

NextIndie Jam 2 - Edição de Férias

Tema: “SE MOVE QUANDO ME MOVO”

- ideias para o projeto: (Lukas)
 - mapa vulcânico, fica tudo mais violento e com fogo no mapa conforme o jogador anda nele
 - um jogo 2d estilo sokoban que tudo só se move junto com o jogador
 - um jogo de uma nave espacial que se move atirando e a cada vez que atirar, os inimigos andam um pouco
 - um jogo em que são 2 personagens, um personagem se move com energia cheia e quanto mais ele faz ações, ele perde energia e transfere a energia dele pro segundo personagem com bateria baixa, apenas o segundo personagem pode recarregar a bateria do primeiro coletando energia pelo mapa

- Ideias para o projeto (PlayerXYZ)

Nome do Jogo: Time and Step/Time Steps/Project Supernova

Gênero: Puzzle/SCI-FI

Câmera: Top Down

Estilo: 2D

Inspirações: Blue Prince e Outer Wilds

Espaço e Tempo: o tempo se move quando me movo, deixando isso uma limitação estratégica nos seus passos, um jogo com fator replay, onde cada vez você progride, mais estratégia e conhecimento para zerar.

Concept: Um tempo/cronômetro de xx (22~) minutos, e cada vez que o char se mexer, diminui o tempo em x minutos. (Em vez de cronômetro, pode ser um relógio com ponteiros)

Tempo atingindo 0: algo que pode acontecer, é uma estrela no sistema solar atual, seria explodir (Supernova) ou outro tipo de scena, seria o player está preso em uma sala, como (Escape Room) e quando o tempo atingir 0, explode a sala, e tudo recomeça denovo como um buraco negro.

Objetivo do Player: Resolver puzzles naquela sala, para evitar a explosão da supernova, ou sala, para isso, o jogo teria um fator replay.

Fator Replay: Cada vez que o tempo atingir zero, algo irá acontecer como uma explosão e irá resetar o jogo para o começo.

Foco da ideia: Esta ideia pode oferecer uma narrativa mais rica, com desafios e puzzles para resolver, algo que dê mais liberdade para o player, dando alguns caminhos para ele escolher, mas o caminho final é calculado...

