

CONCEPT_01

TIME C / SPLIT DIAMONDS / JOGOS DIGITAIS

DESENVOLVEDORES

Camila Yzidoro, Daniel Nordhausen, Danilo Marthes Lopes

CARACTERÍSTICAS

- Depende da comunicação entre os jogadores
- Assimétrico
- Cooperativo / competitivo
- Sem tutorial na tela

HISTÓRIA

Dois guerreiros cristal devem atravessar o labirinto de carvão em busca de poder e energia para um novo reinado, e só chegarão lá enquanto se comunicarem.

Mas no fim das contas, irão sempre se ajudar? E se um deles já conhecer o caminho com as jornadas anteriores? Afinal guerreiros cristal não morrem, mas são isolados do labirinto

JOGO

Quando o jogo é executado, [música de fundo] aparece uma tela de loading onde estão as marcas de empresas envolvidas, em seguida uma tela de abertura (menu principal) [enquanto a música continua tocando] com o nome do jogo e aparecendo o botão 'Play' e 'Quit', ao clicar play [Som: para dar feedback] será apresentada uma história através de uma curta animação (mesmo que só storyboard) onde os dois guerreiros cristal estarão entrando no labirinto [música de suspense] e a tela dá um fade; Logo em seguida a tela mostra uma imagem do labirinto, então com outro fade de tela, [música tema da fase começa a tocar] o jogo tem início, a tela está dividida e sem instruções na tela para o jogador, para ensinarmos como se joga através do gameplay e dicas visuais.

A arte do jogo é como um cenário top down, como a planta de uma casa, ou uma visão de helicóptero e cada jogador possui um formato de diamante (assim ele se destaca do cenário); Em cada tela podemos "ver" 2 jogadores, sendo que o jogador da tela do lado é totalmente visível e outro é somente uma silhueta de diamante que só aparece e some com o tempo.

A partir daqui os jogadores estão no comando, e eles podem:

- **Andar** [Som: de passos de acordo com o chão e a velocidade de movimento] (Leve animação demonstrando movimento do personagem)
- **Correr** [Som: de passos de acordo com o chão e a velocidade de movimento] (sendo que, somente quando ele estiver se movendo, este vai acumulando energia, que é mostrada no HUD logo ao lado do jogador, e esta energia pode ser usada para correr)
- **Ficar invisíveis** para os inimigos da fase, se o jogador ficar sem se movimentar por uns instantes este ficará totalmente invisível para os inimigos de cada fase
- **Derrubar paredes** [Som: demolição], se o jogador guardar toda a sua barra de energia, este pode usa-la para derrubar a parede logo na sua frente, e uma animação de fumaça irá ser executada
- **Coletar itens** [Som: ao estilo moeda do mario] (Tanto os que fornecem pontos quanto os que dão alguma habilidade ou característica diferente)
- **Atacar**, cada jogador poderá lançar uma onda de energia logo na direção do seu movimento, onde um botão lança um ataque mais preciso e longo [Som de flecha], e outro botão lança uma onda mais aberta e curta [Som do swing da espada no ar] (energia com um visual no formato que o som sugere, e cores sólidas) para assim atordoar o inimigo. Dependendo da quantidade de ataques ou seu item, poderá até eliminar o inimigo em questão

Com tudo isso cada jogador deverá prosseguir diante da fase e chegar até o final da fase do labirinto, onde a fase vai trocando de ambientação (quantidade relativa com o tempo e recurso de desenvolvimento), por exemplo, o tema inicial é carvão, depois é neve, depois floresta e então é o final da fase [Som: Quando um jogador chegar ao final o jogo deverá tocar som de comemoração, mas manter a música de fundo se o outro jogador ainda não chegou]

No processo de mudança de ambientação teremos inimigos tematizados de formas diferentes, e talvez com comportamentos e características únicas.

Durante todo o gameplay, o jogo terá contado a energia total juntada por cada jogador ao todo e itens coletados e dano tomado para ao final do jogo exibir uma leaderboard final. Depois o jogador poderá pressionar algum botão e escolher entre duas opções de botões com o joystick, opção escrito "Vamos nessa" em um botão bem grande, e o outro botão será a de ver os créditos, escrito créditos e estará no canto da tela

- Se o jogador selecionar o botão "vamos nessa" [Som para feedback] o jogo irá recomençar da parte onde os jogadores recebem o controle do gameplay
- Mas se eles selecionarem o botão de créditos [Som para feedback] a tela ficará escura, e aparecerá os desenvolvedores e suas designações na tela. Onde também terá a opção de rejogar

ARTE

- ☐ Imagem da tela de loading
- ☐ Marcas das empresas
- ☐ Background do menu principal
- ☐ Logomarca do nome jogo
- ☐ Arte dos botões (Play, Replay (“Vamos nessa”, Quit, Credits)
- ☐ Animação 2D pra apresentar a história
- ☐ Arte mostrando a entrada do labirinto para usar no loading antes do início do gameplay
- ☐ Dicas visuais seria o posicionamento do cenário e elaboração de cores para ensinar o jogador
- ☐ Gráficos top down, pois o gameplay será assim
- ☐ Animação de movimento (atacar, andar correr, morrer)
- ☐ HUD minimalista, com somente energia e cooldown de ataques, bem simples que seguem o jogador e ficam ao seu lado
- ☐ Ao menos 4 inimigos
- ☐ “Paredes” do cenário, como uma caverna
- ☐ Animação de fumaça
- ☐ Sprite de onda de energia (ataque) em dois formatos, *como uma flecha* (fino e afiado) e *como o swing de uma espada* (como um terço de um círculo). Ambos em cores sólidas e bem definidas para dar realce
- ☐ Ambientações diferentes para os mesmos tipos de cenários e objetos
- ☐ Inimigos tematizados com as ambientações diferentes
- ☐ Arte da leaderboard
- ☐ Arte com o nome dos desenvolvedores e possivelmente fotos

PROGRAMAÇÃO

- ☐ Criar o Loading
- ☐

AUDIO

- ☐ Música de fundo para o menu
- ☐ Música de suspense
- ☐ Música tema
- ☐ Som ao clicar no botão, para dar feedback
- ☐ Som de passos *andando* de acordo com o terreno
- ☐ Som de passos *correndo* de acordo com o terreno
- ☐ Som de demolição
- ☐ Som de coletar itens
- ☐ Som de flecha
- ☐ Som do swing da espada
- ☐ Som de comemoração

GAME DESIGN

- ☐ sss

IDEIAS EM DESENVOLVIMENTO:

- Asteroids 2.0 (inspirados em jogos do SNES)
- Idéia do jogo de esportes de comida elaborada na primeira aula de elaboração (**está no papel por enquanto**, não deu tempo de passar para o computador)
- Tower defense 2D (pensado na aula da Tati)
- Top down action shooter no velho oeste (**também elaborado em aula, mas não passado para o computador**)
- Jogo de arco e flecha onde devemos explodir o personagem e movermos pelo cenário 2D plataforma
- Jogo ao estilo guerra de cavalo medieval, onde os guerreiros possuíam as lanças na mão, e deveriam derrubar um ao outro do cavalo
- Um jogo 2D com uma mecânica de identificação de posição de combate, lembra o “for honor”
- Estilo berserker, personagens correndo na tela em 2D que devem combinar os botões sugeridos pela máquina para passar através do cenário, matando os inimigos e indo o mais rápido possível