a chegada a essa plataforma redonda, o robô-sucata enfrentará dois soldados-robôs e um robô-tanque. Depois disso, o robô-sucata deverá se transformar em nave para seguir a diante para a próxima plataforma. Para isso, Gus deve descer do robô-sucata e acionar o controle que irá posicionar a prancha móvel na direção da plataforma correta. Sem que essa prancha seja direcionada corretamente, é impossível atingir a próxima plataforma, pois a turbina vai superaquecer. De volta ao robô-sucata, o jogador deve controlar o robô até a beirada da prancha, se transformar em nave e seguir para a próxima plataforma.



- Dois tanques protegem a chegada dessa plataforma. A nave deverá desviar dos tiros de canhões e pousar em segurança. Assumindo novamente a forma de robô, o jogador deve destruir os tanques, antes que eles virem seus canhões para sua direção (o que tornará o desafio mais complexo). Enquanto isso, uma tropa formada por quatro soldados virá da outra direção. O jogador deverá cruzar os inimigos e atingir a outra beirada, que dará acesso a próxima plataforma. Um robô destruidor protegerá essa área e caso o jogador tente superar esse inimigo sem destruí-lo, sua nave será alvo muito fácil durante o vôo.

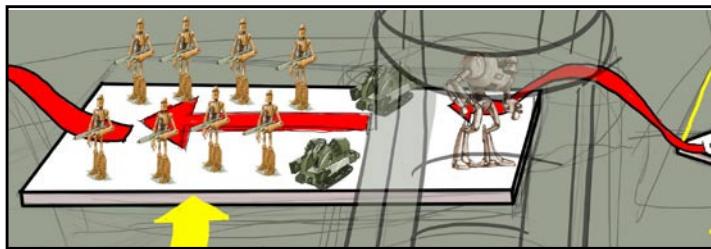
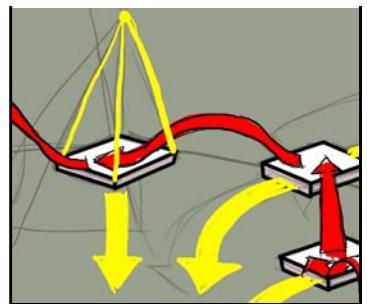


- Nesse ponto, duas plataformas são avistadas: uma maior, dentro do percurso seguido pelo jogador, e uma bem pequena, isolada do lado esquerdo. Se o jogador tentar seguir diretamente para a plataforma maior, a turbina superaquecerá e a nave cairá. O único modo de seguir adiante é usar a plataforma menor como ponto intermediário e resfriar a turbina. A área é bem pequena e será preciso habilidade para pousar em segurança nessa plataforma. Dois soldados-voadores vão se aproximar do robô-sucata, o jogador deve se esquivar dos ataques dentro de um espaço bem limitado e destruí-los.



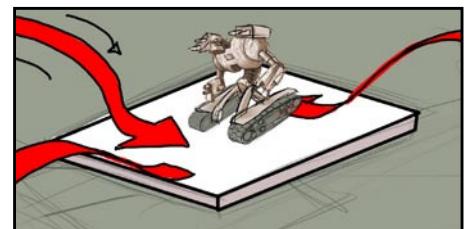
- Pousando na plataforma o jogador deve seguir até a beirada oposta, onde vai observar que duas plataformas pequenas se movem cicличamente para esquerda e para a direita. Somente quando a primeira delas estiver no ponto mais próximo da plataforma onde o jogador está, é que será possível atingi-la sem o superaquecimento da turbina. Para isso, o jogador deverá calcular o tempo de movimentação da plataforma e iniciar o trajeto um pouco antes dela atingir o ponto ideal. Usando a mesma lógica, o jogador deverá calcular a melhor posição, mas agora deve levar em conta a movimentação da plataforma em que está aliada a movimentação da próxima plataforma.

- O jogador vai perceber que não há nenhum ponto em todo o trajeto cíclico da plataforma, que permita atingir uma próxima plataforma. Se o jogador olhar para cima, observará uma plataforma suspensa por um cabo de aço. O jogador, controlando o robô-sucata deve disparar uma bola de laser, no gancho que segura a plataforma suspensa, liberando a plataforma que cairá, permitindo a passagem. A plataforma liberada servirá de ponto de resfriamento da turbina, e o jogador poderá seguir até uma grande plataforma adiante. Mais uma vez, o jogador deve calcular o melhor momento e voar para o próximo ponto.

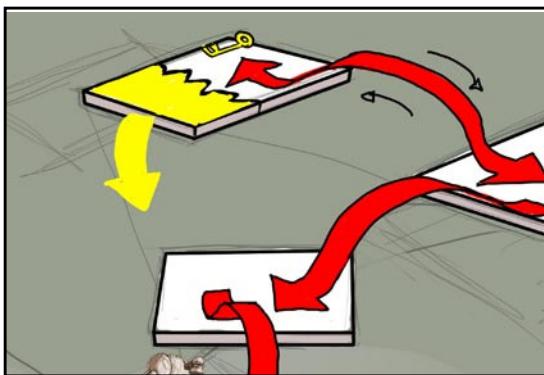


ataques inimigos para destruir todos os inimigos. Na extremidade da plataforma, a rampa permitirá o acesso a apenas uma nova plataforma, que parece bastante isolada do percurso que levará o jogador ao objetivo final.

- Um robô-destruidor tentará impedir o pouso da nave-sucata. O jogador deve se esquivar de seus golpes e pousar em segurança. No momento em que tocar a plataforma, dois robôs tanques e oito soldados vão correr na direção do robô-sucata. O jogador deverá coordenar golpes, tiros e se esquivar dos

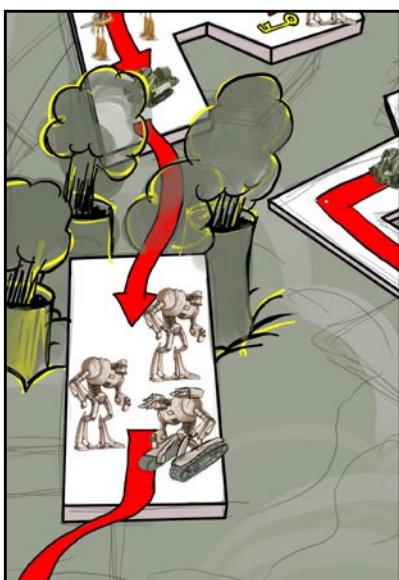
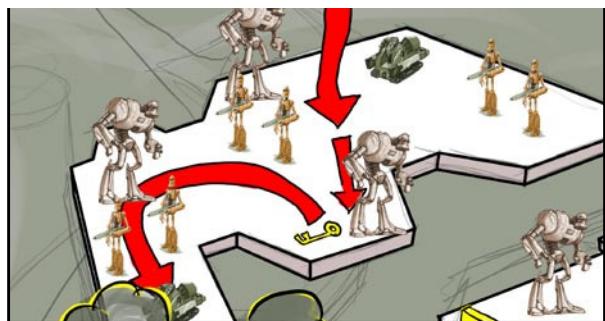


- Essa plataforma aparenta não permitir a continuidade do percurso, pois não há plataformas posicionadas para que o jogador prossiga. Um robô exclusivo dessa fase tentará destruir o robô-sucata. Ao lado esquerdo, fora do percurso que leva a torre, uma pequena plataforma avariada, flutua.