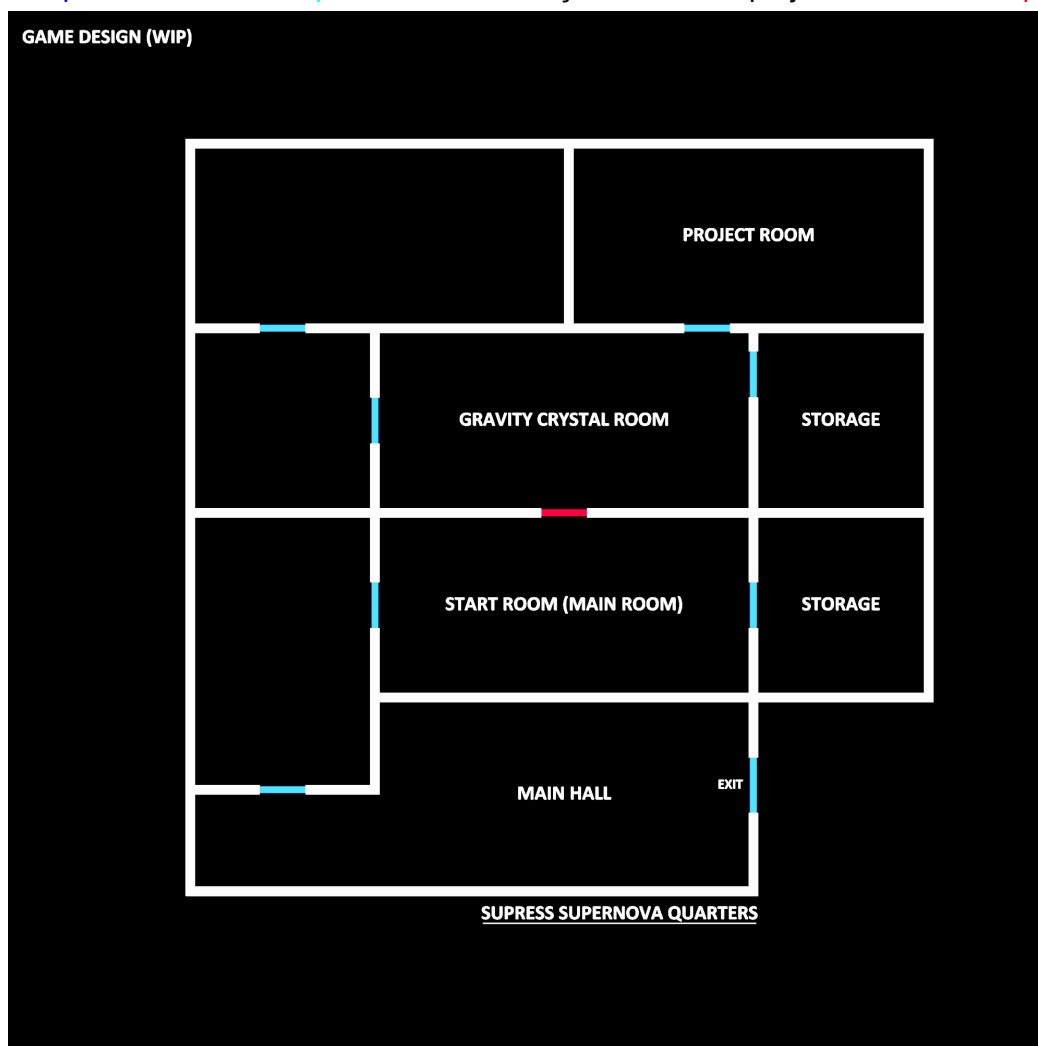
Mecânica em Grid: O jogo deve ser criado em grids, para que cada passo seria uma grid na scena.

Salas: O mapa vai ser dividido em salas, assim sendo a dinâmica do jogo.

Tutorial: Pela complexidade de mecânica, deve ter uma parte de tutorial para toda explicação mais intuitiva para entender o jogo.

Experiência curta mas desafiadora: O level design do jogo vai ser pensando para ser bem curto para ser feito bem a tempo para jam, sendo mais desafiador fazer o design do puzzle em geral do que em si o jogo.

Blueprint da ideia da Supernova, uma estação solar com projeto de evitar a explosão.



