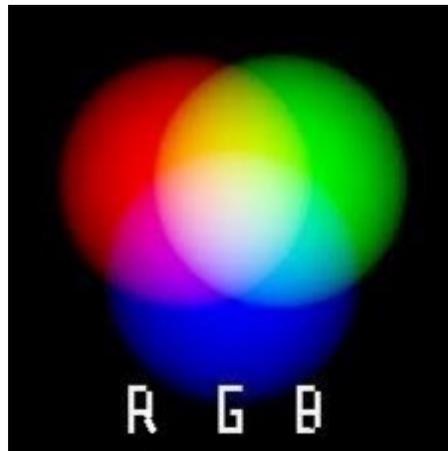


Game Design:

RGB

“Cor é vida...Literalmente”



Todos Direitos Reservados © 2013
Henrique Fagundes Machado
Versão # 1.01
Data

Índice

1. INTRODUÇÃO	3
2. VISÃO GERAL DO JOGO	4
QUANTO AO TIPO DE OBJETOS MANIPULADOS	4
QUANTO AOS TIPOS DE DESAFIO DO JOGO	4
QUANTO AO NÚMERO DE USUÁRIOS	4
QUANTO AOS Oponentes DO JOGO	5
QUANTO AO TIPO DE CÂMERA E VISÃO DE JOGO	5
QUANTO AO TIPO DE CENÁRIOS E MUNDOS	5
3. OUTRAS QUESTÕES SOBRE O JOGO	
QUE TIPO DE JOGO É ESTE?	5
QUAL É O SEU PÚBLICO-ALVO?	5
QUAL É O OBJETIVO PRINCIPAL?	5
O QUE LEVA O JOGADOR A PERDER O JOGO?	5
QUAL O TEMPO DE DURAÇÃO PREVISTO PARA O JOGO?	5
QUAIS SÃO OS CONCORRENTES, PRODUTOS SEMELHANTES?	5
QUAL O DIFERENCIAL?	6
4. ENREDO	6
5. RECURSOS DO JOGO	7
MOTOR DE JOGO (GAME ENGINE)	7
RECURSOS GERAIS	7
CARACTERÍSTICAS PRINCIPAIS	7
SISTEMA MÍNIMO / RECOMENDADO	7
<i>Requisitos mínimos do sistema</i>	7
6. GAMEPLAY	8
FUNCIONAMENTO BÁSICO	8
TECLAS E CONTROLES	8
REGRAS GERAIS DO JOGO	8
7. INTERFACE DE JOGO	8
8. MENUS / PASSO A PASSO	9
ABERTURA	9
MENU PRINCIPAL	9
MENU OPÇÕES	9
MENU INICIAR PARTIDA	9
MENU FIM DE JOGO	9
9. PERSONAGENS DO JOGO	10
PLAYER: A ESFERA	
<i>Player: animações</i>	10
10. CENÁRIOS DE JOGO	11
11. MÚSICAS E SONS	12

1. Introdução

Cores. RGB é sobre cores. Uma experiência sinestésica onde o jogador é uma simples esfera formada de partículas de cor. Esta cor é escolhida pelo jogador, a partir da conhecida gama RGB. Ação em plataforma, onde o objetivo é passar por labirintos que levam ao centro do mapa onde um objeto se encontra: Uma esfera branca. Esta esfera define quem ganha ou quem perde. O jogador precisa pegá-la e voltar até sua base sem dano algum. Com isto, a cor da esfera do jogador se torna mais branca, até ficar branca por completo. Definindo assim, o vencedor. Sua arma para enfrentar os outros inimigos, também esferas (de outras inúmeras cores) é uma esfera negra de porte menor, que flutua ao seu lado. Esta esfera atira partículas da cor preta. Quando uma esfera é atingida por essas partículas, sua cor se torna mais preta, até ficar preta por completo e, assim, levando a morte.

Simple comandos de WASD para se movimentar e usar o botão direito do mouse para atirar. A dinâmica é simples e sem delongas ou dificuldades. Apenas atirar nas outras esferas e desviar dos inúmeros obstáculos dentro dos labirintos. Dentre esses obstáculos, entram: buracos, partículas de cor preta, lasers que desintegram as esferas...