• Essa plataforma está parcialmente em ruínas, e não há qualquer outra plataforma por perto, além da anterior. Conforme o robô-sucata anda, a plataforma balança e range. Cinco robôs-serpente rastejam e podem atacá-lo consumindo a bateria. O chão apresenta várias rachaduras, ao fazer o personagem olhar pra baixo, essas rachaduras vão se revelar ativas no campo de mira. O jogador deverá mirar nessas rachaduras e disparar a gosma corrosiva. Isso fará parte da plataforma se desprender e se separar em dois novos pedaços que se posicionarão formando um caminho possível, a partir da plataforma anterior. Ao disparar a gosma, o robô-sucata deve estar na parte mais preservada da plataforma, pois se estiver sobre os pedaços que vão se desprender, a trepidação o derrubará e uma vida será perdida. O jogador deverá voltar à plataforma anterior e de lá, usar as duas pequenas plataformas como pontos intermediários até a próxima plataforma do percurso.

- Um robô-tanque e dois soldados vão atacar a nave-sucata tentando impedir a aproximação na plataforma. Desviando dos tiros, a nave deve atingir a plataforma, assumir a forma robô-sucata e destruir o tanque e dois soldados. Mais quatro “soldados” e dois “destruidores” tentarão impedir o progresso do robô-sucata. Na extremidade oposta, um robô-tanque guarda a outra beirada. A plataforma seguinte está bem mais alta do que a altura que a nave poderá atingir. Abaixo, há três grandes canos saindo de dentro das nuvens. Para prosseguir o jogador deverá voltar até o meio da plataforma em que está, fazer Gus descer do robô e acionar uma alavanca que fará com que os canos comecem a emitir gases em alta velocidade. Assim, o jogador poderá levar o robô até a extremidade, se transformar em nave e usar os gases como propulsão, permitindo que a nave atinja a plataforma seguinte. Para fazer essa manobra, o jogador precisará ter cuidado, pois os gases não são emitidos de maneira constante, e se a emissão cessar, a nave cairá.

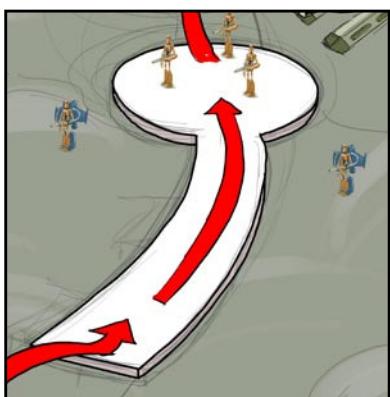
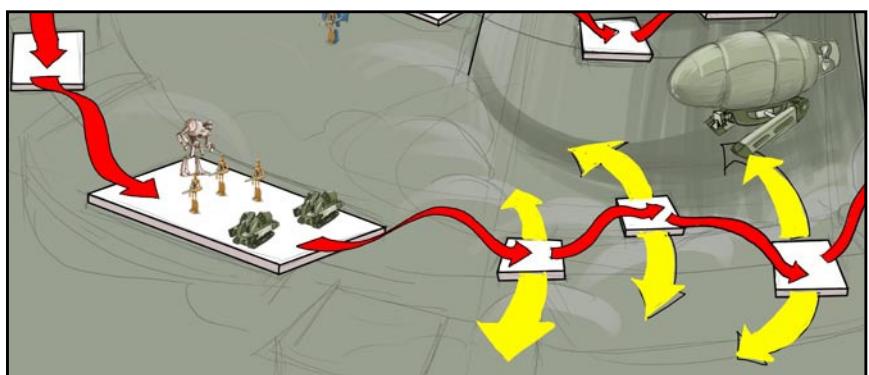


que vão permitir a melhor posição de decolagem, o jogador deverá ir pousando em cada uma delas para que a turbina resfrie, até atingir uma plataforma maior, com uma rampa que leva a uma área circular.

- O robô-sucata pousa em rampa curva que o levará até uma área circular, onde três “soldados” o

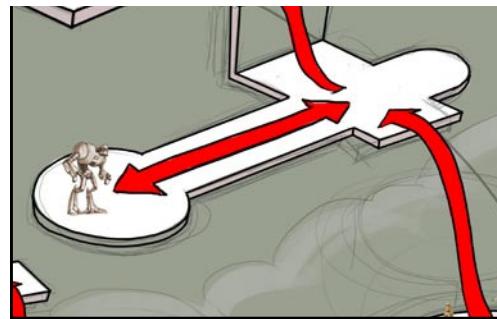
• Outros dois “destruidores” e um “destruidor-centauro” atacarão o robô-sucata logo na chegada à plataforma alta. O jogador deverá livrar-se dos inimigos (como?) e atingir uma pequena plataforma lateral que servirá de base para a chegada a próxima plataforma.

• Três “soldados”, dois “tanques” e um “destruidor” formam a tropa de recepção dessa plataforma, será impossível progredir sem que o robô-sucata destrua os inimigos, pois não haverá espaço para esquivas. Algumas caixas de metal servirão de barricadas durante essa batalha. Ao vencer os inimigos, o robô-sucata poderá caminhar até a extremidade oposta, onde encontrará quatro pequenas plataformas em movimentos cílicos. Coordenando os momentos adequados,

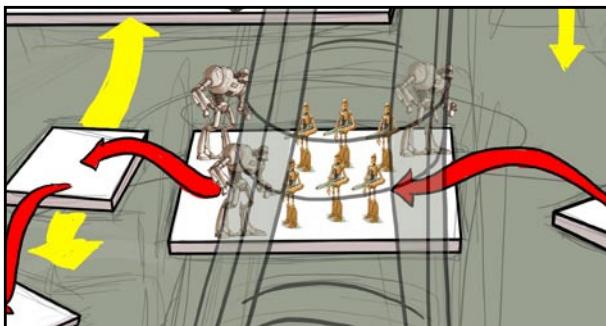


aguardam, mais quatro “soldados” voadores e dois robôs-zepelins o atacarão. Para que o robô-sucata se transforme em nave e prossiga, deverá destruir os robôs aéreos, pois será muito difícil percorrer o trajeto até a outra plataforma sem que a nave-sucata seja destruída.