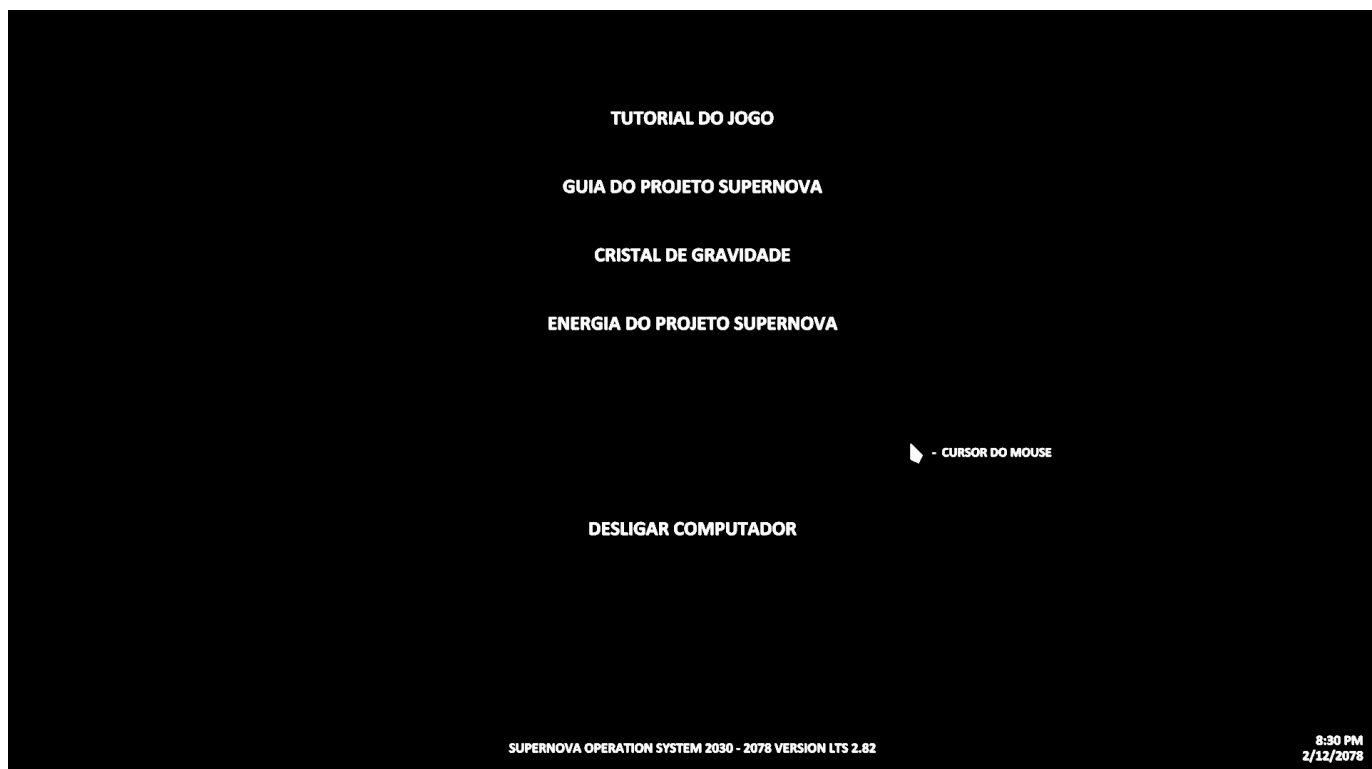
Esta instalação fica dentro de uma gigante estação solar/escape room.

Start Room (O Player vai começar aqui)

