

Titulo a decidir

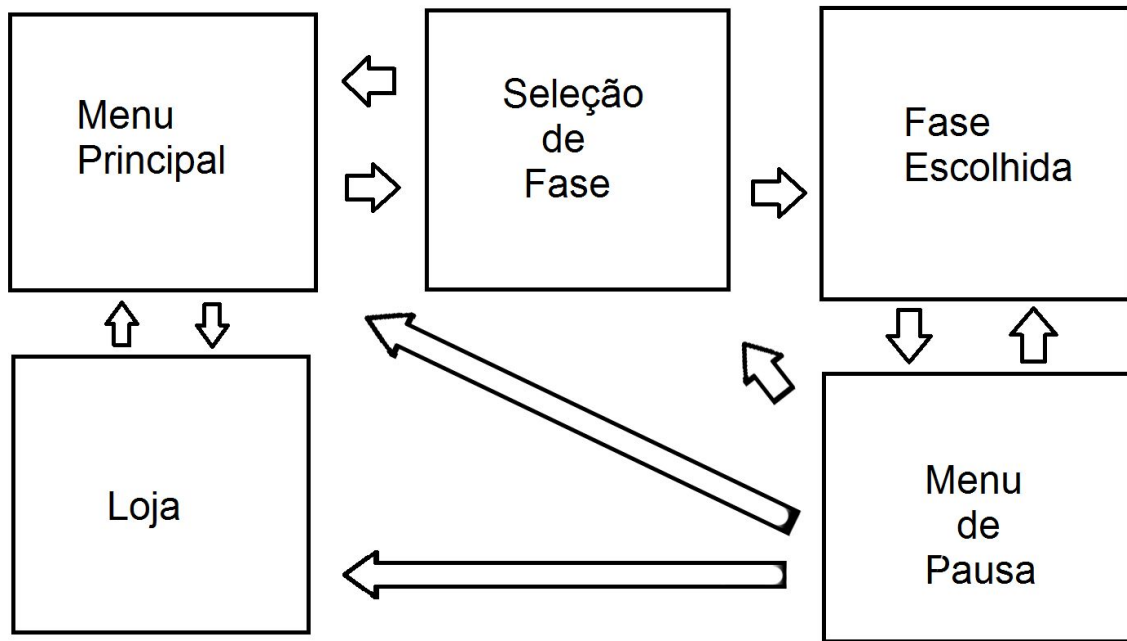
“Titulo a decidir” é um jogo de pinball com a proposta de entregar ao jogador um cenário completamente destrutível com desafios a serem superados.

2. Visão Geral

Gênero e Público alvo

Nós estamos produzindo um jogo do gênero arcade onde nós visamos um público alvo mais old school, pessoas que procurem um passatempo mais relaxante, e pessoas que gostem de destruir objetos.

GameFlow



Estilo Estético

Escolhemos um estilo estético bem básico, "Low Poly" semi-realista, para que possa funcionar sem problemas em todos os tipo de smartphones.

3. Gameplay e Mecânicas

O gameplay tem uma estrutura simples pensada para plataformas mobile, é uma experiência casual sem grandes punições para os jogadores que não cumprirem os desafios propostos e permitirá que o jogador progrida para as próximas fases conforme se sentir confortável após ter conseguido um percentual mínimo de destruição do cenário, não havendo necessidade de se completar a fase atual para jogar a próxima.

As fases estarão estruturadas de maneira a ter uma pontuação máxima por fase e liberarem a fase seguinte quando uma certa porcentagem desse máximo for atingida, com isso estaremos facilitando com que o jogador tenha uma experiência agradável e não restritiva, que é o objetivo de nosso jogo como produto.

As mecânicas presentes nesse jogo são clássicas de pinballs, onde o jogador poderá controlar os “paddles” esquerdo e direito tocando a tela do celular em qualquer lugar do lado correspondente ao paddle, a bolinha colidirá com os objetos do cenário e acumulará pontos por isso mas a colisão fará os objetos serem destruídos de acordo com sua natureza (por exemplo um prédio iria desmoronar, um carro iria explodir, uma árvore iria tombar, etc.). A colisão da bolinha com as paredes inferiores do limite da mesa fará com que ela perca 10% de sua velocidade, as paredes laterais não irão causar alteração além da interação de colisão e a parede superior irá aumentar a velocidade da bolinha e “rebater” ela de volta para os paddles.

Os paddles irão resetar a velocidade da bolinha para permitir maior controle e irão arremessá-la para um ângulo relacionado ao ponto da extensão do paddle onde a bolinha está e com uma força cada vez maior conforme a bolinha estiver longe do eixo do paddle. Caso o jogador deixe a bolinha passar entre os paddles, ele irá perder uma das chances dele, quando todas as chances acabarem o jogador ficará um curto tempo sem poder jogar aquela fase específica.

A física do jogo é newtoniana com a única diferença sendo a presença de gravidade no eixo horizontal Z, já que a inclinação da mesa é apenas um truque visual criado pela angulação da câmera. (f)

4. Arte do Game

Elementos Visuais

A direção de arte está sendo feita pelo Gabriel Gregorine Lima que está buscando fazer um estilo visual mais simplista, “Low Poly”, que viabilize o funcionamento do jogo em smartphones com menos recursos, tanto em hardware como em software, todos os elementos do cenário, como prédios, árvores, postes, carros, casas, pontes entre outros elementos presentes em uma cidade, serão feitos com vários blocos para que possam ser facilmente destruídos, estaremos usando paletas com cores mais alegres e vibrantes.

Elementos Sonoros

A decidir.

5. Narrativa, Ambientação e Personagens

Fases (Levels)

Haverão várias fases que serão tematizadas em cidades onde seu objetivo é destruir o máximo que conseguir da cidade com a bola de pinball e conseguir um percentual mínimo para progredir de fase, a cada fase nova as cidades irão aumentar seu tamanho e novos elementos irão surgir no cenário.

Fase de Tutorial/Treino

Haverá uma fase de tutorial para ensinar os comandos básicos ao jogador.

6. Interface

Sistema Visual

O HUD será bem simples contendo o número de bolinhas que ainda lhe restam, seu “score”, seu percentual atual o percentual necessário para liberar a próxima fase e o botão de pausa, o jogo terá o menu principal, menu da loja, seleção de fase e menu de pausa,

Sistemas de Controle

Os controles são bem simples se o jogador tocar do lado direito da tela do celular ele mexerá o “paddle” direito e se ele tocar no lado esquerdo mexerá o esquerdo.

Sistemas de Ajuda ????

7.Aspectos Técnicos

Plataformas de produção

Estamos produzindo o jogo atualmente para Mobile e eventualmente o lançaremos para PC.

Hardware e Software de Desenvolvimento

Estamos usando a engine da Unity e não estamos usando nenhum hardware especial no momento.

Requerimento de Rede

Nosso jogo usará a rede de internet para poder fazer compras na loja interna do jogo.

8.Modelo de Negócio

O jogo será gratuito porém terá compras internas com o “in app purchase” onde o jogador poderá comprar itens visuais para o jogo.