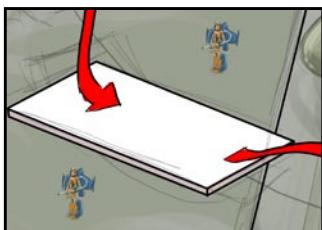
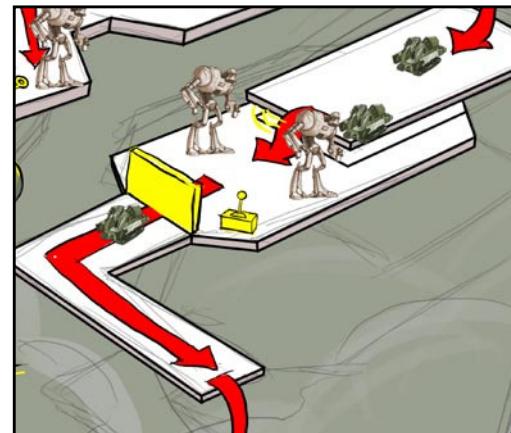
• Ao chegar à próxima plataforma, o jogador encontrará um portal protegido por um campo de força. Do lado direito há uma pequena prancha que não leva a nenhum lugar. Do lado esquerdo, há uma prancha mais comprida e estreita que leva a uma base. Se o robô tentar seguir em frente vai sofrer um choque causado pelo campo de força. Para superar esse obstáculo e prosseguir, Gus deverá descer do robô-sucata, ir até a rampa pequena onde vai encontrar uma alavanca caída e levá-la até a base da rampa mais comprida, onde poderá encaixá-la e ativar



o comando que desativará o campo de força. Nesse momento um robô-destruidor vai subir na plataforma e tentará pegar o garoto que terá pouco tempo para voltar para seu robô-sucata e se defender. Para prosseguir, o robô-sucata deverá caminhar até a base do portal e disparar um jato de gosma corrosiva que fará o portal cair se transformando numa ponte que levará até as proximidades de mais uma plataforma.



e um “destruidor” protegem essa plataforma. O jogador terá que enfrentar os inimigos, ou esquivar-se deles até chegar a extremidade que permitirá que ele alcance uma nova plataforma em movimentos cílicos. Ao se aproximar dessa extremidade, dois novos destruidores subirão na plataforma. Como o jogador deverá aguardar a posição mais adequada da plataforma móvel, será difícil permanecer pronto para descolar, sem que todos os inimigos tenham sido eliminados.



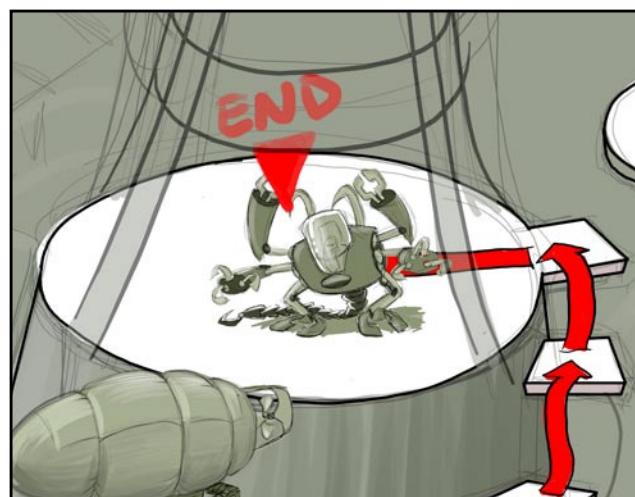
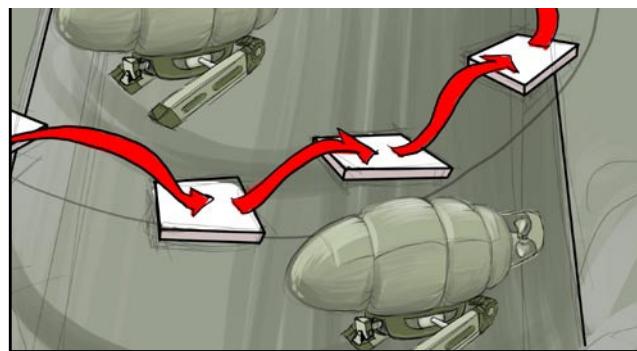
• Sobre a plataforma móvel, o jogador deverá esperar mais uma vez pela posição mais apropriada que permitirá o trajeto até a próxima plataforma sem que a turbina superaqueça. A próxima plataforma tem uma escada que levará o robô-sucata a uma rampa estreita que não permite a decolagem para nenhuma outra plataforma. Dois robôs-tanques esperam o robô-sucata antes dos degraus. No alto da escada, mais um robô-tanque e dois robôs-destruidores protegem o local. No canto esquerdo da parte mais larga da plataforma, há um painel de comando. Gus deverá descer do robô-sucata e solucionar um quebra-cabeça (conectar os fios desconectados do equipamento) que ativará o desdobramento da rampa estreita em mais uma parte, permitindo uma decolagem até a próxima plataforma. O robô-sucata deverá correr pela rampa estreita para tomar impulso antes de se transformar em nave, se não for assim, não terá força suficiente para subir a rampa.

• A próxima plataforma é vigiada por quatro soldados-voadores. O robô-sucata poderá passar por ali rapidamente sem enfrentá-los, mas será preciso bastante habilidade para não sofrer muitos danos. A outra extremidade da plataforma dará acesso a quatro pequenas plataformas em ruínas.