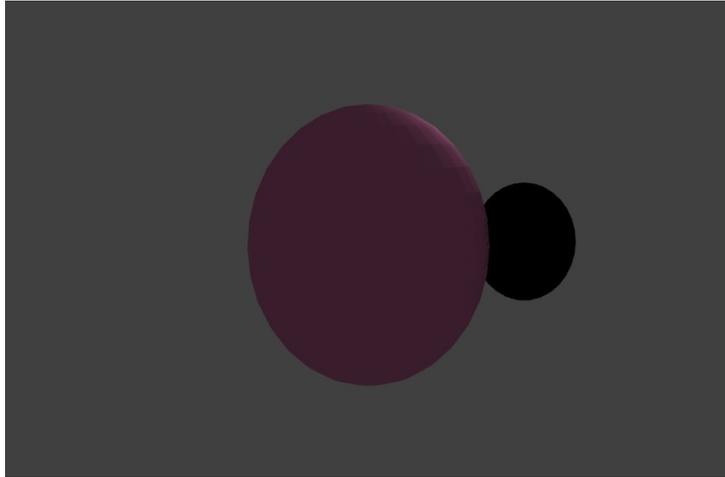
E cores.

Cores e mais cores.

2. Visão Geral do Jogo

Quanto ao tipo de objetos manipulados

O usuário controla uma esfera bem babaca parecida com esta imagem:



Quanto aos tipos de desafio do jogo

A arena onde se joga é uma esfera com quatro caminhos. Estes caminhos lidam até o centro do mapa, onde a esfera branca se encontra. Porém, os mesmos são recheados de lasers que desintegram as esferas, partículas negras que seguem os personagens e quando os tocam, diminuem sua cor. Buracos que abrem aleatoriamente no chão. Além disto, o jogador precisa eliminar as outras três esferas que também buscam a esfera branca.

Quanto ao número de usuários

Single player

Quanto aos oponentes do jogo

Outras três esferas de cores aleatórias que tem por mesmo objetivo a esfera branca no centro do mapa.

Partículas negras que, de certo ponto do cenário, perseguem as esferas.

Algo parecido com isso:

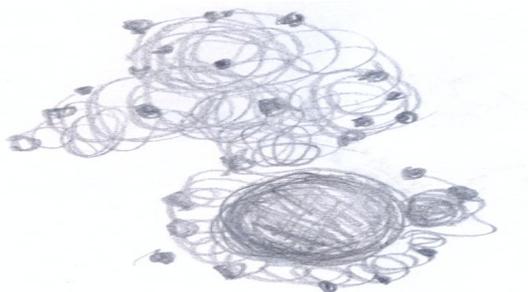


Figura 1: Partículas negras envolvendo uma esfera.

Quanto ao tipo de câmera e visão de jogo

3ª pessoa

Quanto ao tipo de cenários e mundos

RGB tem cenários com cores bem definidas. Os mapas são constituídos de paredes com tijolos coloridos que formam os respectivos labirintos. Um ambiente com clima futurístico. O estilo das texturas é simples, apenas diferenciando uma esfera com sua própria cor.

Que tipo de jogo é este?

RGB é um jogo de ação, em 3ª pessoa.

Qual é o seu público-alvo?

RGB é um jogo para todas as idades, sendo recomendado para maiores de 7 anos uma vez que exige habilidades de coordenação e pensamento estratégico para se chegar ao fim da fase.

Qual é o objetivo principal?

Pegar a esfera branca no centro do mapa.

O que leva o jogador a perder o jogo?

Quando a cor do jogador se “desbotar” e ele ficar totalmente preto.

Qual o tempo de duração previsto para o jogo?

20 minutos por turno.

Quais são os concorrentes, produtos semelhantes?

RGB trás semelhanças com um modo multiplayer do jogo Conker(2001, Rareware), onde neste modo as quatro equipes (duas por equipe ou um jogador para cada equipe, dependendo da configuração do jogo) – vermelha, azul, verde, e amarela – participam de um roubo a banco. O objetivo é retirar sacolas de dinheiro do centro da fase e retornar à base correspondente sem tomar dano (em tal caso a scola é perdida e retornada ao centro).

Qual o diferencial?

O diferencial é usar a lógica de cores R G B, definida onde preto = derrota e branco = vitória, clareando sua esfera conforme o andamento do jogo.

4. Enredo

Não há.

