

Game Design:

Consumption

Todos Direitos Reservados © 2013
Felipe Lima Bertolazzi
Versão # 1.01
16/09/2013

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	4
QUANTO AO TIPO DE CÂMERA E VISÃO DE JOGO	4
QUANTO AO TIPO DE CENÁRIOS E MUNDOS	4
3. OUTRAS QUESTÕES SOBRE O JOGO	5
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
QUAL O DIFERENCIAL?	5
4. ENREDO	6
5. RECURSOS DO JOGO	7
MOTOR DE JOGO (GAME ENGINE)	7
RECURSOS GERAIS	7
CARACTERÍSTICAS PRINCIPAIS	7
6. GAMEPLAY	8
FUNCIONAMENTO BÁSICO	8
TECLAS E CONTROLES	8
REGRAS GERAIS DO JOGO	8
7. INTERFACE DE JOGO	9
8. MENUS / PASSO A PASSO	10
ABERTURA	10
MENU PRINCIPAL	10
MENU OPÇÕES	11
MENU INICIAR PARTIDA	11
MENU FIM DE JOGO	11
9. PERSONAGENS DO JOGO	11
10. CENÁRIOS DE JOGO	11
11. MÚSICAS E SONS	13

1. Introdução

Consumption é um jogo plataforma 2D, onde Fulano, um químico, busca justiça e vingança contra as fábricas de alimentos corruptas do Brasil.

Escape dos guardas, destrua os monstros e acabe com a tirania da indústria alimentícia. Explore 3 fábricas de alimentos diferentes, todas com problemas de adulteração e/ou desrespeito ao consumidor.

2. Visão Geral do Jogo

Quanto ao tipo de objetos manipulados

Em Consumption você controla Fulano, 30 anos, químico.

Fulano pode operar máquinas nas fábricas, seja para ligar ou desligar funções da produção, ou para obter informações sobre os esquemas corruptos.

Ele também pode produzir misturas químicas que podem ser usadas para destruir zumbis e gorduras, se espalhadas pelo chão ou ventilação da fábrica.

Quanto aos tipos de desafio do jogo

O objetivo de Consumption é derrotar as fábricas malignas do Brasil, livrando o país de produtos de qualidade mais do que duvidosa e internações hospitalares, entre outros... Você terá de desativar a produção, passando pelos guardas e monstros, e por fim passar um desafio final.

Quanto ao número de usuários

Single-player.

Quanto aos oponentes do jogo

Você deve desviar de guardas, enfrentar zumbis, e até uma nova forma de inimigo misterioso, surgido das entranhas das fábricas de doces.

Quanto ao tipo de câmera e visão de jogo

Side-scroll.

Quanto ao tipo de cenários e mundos

O jogo é ambientado em fábricas escuras, com estilo cartoon. Cada fábrica possui um visual específico de acordo com o que ela produz. Além do visual das máquinas, os inimigos também mudam bastante em cada cenário.

3. Outras Questões sobre o Jogo

Que tipo de jogo é este?

Consumption é um plataforma 2d, com puzzles para resolver e momentos de tensão stealth.

Qual é o seu público-alvo?

Para adultos de todas as idades, consumidores cansados com a falta de respeito da indústria.

Qual é o objetivo principal?

A vitória será alcançada com a destruição das fábricas corruptas. Em Consumption, esperamos esclarecer os absurdos da indústria de alimentos, para que as pessoas saibam o que consomem e que resolvam os problemas.

O que leva o jogador a perder o jogo?

O jogador não pode ser pego pelos inimigos. Ele será jogado para fora da fábrica se pego por guardas, e terá de refazer a fase. Se for pego por zumbis ou gorduras, ele será morto, ou transformado em um deles. Guardas também não podem ser mortos, portanto se pego uma vez, será jogado para fora no mesmo instante. Já os zumbis e gorduras são mais lentos, e poderão ser derrotados antes que consumam o jogador.

Qual o tempo de duração previsto para o jogo?

30 minutos totais.

Qual o diferencial?

Consumption conta com enredo engraçado, mas, ao mesmo tempo, tem uma verdade cruel por trás.

4. Enredo

Introdução:

Fulano é um jovem químico, que ao beber leite de uma fábrica maligna, vai para o hospital, quase morrendo. Isso por si só seria terrível, porém ao acordar no hospital, descobre que o procedimento era normal para os médicos, já acostumados a enfrentar os maus do leite.