• As plataformas em ruínas não resistem ao peso do robô por mais do que cinco segundos. Se o robô-sucata demorar mais do que esse tempo sobre essas plataformas, essas peças se decomporão, e o robô cairá, perdendo uma vida (ver item 5.1) Por isso, o jogador terá

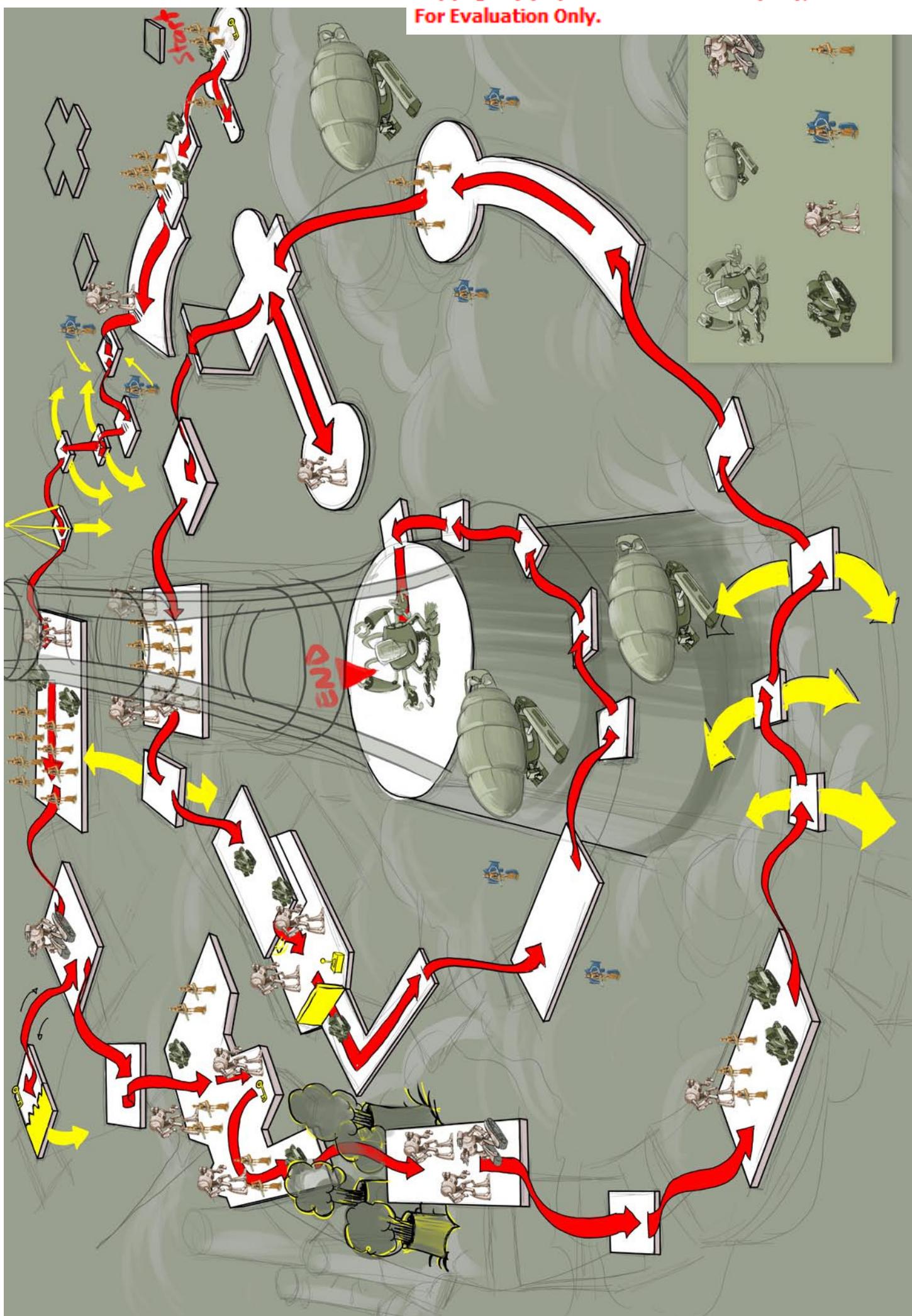
que coordenar os vôos da nave e usar r do que cinco segundos para resfriar as – tempo suficiente já que as distâncias entre essas plataformas são pequenas. Mas isso deverá ser feito enquanto o robô/nave desvia dos tiros de dois robôs-zepelins.

- A última plataforma em ruína dará acesso a uma grande base circular. No ponto oposto à chegada do robô-sucata há uma fortificação onde o Etê de Varginha, alienígena aliado da Turma terráquea e de Gus é mantido prisioneiro. Antes que jogador se aproxime do centro da base circular, um grande robô cairá do céu, e se levantarará rapidamente mostrando que se trata do vilão Gana Golber usando uma armadura robótica que o deixa duas vezes maior do que o robô-sucata. O jogador deverá enfrentar essa máquina e avariá-la fazendo o vilão fugir, depois disso Gus descerá do robô para salvar seu amigo da prisão.



VIDEO (Não Interativo)

Essa ação final ativará o vídeo animado que concluirá essa fase: O disco dos alienígenas pousa na plataforma, O Etê de Varginha faz uma piada com o amigo e corre para o Disco. Gus volta para o robô-sucata e aperta o cinto.



A História

O universo é controlado por uma confederação de planetas pacíficos que mantém a ordem nas galáxias. Um grupo formado por alienígenas desacreditados pela confederação e sete crianças terráqueas, recebe missões irrelevantes em planetas inóspitos para serem mantidos longe de problemas. Em uma dessas missões, descobrem que o vilão Gana Golber, está construindo um exército de robôs para dominar e escravizar os planetas. A turma de crianças e seus amigos alienígenas são aprisionados, apenas o garoto Gus, consegue escapar acabando em um planeta cheio de lixo e sucatas.

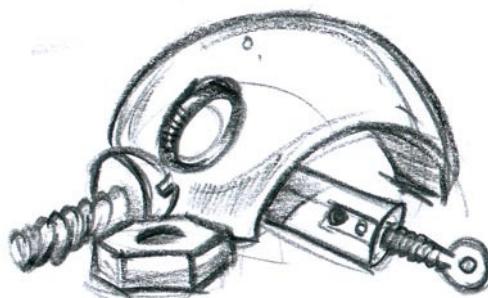
Após essa introdução, que será contada em um vídeo não interativo, o jogo contará a história do salvamento de cada um dos amigos de Gus e como a turma vai ajudando a incrementar o robô-sucata.

Ao final Gus pilotará um avançado modelo do robô-sucata e vai destruir a fábrica de robôs e aprisionar Gana Golber. A cada início e final de fase, um vídeo não interativo mostrará uma animação mostrando o desenrolar dessa história.

Bônus

Ao final do jogo, o jogador poderá reiniciá-lo escolhendo como avatar qualquer um dos 9 personagens liberados e seus respectivos robôs-naves, que trarão em suas características elementos de suas personalidades.

Além disso, alguns vídeos exclusivos serão desbloqueados e somados aos vídeos de cada fase, poderão ser assistindo em seqüência criando uma versão “filme” da história contada.