5. Recursos do Jogo

Motor de Jogo (Game Engine)

RGB será desenvolvido utilizando a engine Unity 3D

Recursos Gerais

- Gráficos 3D
- 32 Bits cores
- Resoluções opcionais: 800x600, 1024x768, 1280x1024
- Esferas 3D.
- Texturas em estilo simples.

Características Principais

Listagem em forma de itens das principais características que o jogo apresenta:

- 1 mapa
- 3 Inimigos

Sistema Mínimo / Recomendado

Requisitos mínimos do sistema

Sistema Operacional:	Windows XP/Vista/7
Processador:	Intel Core 2 Duo @ 2.2 Ghz / AMD Athlon 64 X2 4400+
RAM:	2 Gb
Espaço em Disco:	500 Mb free
RAM de vídeo:	256 Mb
Placa Gráfica:	nVidia GeForce 6600 / ATI Radeon X1300
Placa de Som:	DirectX Compatible
Rede:	

Direct X: 9.0c

6. *Gameplay*

Funcionamento Básico

O jogador começa em sua base. E a partir daí tem que escolher um dos quatro caminhos que seguem até o centro do mapa para resgatar a esfera branca enquanto escapa dos obstáculos e derrota os inimigos.

Teclas e controles

WASD para se movimentar.

Botão direito do mouse para atirar.

Regras gerais do jogo

Quando o personagem ficar com a cor preta, ele morre, quando ficar com a cor branca, ganha o jogo.

Também:

- Cada tiro inimigo faz com que sua cor diminua.
- Os personagens morrem quando caem nos buracos.
- Os personagens perdem cor enquanto são envolvidos nas partículas negras que o perseguem.

7. *Interface de Jogo*

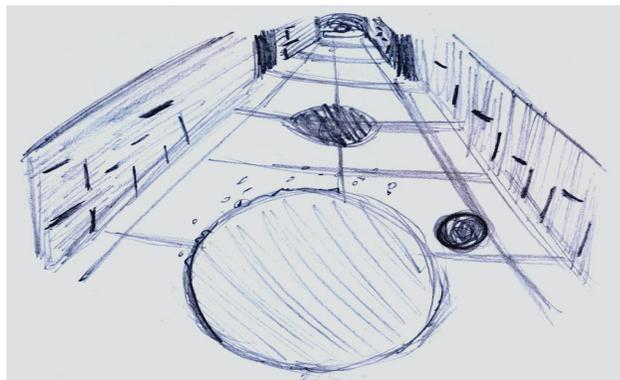


Figura 2: Interface básica de jogo. (Interface limpa)

8. Menus / Passo a Passo

Abertura

Iniciando-se o jogo, a seguinte ordem de apresentação será utilizada:

1. Será apresentado uma tela inicial com logotipo do jogo na abertura.
2. Vídeo marca da empresa desenvolvedora.
3. Espaço reservado para o vídeo marca do Publisher.
4. Vídeo de introdução do jogo – animação em vídeo.
5. O Menu principal será acessado.

Menu Principal

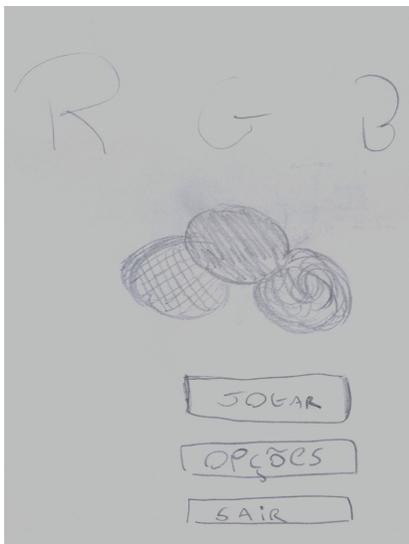


Figura 3: Menu Principal. Note a semelhança entre o logo e o menu.

Figura 4: Logo do jogo.

As opções disponíveis no menu principal são as seguintes:

- Novo jogo: inicia uma nova partida
- Opções: remete o usuário ao menu de opções de jogo, onde configurações básicas podem ser escolhidas. “

- Sair: sai do jogo
- **Menu fim de jogo:** Volta ao menu principal.

9. Personagens do Jogo

Player: A esfera

O jogador é representado pelo esfera, simples, e com sua devida cor. Ao seu lado, sua arma, uma esfera negra.