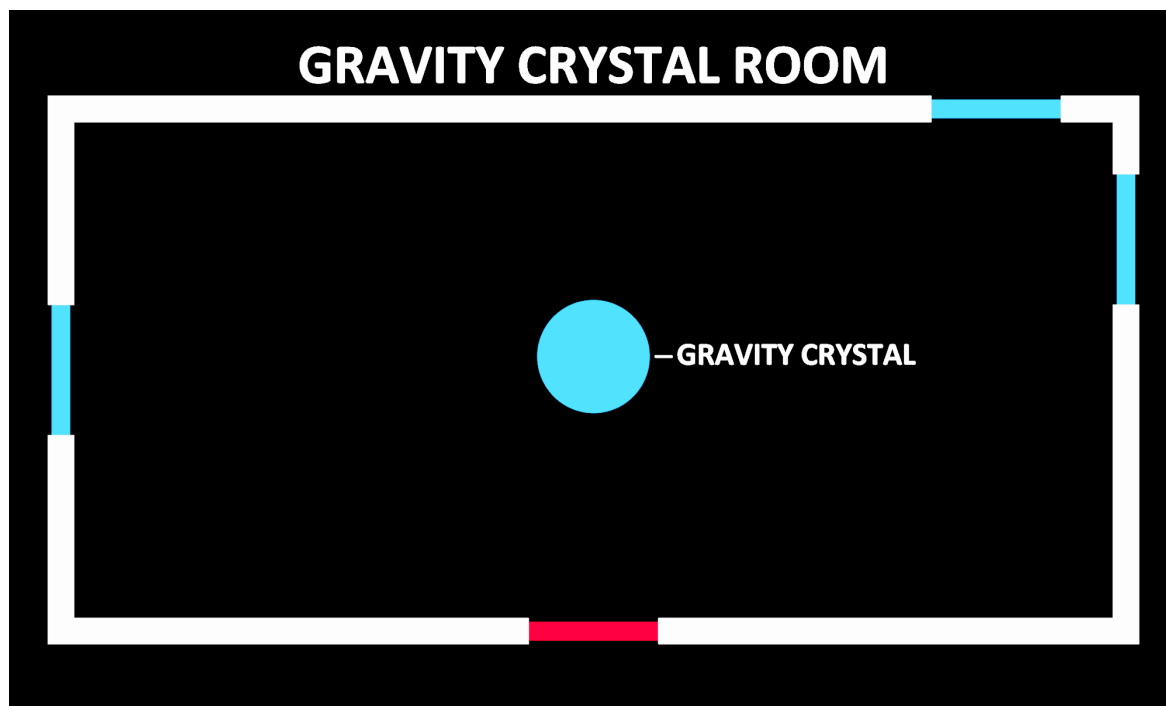


Nesta sala tem um terminal com o guia de como a instalação supernova funciona, o player pode usar o terminal para pegar informações e também fazer mudanças em algumas salas e deve ser usado para resolver certos puzzles, terminal foi feito com uma fonte que não tem pontuação.

Tela do Terminal



Sala do Cristal de Gravidade



Este cristal deixa esta instalação com gravidade, assim não tendo que flutuar para se alocar

PRÓLOGO (TEXTO)