Assets de arte requeridos

Modelos 3D e texturas respectivas:

Personagens

Avatares:

- Gustavinho
- Robô Sucata (forma bipede)
- Robô Sucata(forma nave)

Inimigos:

- Soldados
- Soldados Voadores (variação do modelo anterior)
- Tanque
- Destruidores
- Robôs Zepelim
- Gana Golber (Boss)

Objetos

Itens

- Gosma Corrosiva
- Baterias
- Peças de reparo (sucata)

Objetos de Cena (parte do cenário)

- Tanques pequenos
- Tanques Grandes
- Mangueiras
- Encanamento (4 módulos)
- Caixas de ferro
- Containers
- Pilhas Sucatas (6 módulos)
- Grades
- Painéis de controle

Sequências de Animações *(as animações podem funcionar simultaneamente)*

Gustavinho

- Correndo
- Carregando Objetos (andando)
- Pegando objetos no chão
- Operando (painéis)
- Fazendo reparos
- Pulando (para os lados)
- Saindo do Robô (salto)

Robô Sucata (bípede)

Andando
Atirando
Esquivando para o lado
Recebendo dano
Perdendo peças (Diferentes)
Abrindo Escotilha (eject)
Enguiçando (parando de funcionar)

Robô Sucata (Nave)

Transformação (de robô em nave)
Enguiçando (turbina desliga)
caindo
Recebendo dano

Soldados

Patrulhando (andando e observando ao redor)
Correndo
Atirando
Esquivando para o lado
Recebendo dano
Desmontando (ataque com gosma)
caindo desativado (ataque com tiros)

Soldados Voadores

Ronda (flutuando em círculos)
Se aproximando (turbinas ligadas)
Atirando
Desmontando (ataque com gosma)
caindo desativado (ataque com tiros)

Tanque

Patrulhando (parado com radares rodando)
Andando
Atirando
Recebendo dano
Desmontando (ataque com gosma)

Destruitores

Patrulhando (andando e observando ao redor)
Correndo
Atirando
Dando soco
Esquivando para o lado
Recebendo dano
Desmontando (ataque com gosma)
caindo desativado (ataque com tiros)

Robôs Zepelim

Ronda (flutuando em círculos)
Se aproximando (turbinas ligadas)
Ataque (canhões expostos)

Balão explode (ataque com gosma)
Caindo descontrolado (ataque com tiros)

Gana Golber (Boss)

Caindo (meteoro)
Correndo
Atirando
Esquivando para o lado
Recebendo dano
Atirando
Ataque com tentáculo
caindo desativado (ataque com tiros)
Decolando (fuga)

Áudios

DIÁLOGOS

Personagem	fala	uso / evento
<i>Gustavinho</i>	Hmm... Isso aqui não tá certo	Aproximar-se de comandos (quebra-cabeças)
	La vem eles	Robôs inimigos percebem sua presença
	é melhor eu me madar	A munição está a menos de 20% e há mais de dois robôs inimigos por perto
	Ah não, de novo não!	Ao receber um mesmo dano duas vezes consecutivas.
	Xi, enguiçou de novo!	Robô-Sucata para de funcionar por perder as 3 peças.
	foi por pouco	ao receber um tiro muito próximo do avatar.
	toma isso, monte de lata!	Ao destruir um robô inimigo (sorteio)
	sem munição	O gatilho é acionado, mas não há munição.
	eca!	Ao passar por cima de gosma.
	Ahhhh!	Ao cair entre plataformas
	Desmantelando!!!	Ao destruir um robô inimigo (sorteio)
	Eu adoro isso!	Ao destruir um robô inimigo (sorteio)
	Um robô a menos no universo!	Ao destruir um robô inimigo (sorteio)
	Nada pessoal lata de sardinha!	Ao destruir um robô inimigo (sorteio)
	Ai, me deixa em paz!	Um inimigo se aproxima enquanto o personagem tenta reparar o robô ou mover os comandos.
	Não é possível, isso não acaba!	ao chegar em uma plataforma a 40% e 10% do final
<i>Robô Destruidor</i>	Invasor!	Ao perceber a presença de Gustavinho (apenas um deles e só uma vez por plataforma)
	Esmagar!	Ao atacar o Robô-Sucata com golpes de soco
	Mal funcionamento! Mal Funcionamento	Ao perder 95% da energia (antes de ser destruído)
	Você não escapa!	Ao atirar (sorteio)
	Você já era	Ao atirar (sorteio)
	Asta la vista, bob!	Ao atirar (sorteio)
	Tome isso, ferro velho!	Ao atirar (sorteio)
<i>Robô Soldado</i>	Ataquem!	Ao perceber a presença de Gustavinho (apenas um deles e só uma vez por plataforma)
	Erro de Sistema	Ao perder 95% da energia (antes de ser destruído)
	Destruam!	Ao atirar (sorteio)

Gana Golber (Boss)Hahahaha ! Você acha que tem chance?		
Você é uma piada, garoto!	Ao desviar de um ataque (sorteiro)	
Errou de novo	Ao desviar de um ataque (sorteiro)	
Newbie de lata!	Ao desviar de um ataque (sorteiro)	
Mais uma chance! Hahahaha	Ao desviar de um ataque (sorteiro)	
Precisa treinar mais!	Ao desviar de um ataque (sorteiro)	
Hahahahaha!!!	Ao desviar de um ataque (sorteiro)	
ugh!	Ao receber um tiro (sorteio)	
Você esta me irritando!	Ao receber um tiro (sorteio)	
Ahh... Isso doeue, garoto!	Ao receber um tiro (sorteio)	
Chega de ser bonzinho com você!	Ao receber um tiro (sorteio)	
Ei! Para com isso!	Ao receber um tiro (sorteio)	
Oh, não...	Ao perder a estabilidade (perde o movimento)	
Ei... Isso aqui tá ficando perigoso	Ao receber o último tiro.	

