

caindo no Real



SUMÁRIO

Visão Geral	3
Tema/Contexto/Gênero	3
Mecânicas do jogo	3
Público alvo	3
Plataforma alvo	4
Escopo do projeto	4
Influências	5
Descrição do Projeto	6
Mecânicas Detalhadas	6
História	8
Gameplay	9
Level Design	10
Gestalt	11

Visão Geral

Tema/Contexto/Gênero

Caindo no Real é um jogo 2D de Estratégia Stealth, com foco em assaltos a banco. Trata-se de um jogo linear, em que o jogador tem apenas um objetivo, que seria a obtenção de dinheiro, passando pelos diversos obstáculos impostos pela segurança do local. Para dar uma maior imersividade, elementos de história serão mostrados ao jogador de maneira indireta, ou seja, ela será explicada no decorrer da progressão do jogo, possibilitando uma interpretação mais ampla do mundo ambientado.

Mecânicas do jogo

- Inimigos espalhados pelo banco que podem detectar o jogador.
- Itens que podem ser achados ou escondidos pelo ambiente.
- Alvos estratégicos que interagem com os elementos do mapa, como caixas de força que desligam a energia, sala de controle de câmeras.
- Upgrades de ferramentas do personagem.

Público alvo

- Pessoas que gostam de jogos de estratégia e stealth.
- Entre 16 e 45+ anos.

Plataforma alvo

- PC (Windows);

Escopo do projeto

Tempo de desenvolvimento: 3 meses;

Equipe:

- Samuel Victorio Bernacci
 - Programador, game design.
- Vinicius Santos Monteiro
 - Programador, arte, game design.
- Gabriel Akio Urakawa
 - Programador, game design.
- Vitor Rodrigues Leonardi
 - Programador, game design.



Influências

- **The Escapists**

- Gameplay e estilo de câmera



- **Payday**

- Tema de assalto a bancos, mecânica de inimigos (visão, patrilha).



Descrição do Projeto

O Projeto tem inspiração na experiência dos integrantes em jogos, tais como Payday e Hitman, mas com a nossa própria adaptação em um mundo 2D, com elementos interativos e uma história contada a partir do personagem principal, entre assaltos ou após sucessos e fracassos.

Para alcançar o seu objetivo principal, que é obter o dinheiro para salvar sua mãe de uma maléfica doença, Jorginho deve adentrar no Banco de sua pacata cidade de Minas Gerais e escapar com as mãos cheias sem ser pego! Explore lugares do banco, crie estratégias e engane todos à sua volta. Não confie nem na sua própria sombra!

Mecânicas Detalhadas

- **Detecção**

- Os inimigos possuem um campo de visão em forma de cone, que pode ser diminuído utilizando recursos estratégicos.
- A detecção do jogador não ocorre imediatamente ao entrar no campo de visão de guardas e câmeras, ele tem um tempo breve em que pode se esconder ou eliminar o inimigo.
- Uma vez que o ladrão é detectado a fase será reiniciada com penalidades (punição de dinheiro, aumento da dificuldade ou perda de itens).

- **Inimigos**

- Guardas (simples ou blindados) com variações de habilidades como raio de visão maior ou maior velocidade de movimento.
- Guardas patrulham uma área definida, possuem uma única vida e podem ser mortos com um tiro.
- Câmeras localizadas em pontos estratégicos que podem ser destruídas. Porém, se um guarda vir uma câmera destruída, a polícia é alertada e a fase reinicia.
- Sensores (de movimentos, detectores de metais).

- **Mapas**

- Haverá uma pequena variedade de mapas.
- **O ponto principal** dos mapas é: algumas salas de um mapa podem “trocar de lugar” dependendo de uma variável aleatória. Por exemplo, um mapa com quatro salas iguais em dimensão e diferentes em conteúdo (inimigo, obstáculos), podem alternar entre si para que o jogador tenha uma experiência mais dinâmica caso queira jogar a mesma fase novamente.