A estrela no atual sistema solar, está prestes a explodir, e o projeto que evita esta explosão, está acabando a bateria quântica, muito rara, e guarda uma energia enorme o suficiente para manter o projeto energizado por muitos anos, estamos em 2078, e a bateria está acabando, e conseguiram produzir outra bateria a tempo, iremos designar uma (ou duas) pessoas para recolocar a bateria antes que acabe, o experiente designado do projeto não estão disponíveis neste momento de pré-calamidade porém temos alguns para designar dentro da estação solar.

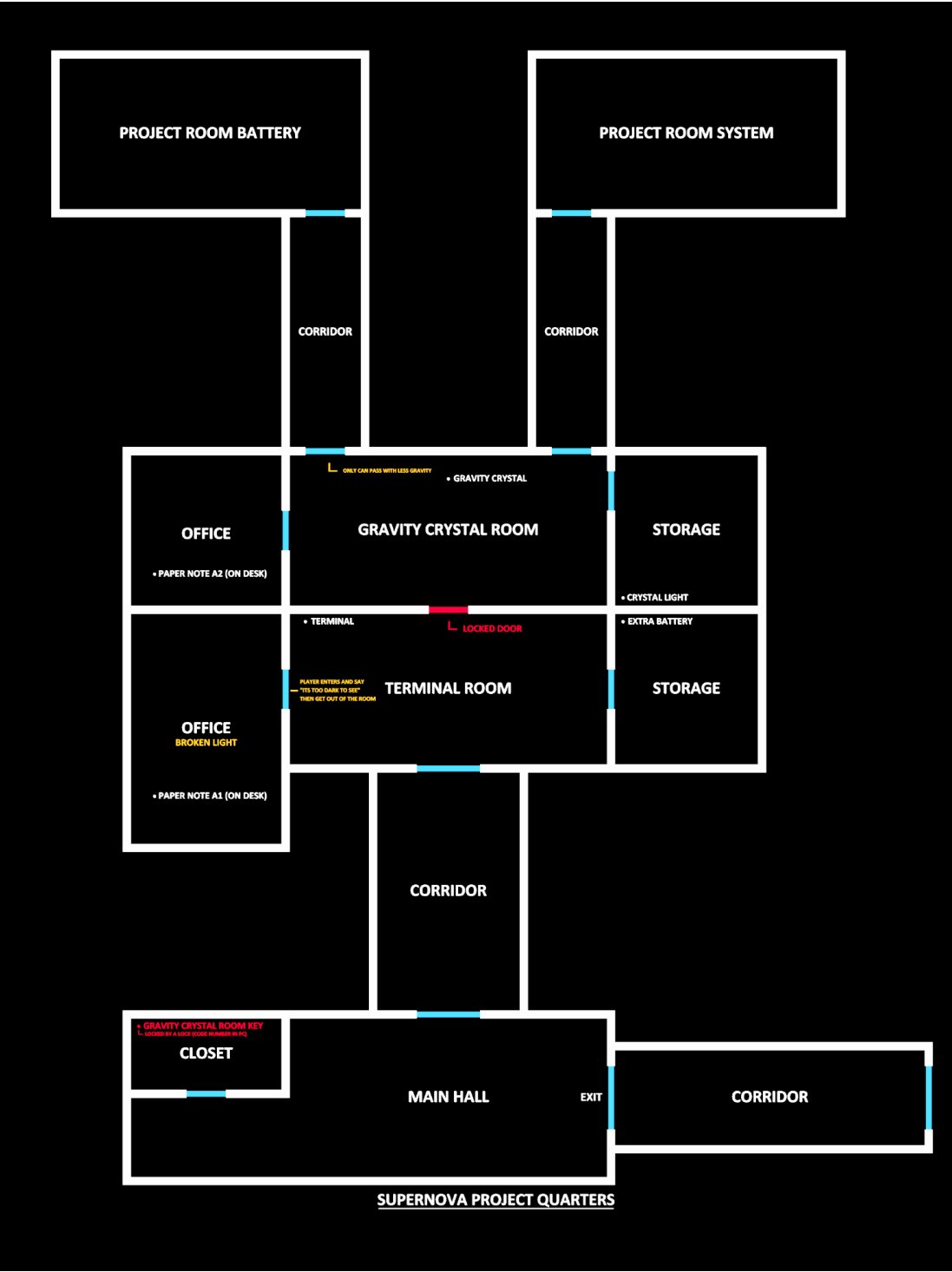
IDEIA FINAL (Não significa que é o jogo final)