Efeitos Sonoros

Personagem	Som	uso/ evento
<i>Gustavinho</i>	Passos	correndo
	Bips e cliques	Operando Painéis e controlando comandos no cenário
	Engrenagens e correias	fazendo reparos
<i>Robô Sucata</i>	Passos, engrenagens e bombas de pressão	Andando
	Esquicho	Atirar Gosma
	tiros Laser	Disparos
	Latas batendo	Recebendo dano
	Bolhas e Gosmas aspirada	Sucção de Gosma (abastecimento)
	Bip agudo	Ao passar por bateria (pegando)
	Bombas pneumática	Abrindo escotilha - ejetando Gus
<i>Robô Sucata - Nave</i>	Jato	Turbina Ligada
	Jato (interrompido)	Turbina engasgando por superaquecimento
<i>Soldado</i>	Passos	correndo
	Tiros	Disparos Lasers
	Pequena explosão	Recebendo tiros laser
	Splash	Recebendo Gosma Corrosiva
	Latas caindo	Desmontando
<i>Destruidor</i>	Passos	correndo
	Tiros	Disparos Lasers

	Pequena explosão	
	Splash	Recebendo Gosma Corrosiva
	Latas caindo	Desmontando
	Pancada	Soco atingindo objeto ou personagem
Tanque	Engrenagens, latas e rangidos	Esteiras ao andar
	Tiros	Disparos Lasers
	Pequena explosão	Recebendo tiros laser
	Splash	Recebendo Gosma Corrosiva
	Latas caindo	Desmontando
	Foguetes e explosões	Lançando mísseis
Soldado Voador	jato de ar	Turbina
	jato forte	Manobrando
	Pequena explosão	Recebendo tiros laser
	Splash	Recebendo Gosma Corrosiva
	Latas caindo	Desmontando
Zepelim	Jato de ar (fogo) e rangidos	Acelerando Manobrando
	Tiros	Disparos Lasers
	Pequena explosão	Recebendo tiros laser
	Splash	Recebendo Gosma Corrosiva
	Explosão	Desmontando
Ambiencias	Vento	avatar proximo à bordas
	Gás	avatar proximo à tanques
	Maquinas tilintando	avatar proximo à controles
	Rangidos	avatar proximo à plataformas móveis

Músicas

Músicas	uso / evento
Tema - BG Suspense	Explorando cenário sem inimigos por perto
Tema - BG Ataque	Confronto com inimigos
Tema - BG Ataque (variação)	Perigo eminente
Tema - BG Suspense (variação)	Boss se aproximando
Tema - BG Vitória	Superando orda de inimigos
Tema - BG derrota	Morrendo

Tecnologia

ENGINE

Foi escolhida para este projeto a engine de jogos Torque3D (www.garagegames.com). Os fatores determinantes da escolha foram:

A capacidade gráfica da engine de renderizar os ambientes com alta qualidade utilizando sistema de renderização do tipo deferred lighting model como nos mais atuais games tornando possível a obtenção de uma unidade visual com o filme de animação que dá origem ao jogo.

A experiência prévia da equipe de desenvolvimento com esta engine.

As condições de licenciamento para a publicação de games com esta engine.

Outras características importantes na escolha foram:

Capacidade para publicação nos sistemas operacionais Windows, Vista, MAC OS, OS2 e Linux e também o suporte para publicação na WEB com compatibilidade com os navegadores mais difundidos no mercado.

Suite integrada de ferramentas de desenvolvimento, incluindo Editor de Interfaces, Editor de Materiais, Editor de Terrenos, Editor de Partículas e Editor de Fases, possibilitando rápida prototipagem e desenvolvimento do game.

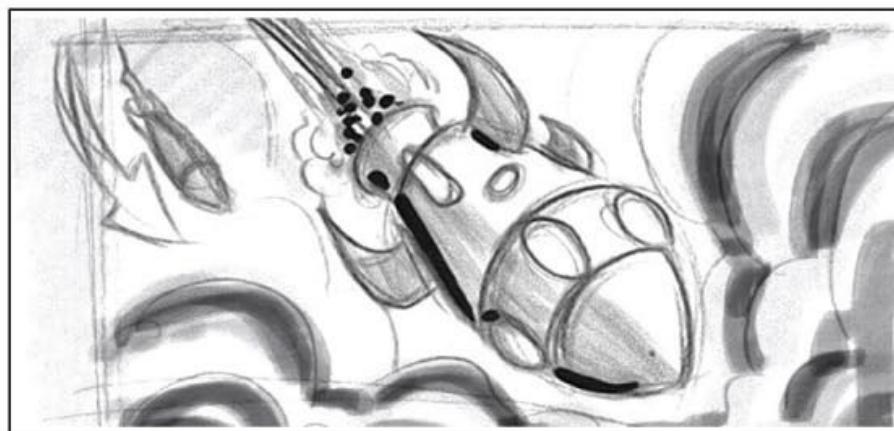
Integração com a engine de física da Nvidea, a PhysX.

Estabilidade e grau de desenvolvimento da engine. A Torque game engine já está no mercado há muitos anos e a título de referência ela foi escolhida como engine do ano de 1998 pela revista Game Developer Magazine (ver http://www.gdmag.com/frontlineawards/fla_2008.htm).

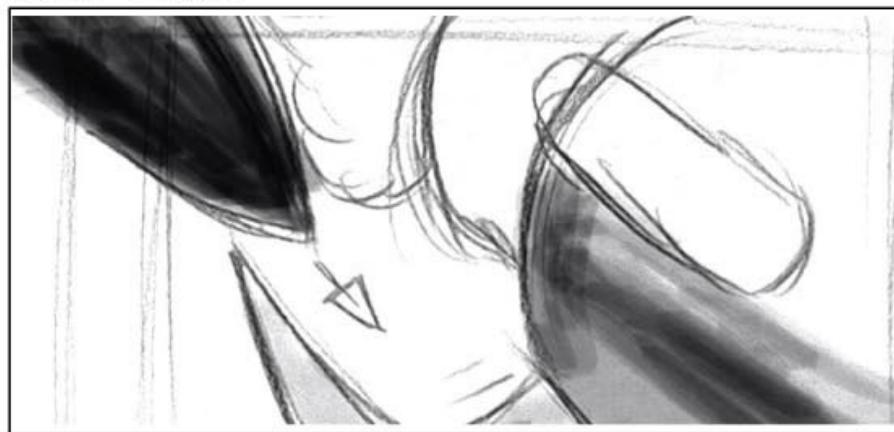
Storyboard das Cut Scennes

O início de cada fase trará um vídeo produzido em animação que vão contar a história do jogo, encadeando as fases. A seguir apresentamos os storyboards que sevirão de base para a produção da animação implementada.