Ainda no hospital, Fulano é surpreendido por um ataque zumbi, que para os médicos é corriqueiro. Então, perguntando ao médico descobre que o leite ingerido por ele e todos aqueles zumbis contém formol, produto usado na conservação de cadáveres.

Enfurecido com a notícia, e mais ainda pelo fato das pessoas acharem aquilo normal, Fulano declara guerra as fábricas corruptas. Ele sai em busca de informações sobre a fábrica de leite.

Fase 1:

Na fábrica de leite, fulano descobre que o leite é adulterado, e que zumbis trabalham no local. Fulano então desativa a produção, e na saída, encontra com o caminhão da transportadora responsável pela entrega do leite dos produtores. Fulano acaba com o motorista e rouba o caminhão. Nele, descobre a lista de entregas, destinadas para as fábricas de cerveja e doces.

Fase 2:

Fulano se dirige a fábrica de cerveja, que espera a entrega de uma carga de repolho e milho. Estranho, pensa Fulano, pois cerveja não contém repolho ou milho, nem as mais exóticas.

Chegando na fábrica, ele descobre o esquema de adulteração de cerveja, onde milho e repolho são usados para aumentar o volume da cerveja gastando pouco. Ele então chega a sala contendo vários gambás, que são mergulhados na cerveja. Fulano solta os gambás, que vão em direção a sala de reuniões e matam os executivos. Ele então se dirige a última fábrica, a de doces.

Fase 3:

A fábrica de doces é sombria, coberta de uma gordura escura, fedorenta. Fulano entra sem encontrar um guarda. Encontra criaturas bizarras na fábrica. Gorduras negras, andando, trabalhando na fábrica. Após passar pela sala de inicial, Fulano consegue chegar a sala de ventilação, onde usa sua mistura química para destruir as gorduras.

Então, na última sala, a de produção, Fulano encontra a mãe das gorduras. Um monstro gigantesco, maligno, que produz mais e mais gordura a cada minuto. Fulano usa sua mistura química para derrotar para sempre a gordura, fazendo a fábrica colapsar. Fulano salva o mundo.

5. Recursos do Jogo

Motor de Jogo (Game Engine)

Desenvolvido em Unity 3d.

Recursos Gerais

- Gráficos 2D de alta qualidade
- 32 Bits cores
- Resoluções opcionais: 800x600, 1024x768, 1280x1024
- Personagens 2D originais, estilo cartoon.

Características Principais

- 3 Mapas
- 3 Inimigos

6. Gameplay

Funcionamento Básico

A fase se inicia com Fulano em frente a fábrica que deverá destruir. Você deve achar um acesso, e depois de entrar, descobrir como desligar a fábrica. Deve ter cuidado com os guardas e monstros.

Teclas e controles

Você controla Fulano com as teclas direcionais. Usando “espaço”, Fulano pula. Aperte “E” para interagir com objetos no cenário.

Regras gerais do jogo

Fulano deve operar máquinas e usar a mistura química para desativar a produção e destruir os inimigos. Não pode ser pego pelo inimigo, e não pode matar os guardas. Ele deve se esgueirar até ter acesso as máquinas para desligá-las.

7. Interface de Jogo



Figura 1: Interface básica de jogo

A interface de Consumption é limpa, apenas itens e ações específicas são mostradas ao jogador, mantendo a experiência imersiva.

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

O menu principal será composto por uma cena 2D no fundo, onde algumas animações serão vistas, para iniciar o jogo o jogador clica na fábrica ao fundo.

