

Game Design:

Insert Coin

Todos Direitos Reservados © 2014

Felipe Lima Bertolazzi

Patrick H. Hartmann

Versão # 1.00

23/09/14

1. Introdução

“Insert Coin” é um jogo onde você trabalha construindo robôs para uma grande empresa. Sua função é projetar, construir e testar robôs para diversos fins, como robôs anti-bombas, militares e de resgate. Utilize várias peças diferentes para mover-se pelo cenário, escapar de armadilhas e derrotar os adversários.

2. Visão Geral do Jogo

Quanto ao tipo de objetos manipulados

O jogador assume o papel do engenheiro chefe da empresa Insert Coin, com o papel de construir robôs avançados. Na garagem você monta seu robô com as peças disponíveis, e então entra na arena para testá-lo, o controlando em uma perspectiva de terceira pessoa.

Quanto aos tipos de desafio do jogo

Você deve derrotar os adversários e sobreviver as armadilhas na arena. Conforme vence partidas, libera novas e melhores peças.

Quanto ao número de usuários

Single player.

Quanto aos oponentes do jogo

Existem outros robôs de variados tipos em cada arena, cada um com uma habilidade especial diferente. Também existem desafios e armadilhas na arena, como poços de lava e plataformas eletrificadas.

Quanto ao tipo de câmera e visão de jogo

Uma visão em terceira pessoa, top-view, em full 3D.

Quanto ao tipo de cenários e mundos

Você constrói seu robô na oficina da empresa Insert Coin, em luta em arenas projetadas para testar esses robôs. Existem 3 arenas diferentes, cada uma com sua própria ambientação, como uma ilha vulcânica e uma floresta.

3. Outras Questões sobre o Jogo

Que tipo de jogo é este?

“Insert Coin” é um jogo de ação em terceira pessoa, com combate e interação com o cenário.

Qual é o seu público-alvo?

Amantes de robô e jogadores casuais.

Qual é o objetivo principal?

Criar um robô capaz de vencer os outros robôs de teste, e sobreviver a cada arena.

O que leva o jogador a perder o jogo?

Ter seu robô destruído, tanto pelos ataques dos adversários, quanto por elementos do cenário.

Qual o tempo de duração previsto para o jogo?

De 10 a 15 minutos por partida.

Quais são os concorrentes, produtos semelhantes?

Custom Robo(NOISE, Nintendo, N64, 1999), porém com menos foco em história e elementos de rpg's.



Qual o diferencial?

O principal diferencial desse jogo é você ser capaz de montar seu robô como lhe convier para a arena.

4. Enredo

“Insert Coin” trata do trabalho do engenheiro chefe da empresa Insert Coin, que trabalha com pesquisa e desenvolvimento de robôs, para diversos fins. O jogo não foca na história e detalhes do personagem, e sim na gameplay, um jogo mais arcade, para o entretenimento.

5. Recursos do Jogo

Motor de Jogo (Game Engine)

Unity 3D, versão 4.6.

Recursos Gerais

- Gráficos 3D de alta qualidade
- 32 Bits de cores.
- Resoluções opcionais: 800x600, 1024x768, 1280x1024 (tanto janela quanto tela-cheia).
- Robôs 3D incríveis feitos a mão pelo mouse.

Características Principais

- A Arena! Sobreviva a arenas cruéis, com robôs adversários e armadilhas!
- Muitas armas e peças diferentes para customizar seu robô!
- 4 Inimigos diferentes!

Sistema Mínimo / Recomendado

Virtualmente qualquer máquina atual/semi nova.

6. *Gameplay*

Funcionamento Básico

O jogo possui menus comuns para navegação. Após a criação de um novo jogo ou o carregamento de um existente, o jogador trabalha em seu robô na garagem.

Quando o robô estiver pronto, o jogador poderá entrar em uma arena para cumprir seus desafios. Conforme progride, libera mais peças, podendo voltar sempre pra testá-las.

O jogador controla seu robô em terceira pessoa, andando e usando suas armas e itens, para destruir os adversários e sobreviver a arena.

Teclas e controles

WASD- Movem o personagem;

Space - Pula.

Q, E - Evasivas para esquerda e direita, respectivamente.

Mouse - Mira.

LMB - Atira com a arma atualmente equipada na mão direita.

RMB - Atira com a arma atualmente equipada na mão esquerda.

Regras gerais do jogo

No menu, o jogador escolhe quais armas usará, após entrar na arena, ele deverá derrotar os outros robôs, para assim vencer o jogo, se conseguir sobreviver as armadilhas.

Os robôs podem ser destruídos com ataques diretos ou sendo empurrados nas armadilhas. Após a destruição de todos os robôs, o jogador deve chegar ao local designado para sair da arena.

Cada arena completada libera peças para o robôs, podendo ser armas e armaduras, por exemplo.

7. Interface de Jogo

A tela será simples, com poucos botões. No centro inferior será exibida a vida do jogador, enquanto no centro superior, o tempo da partida. Essa interface desaparece depois de alguns segundos.

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 possui opções para começar e carregar um jogo, créditos, e sair.

Menu Novo Jogo

Cria um novo jogo, com um campo para input do nome do jogador. Depois de criado, passa para a Garagem.

Menu Carregar Jogo

Exibe os slots de save, e carrega um desses slots. Passa para a Garagem.

Créditos

Exibe os nomes e atribuições dos criadores. Somente retorna ao menu principal.

Garagem

Exibe o inventário do jogador na parte direita da tela, e no centro, o robô com as peças equipadas. O jogador pode ver os status das peças no inventário e alterar as peças do robô, e então partir para uma arena de teste.

Partida

O jogador começa em um ponto específico da arena, e pode se deslocar por qualquer caminho, tendo como objetivo destruir os inimigos e sobreviver as armadilhas. É apresentada uma interface simples, que exibe o tempo da partida e a vida do robô principal.

Menu Fim de Partida

A mensagem “Congratulations!” aparece e logo em seguida os pontos do jogador, retornando então para a Garagem.

9. Personagens do Jogo

Jogador: O engenheiro

O engenheiro é o personagem do jogador, apesar de ficar atrás dos panos, com o jogador controlando na verdade o robô. Ele não possui animações ou qualquer outro asset.

Robôs

Tanto o robô do jogador quanto os inimigos utilizam os mesmos assets.

Robôs: animações

As animações previstas para os Robôs estão listadas a seguir:

Gerais:

1. Parado	2. Atacar corpo-a-corpo	3. Atacar arma de fogo
4. Destruido		

Mechas:

1. Andar	2. Pular	3. Esquivar Esquerda/Direita

Drones:

1. Planar	2. Dash	3. Barrel Roll
-----------	---------	----------------

10. Cenário de Jogo

O robô é montado na garagem, e as batalhas se passam em arenas. Existem 3 arenas, uma reproduz uma floresta, outra uma ilha vulcânica, e outra uma base futurista de robôs.

11. Músicas e Sons

A trilha de Insert Coin é composta por música dubstep. São 3 músicas para o jogo: uma para menus e duas para combate.

Efeitos sonoros para ataques físicos, disparos de armas de fogo, explosões, ambientais, de movimentação dos robôs.