Um mix das duas ideias

Prólogo (Texto)

A estrela do sistema solar que habitamos, está prestes a explodir, mas graças ao projeto supernova, contendo muita tecnologia quântica, venhamos contendo a explosão, porém o projeto necessita de uma bateria muito específica e difícil de fazer, precisando de recursos interestelares, levando anos para fabricar uma bateria, e chegou a hora, a bateria do projeto está bem perto de descarregar, porém conseguiram fabricar outra, iremos designar um foguete para entregar na estação solar onde contém o projeto, porém os designados do projetos estão indispostos no momento, iremos designar não experientes para esta missão.

Novo design do mapa baseado na mudança da ideia final



Terminal

TERMINAL

PROJETO SUPERNOVA

GUIA SUPERNOVA

CRISTAL DE GRAVIDADE

CRIPTOGRAFIA DA SENHA DO ARMARIO

DESLIGAR TERMINAL

TERMINAL VERSION - LTS 2.82 ©SUPERNOVA CORPORATION 2030 - 2078

PROJETO SUPERNOVA

STATUS DO PROJETO - FUNCIONANDO

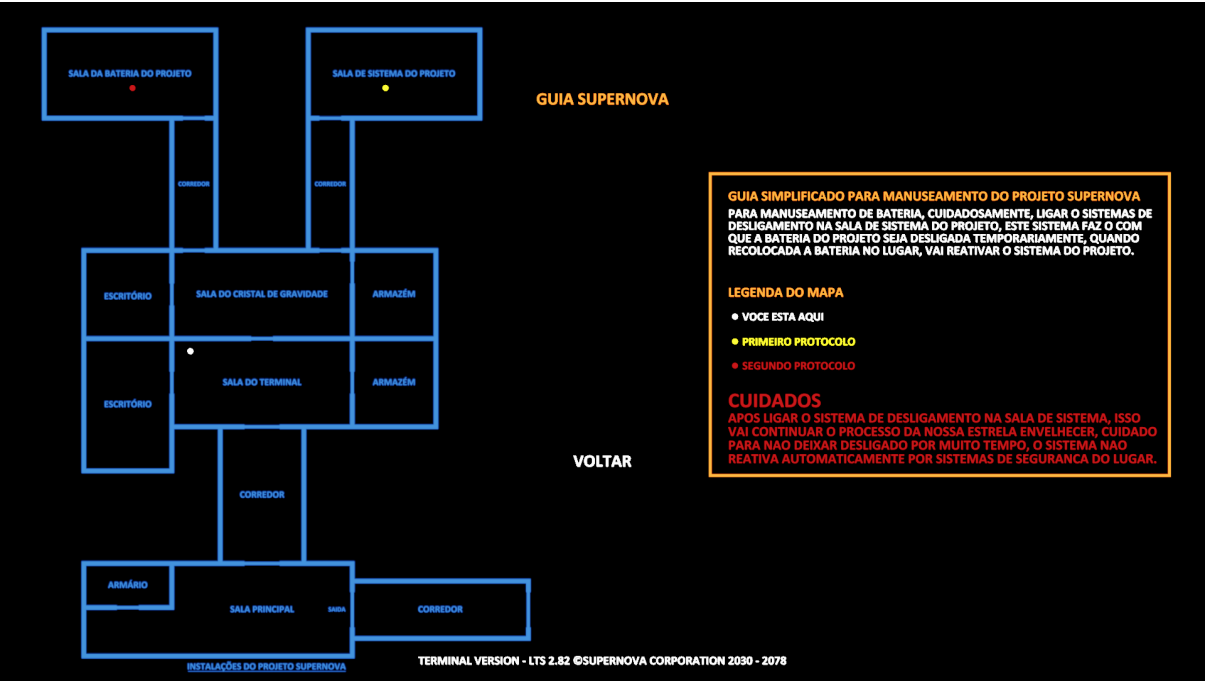
BATERIA - 0,006%

STATUS DA BATERIA - DEFEITO DETECTADO

TEMPO APROXIMADO DE BATERIA - CALCULANDO...

VOLTAR

TERMINAL VERSION - LTS 2.82 ©SUPERNOVA CORPORATION 2030 - 2078



CRISTAL DE GRAVIDADE

STATUS DO CRISTAL - FUNCIONANDO

NIVEL DE GRAVIDADE - 100%

ALTERNAR GRAVIDADE PARA 50%

DESLIGAR CRISTAL

VOLTAR

TERMINAL VERSION - LTS 2.82 ©SUPERNOVA CORPORATION 2030 - 2078

CRİPTOGRAFIA DA SENHA DO ARMARIO

EXEMPLOS DE CRIPTOGRAFIA

1895 = 1-64-4

2921 = 4-81-1

4086 = 16-0-2

SENHA DO ARMARIO NA SALA PRINCIPAL (CRİPTOGRAFADO)

6297

CRİPTOGRAFIA FEITA POR NOVA-1 2 - ©SUPERNOVA CORPORATION
CODIGOS CRİPTOGRAFADOS AUTOMATICAMENTE RESETARA A CADA DIA
CODIFICACAO SIMPLIFICADA PARA USO COMUM DE SEGURANCA

PRESSİONE ESCAPE PARA VOLTAR

Sistema de criptografia, um puzzle para conseguir a senha da chave do armário, o número gerado da senha tem que seguir as seguintes regras:

- Os primeiros 2 dígitos são relativos, se o primeiro dígito for 4 ou maior, o terceiro dígito deve ser menor que 4, e vice e versa para esses 2 dígitos.
- Os últimos dígitos também são relativos, o quarto dígito não pode ser maior que o terceiro dígito, ambos podem compartilhar do mesmo dígito.

Em uma das notes do office deve ter um funcionário reclamando da geração de código, vindo com defeito, geralmente com o quarto dígito maior que o terceiro.