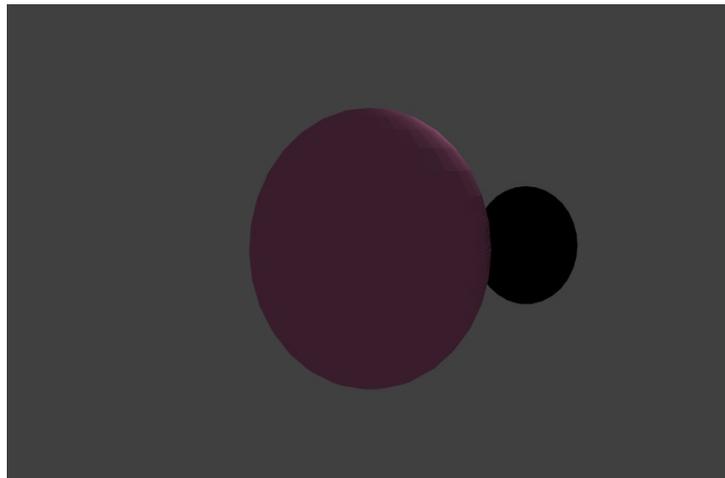


Figura 5: O Player

Player: animações

As animações previstas para o Player são listadas a seguir:

1. Emanar partículas de cor		

10. Cenários de Jogo

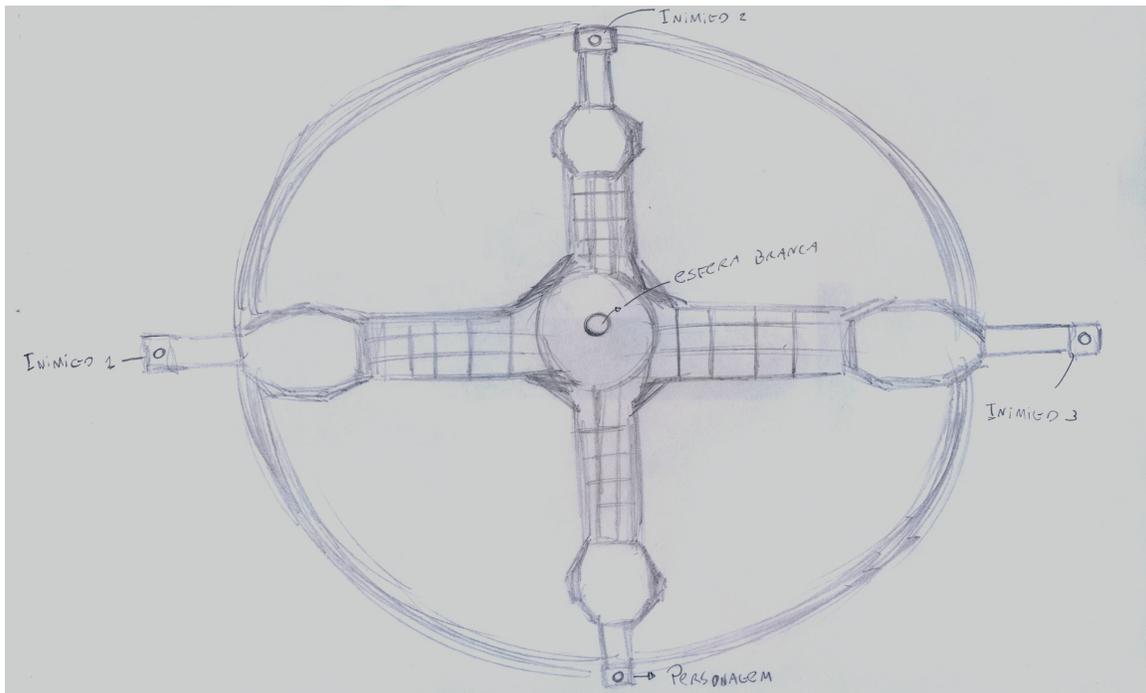


Figura 6: Cenário de Jogo. O único mapa existente.

Como dito anteriormente: A arena onde se joga é uma esfera com quatro caminhos. Estes caminhos lidam até o centro do mapa, onde a esfera branca se encontra.

11. Músicas e Sons

Sons eletrônicos que lembrem sintetizadores.

Sons que venham de alguma parte do cenário mas que mesmo assim deixem o jogador confuso da origem do mesmo (exemplo: Kokiri forest de Ocarina of Time)

Quanto a derrota e vitória:

Sons que sejam pra derrota > descredente e vitória > crescente.