- **Interações**

- Nos mapas, será possível a interação com certas áreas do mesmo, podendo-se encontrar itens ou interagir com mecânicas (lixos, portas, caixa eletrônicos, etc).
- Caixas de força, que podem ser desligadas, desligam as câmeras, os sensores de movimento e diminuem o campo de visão dos guardas temporariamente.
- Chaves do gerente, cartão de ID ou dicas para progredir na fase.



- **Itens**

- São escolhidos na fase de preparação do assalto e escondidos no dentro ou nos arredores do banco.
- Podem ser comprados na loja (mercado negro).
- Itens essenciais são encontrados pelo mapa (chaves para portas, códigos de segurança, etc).

- **Disfarces**

- Roube o uniforme de funcionários do banco e ande em áreas antes proibidas para você sem que os guardas dêem atenção.

História

Jorginho era um militar da Marinha Brasileira que, após ver falcatrusas e desonestidades que ali ocorriam, decidiu não mais fazer parte da entidade. Muda-se, junto a sua mãe, para o pacato interior de Minas Gerais e lá vira um professor de Educação Física para alunos do Ensino Médio em uma escola pública. No entanto, em mais um dia que parecia ser normal, sua mãe acaba passando mal em meio ao almoço de família, gerando uma enorme preocupação a seu filho, que imediatamente a leva para o hospital. Após uma extensa bateria de exames, é descoberto uma doença potencialmente fatal na mãe, mas que, com muitas despesas, ela poderia ser curada! Isso tudo afeta a já não tão boa cabeça de Jorginho, levando-o a picos de estresse até mesmo em seu trabalho, culminando em uma severa demissão por grosseria com seus alunos. Sem nada ter o que fazer, a personagem principal decide pegar um dinheiro que havia juntado e preparar o que seria o maior evento da sua vida: um assalto ao banco! Será que o Jorginho conseguirá concretizar o que deseja e conseguirá o dinheiro para o tratamento da doença de sua mãe, ou será que tudo irá por água abaixo? Descubra jogando **Caindo no Real!**