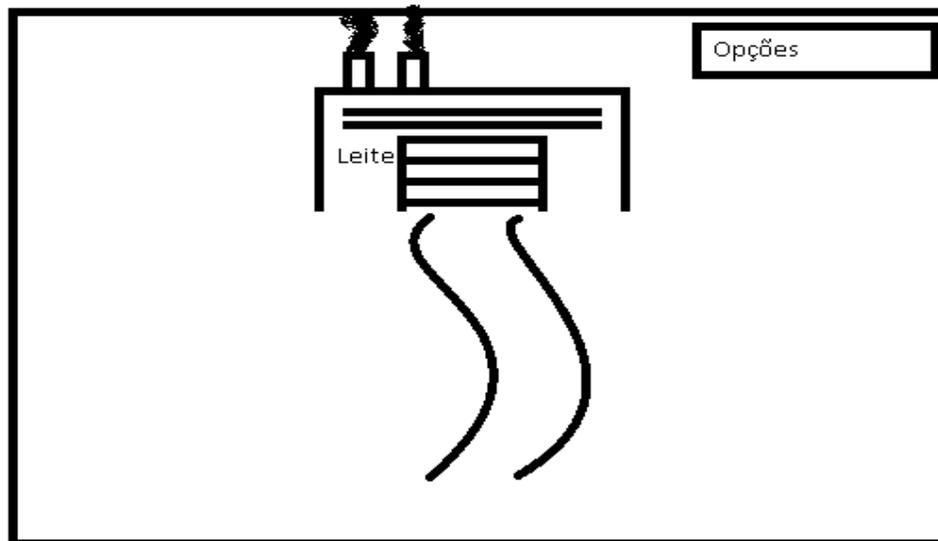


Figura 2: Menu Principal

Fábrica: inicia uma nova partida

–Opções: remete o usuário ao menu de opções de jogo, onde configurações básicas podem ser escolhidas.

Menu Opções

Contém opções básicas do jogo, como resolução, volumes, etc.

Menu Iniciar Partida

Menu com animações no fundo, das fábricas, e a opção parar começar o jogo.

Menu Fim de Jogo

Apresenta uma mensagem de congratulação, se venceu o jogo, ou uma mensagem de derrota.

9. Personagens do Jogo

Fulano é o único personagem jogável. Ele é um químico em busca de justiça e vingança. Ele usa avental branco, tem cabelos curtos. É frágil fisicamente, mas muito inteligente.

Guardas são pessoas, que trabalham.

Zumbis são pessoas que tomaram muito leite com formol, se transformando em bestas sangrentas.

Gorduras malignas são, em primeira instância, malignas. Também são extremamente escorregadias, nojentas e mortíferas.

10. Cenários de Jogo

Serão 3 fases, cada fase uma fábrica de produtos diferentes.

Fase 1: Fábrica de Leite. Essa fábrica possui guardas na entrada e zumbis trabalhando. Deve-se entrar passando pelos guardas e escapar dos zumbis, até chegar a sala de produção principal, onde as válvulas precisam ser fechadas para aumentar a pressão e fazer tudo explodir. Na saída, Fulano encontra o caminhão de entrega de matéria-prima, acaba com ele e rouba as informações.

Possui um visual mais claro que as demais fábricas, com luzes brancas.

Fase 2: Fábrica de Cerveja. A fábrica mais bem protegida por guardas, onde o caminhão descarrega a carga de repolho e milho. Depois de escapar de todos os guardas, Fulano deve soltar os gambás pendurados numa sala, que estão sendo mergulhados na cerveja, para atacarem os empresários corruptos que estão na sala de reuniões. Fulano então parte para a última fábrica na lista de entregas da empresa.

Possui um visual mais escuro, com luzes amarelas e laranjas.

Fase 3: Fábrica de Doces. Protegida por guardas na entrada, deve-se ser infiltrada pelo teto. Uma vez lá dentro, Fulano deve primeiro desviar dos monstros, para chegar a sala de controle e espalhar uma mistura química que mata as gorduras malignas. Então na sala final, deve enfrentar o boss, usando a mesma mistura química.

Possui o visual mais escuro de todas, com gorduras malignas espalhadas pelo chão, paredes e teto.

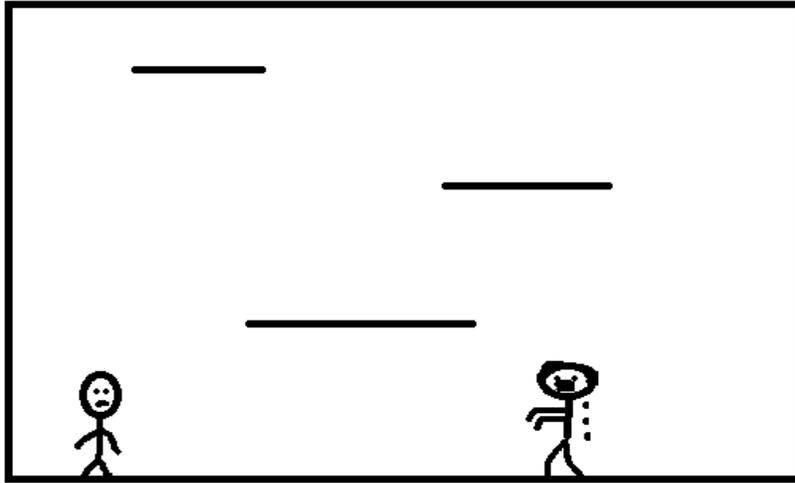


Figura 3: Cenário de Jogo.

11. Músicas e Sons

Música de suspense. Sons de ambiente macabros, de zumbis e monstros.