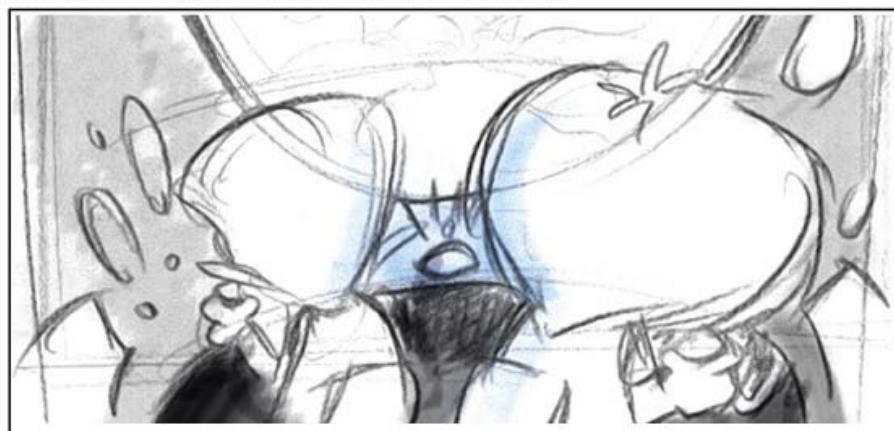
CENA 01 - PLANO 01 - ATMOSFERA PLANETA INCOS



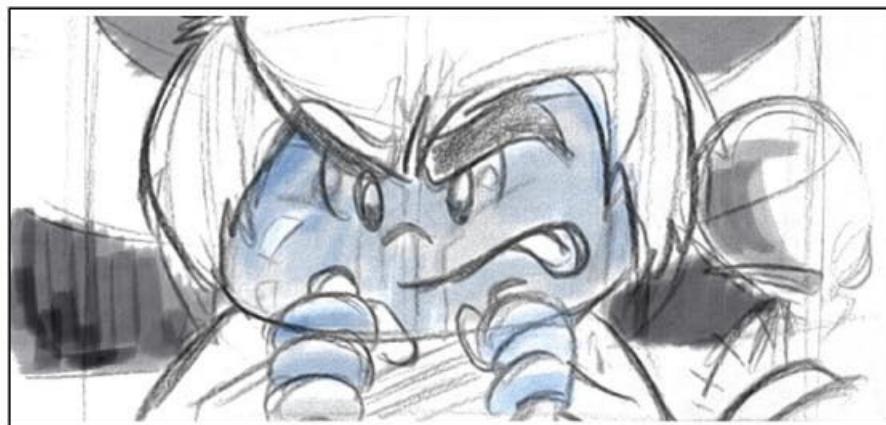
CENA 01 - PLANO 02



CENA 02 - PLANO 01 - NAVE DOS INVAS INTERNO



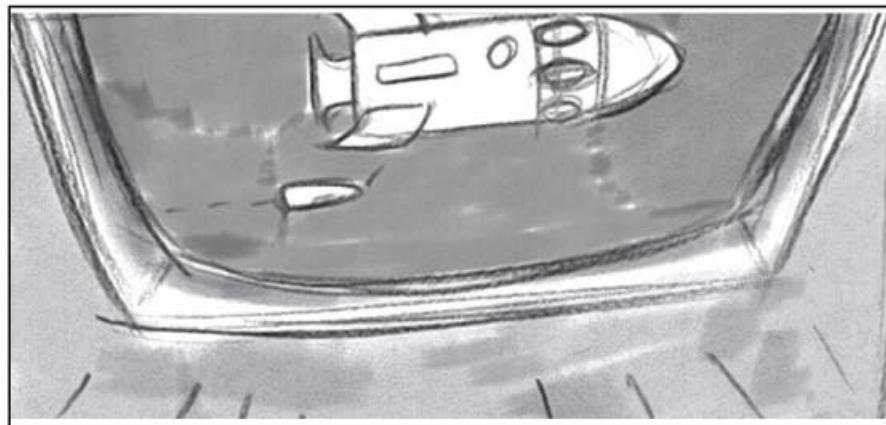
CENA 02 - PLANO 02



CENA 02 - PLANO 03



CENA 02 - PLANO 04



CENA 02 - PLANO 05



CENA 02 - PLANO 06



CENA 02 - PLANO 07



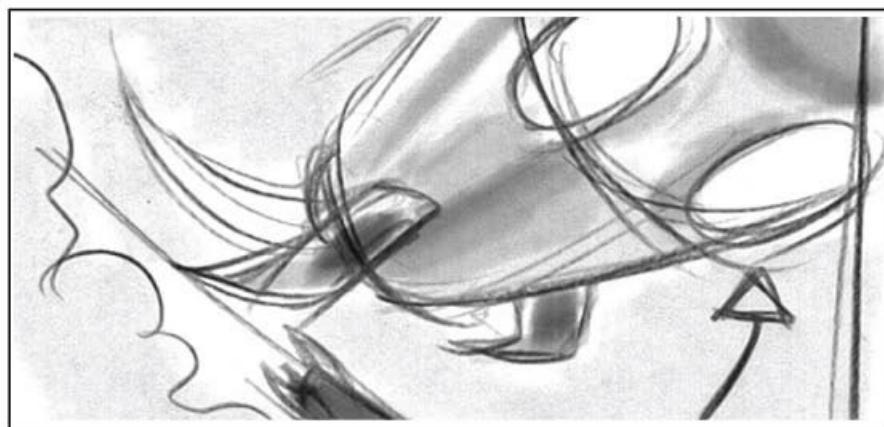
CENA 02 - PLANO 08



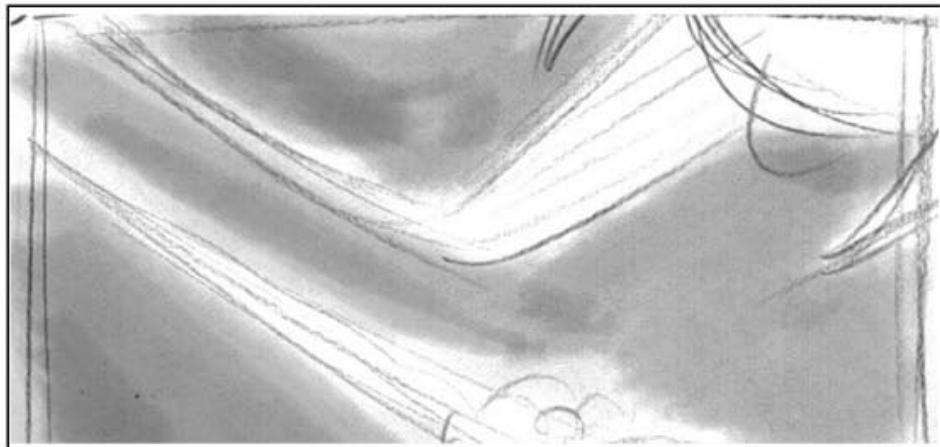
CENA 01 - PLANO 03 - ATMOSFERA PLANETA INCOS