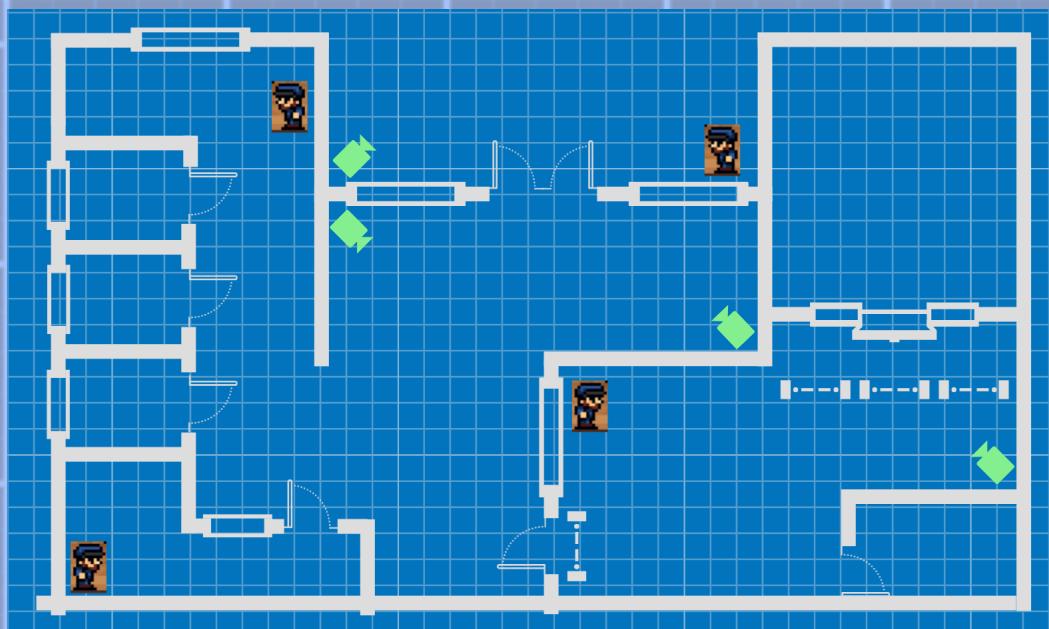
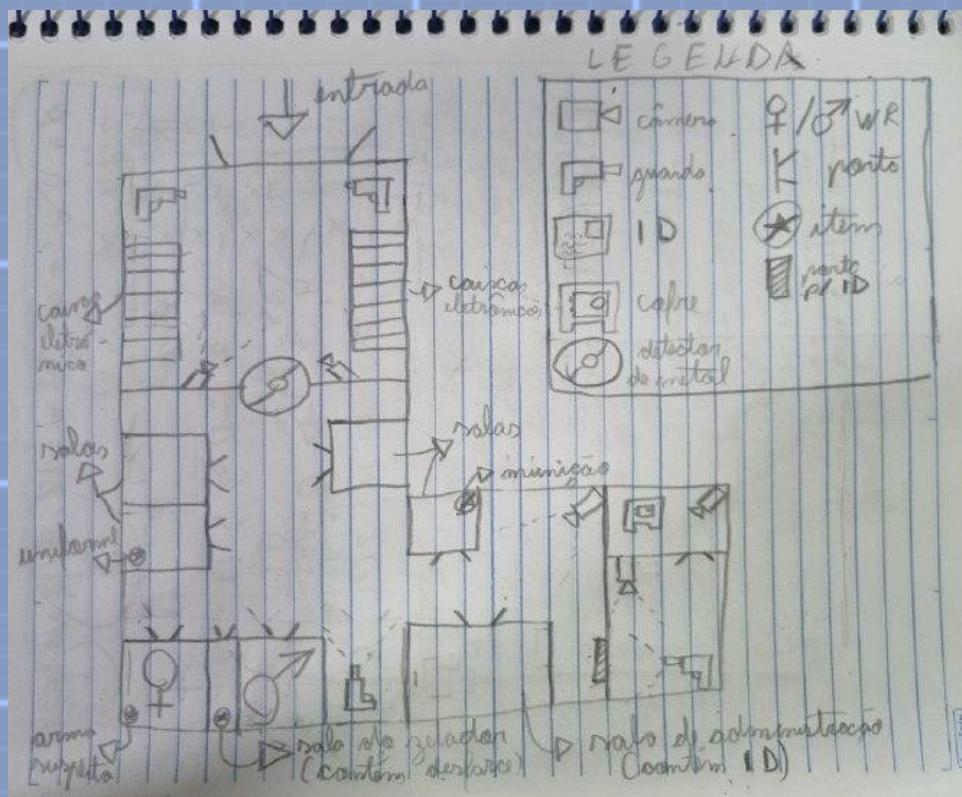
Gameplay

O jogo se trata de uma Aventura Stealth singleplayer em que o jogador deve chegar ao objetivo final (fugir com o dinheiro roubado) ao passo que evita inimigos, como guardas e câmeras, e obstáculos, como detectores de metais. Nesse quesito, o player sempre deverá buscar estratégias para passar pelos inimigos/obstáculos que irão lhe atrapalhar, sabotando tais antagonistas, pegando objetos úteis pelo caminho e aprimorando suas habilidades ao decorrer do jogo.

Num primeiro momento, não há a possibilidade do jogador optar por passar por seus obstáculos de maneira não silenciosa. O banco também terá seus mecanismos de defesa especiais, como guardas mais difíceis, com raio de visão maior ou com velocidade de movimento superior aos guardas normais. Fica a critério do jogador qual será a estratégia a ser utilizada. Seja sendo um furto limpo (sem matar nenhum inimigo), ou eliminando cada um em seu caminho de maneira silenciosa.

Level Design

Utilizando as mecânicas dentro do jogo este seria alguns exemplos simples pensado pelo grupo de possíveis leveis.



Gestalt

Caindo no Real é um jogo em que o jogador entra na pele de Jorginho, um assaltante de bancos que entrou nesta vida para que pudesse recuperar a já desgastada saúde de sua mãe. Precisando de dinheiro, a personagem tenta assaltar os diversos bancos de sua cidade, em um jogo que mistura elementos stealth a um jogo 2D pixelado. Será que nosso personagem conseguirá passar pela intensiva segurança de um banco para alcançar o que deseja, o dinheiro para o tratamento de sua mãe? Jogue para descobrir!