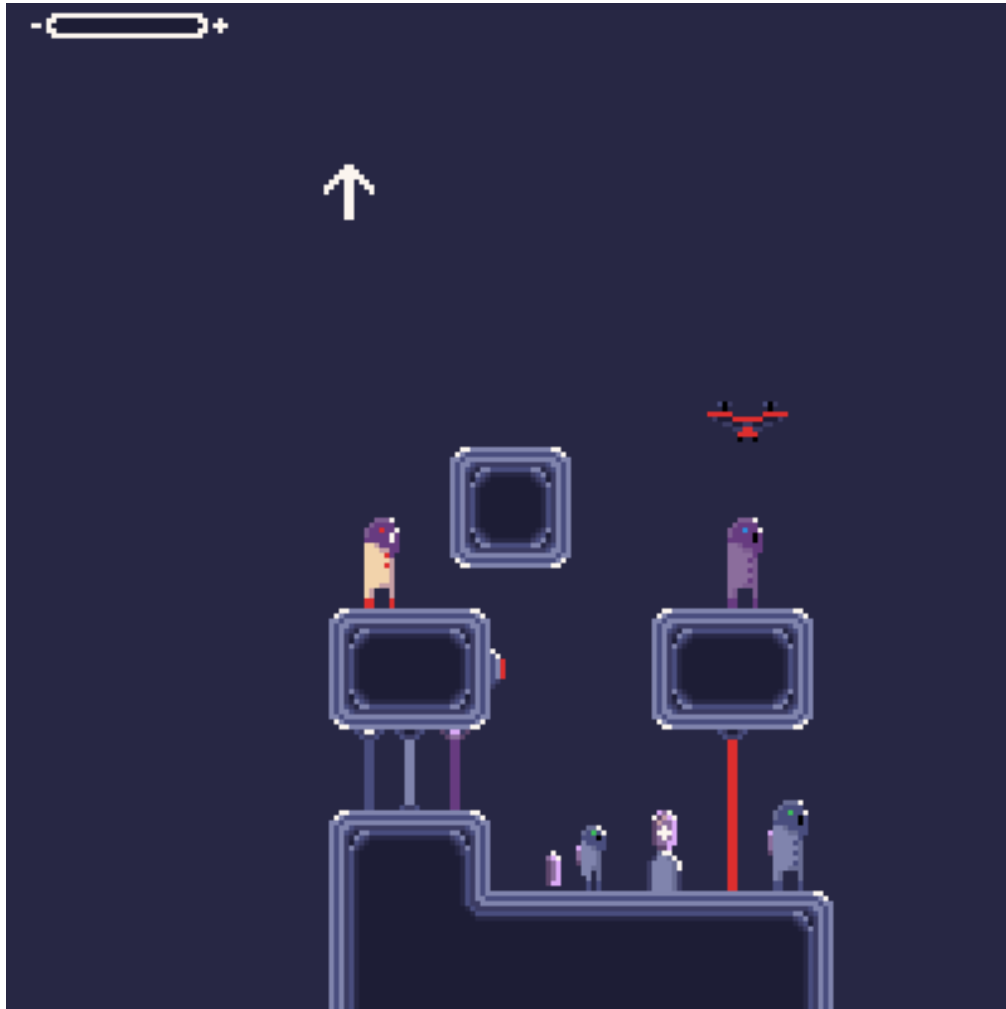
LOGO FINAL



Resumo da meta do jogo final

Um jogo que alterna entre top down e plataforma, onde os corredores são plataforma, e salas top down, tem esta dinâmica pelo mix das duas ideias, um jogo onde o top down é mais focado em puzzle, exploração, investigação, com uma história mesmo sendo curta, bem detalhada com uma lore já pensada, com poucas notas e textos que o player encontra, vai ter fragmentos da lore, no top down você irá ter itens para pegar e resolver puzzles mais desafiador, para atingir o objetivo final do projeto.

Canvas of the Tiles Sprites



Devlog 0.1

- Ideia do top down (Time Steps) totalmente cortada.
- Versão final apenas contendo uma ideia.
- Sound Effects faltando.
- Sprites faltando.