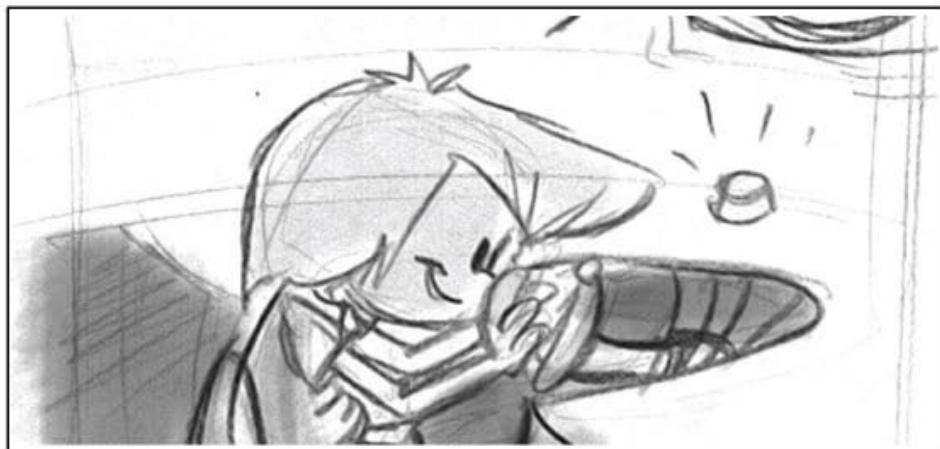
CENA 01 - PLANO 04



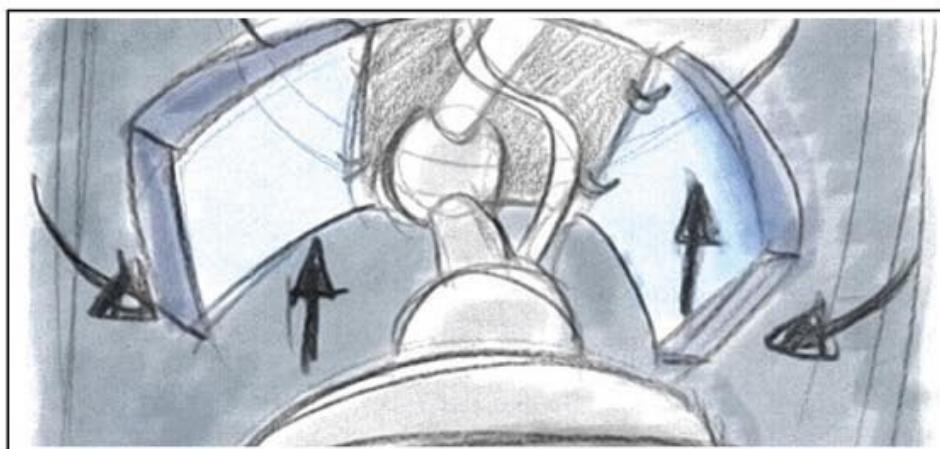
CENA 01 - PLANO 05



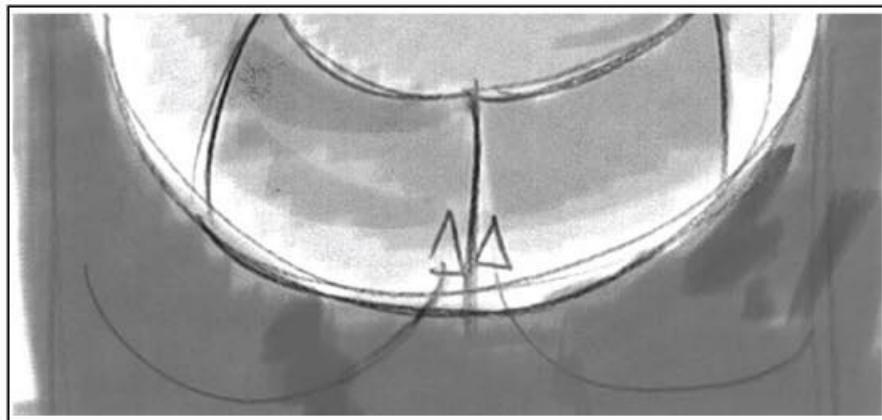
CENA 02 - PLANO 09 - NAVE DOS INVAS INTERNO



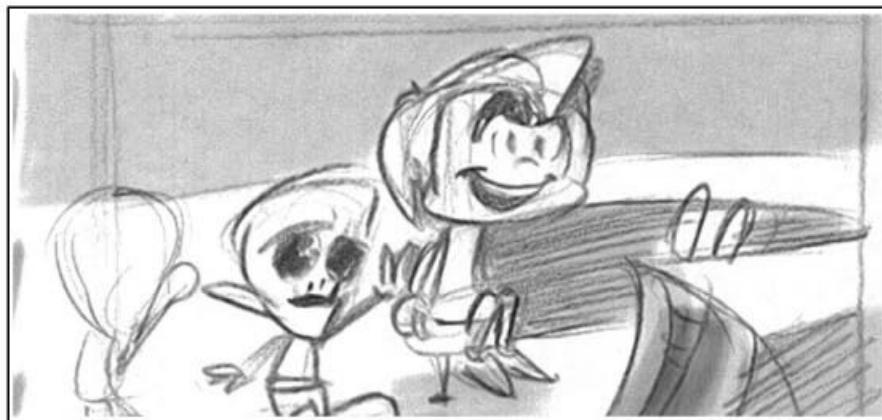
CENA 02 - PLANO 10



CENA 02 - PLANO 11



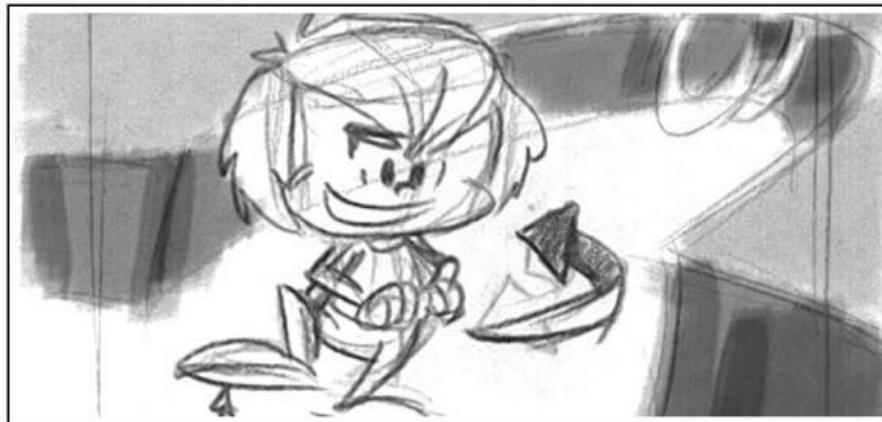
CENA 02 - PLANO 12



CENA 02 - PLANO 13



CENA 02 - PLANO 14



CENA 02 - PLANO 15



CENA 02 - PLANO 16

