

Gameplay Overview

O Command: Toy é uma mistura de jogo runner com shooter em um mundo 3D, de aspecto low poly e projetado para mobile.

Como desafio proposto, os jogadores terão como objetivo chegar até o baú de brinquedos do quarto de uma criança (seu dono) antes que o tempo acabe, ou que a criança os ache pelo quarto. Cada jogador terá a oportunidade de prejudicar o oponente com uma arma que paralisa aquele que é acertado (durante cinco segundos); Os jogadores deverão atravessar o mapa até o baú de brinquedos, se escondendo da criança, e atrasando seus oponentes para que os mesmos sejam pegos pela criança.

Os personagens principais/jogadores são levemente semelhantes, devido ao estilo low poly do jogo. Porém, cada um possui seu design (modelo) diferenciado.

Cada player poderá atirar, utilizando da arma, em outro jogador no preceito de congelá-lo durante cinco segundos; mas o objetivo principal continua sendo chegar até o baú de brinquedos, e escapar da criança.

Nos seguintes níveis, a dificuldade aumenta com a criança procurando em novos pontos do mapa, e novos power ups sendo acrescentados pelo cenário; que terão o objetivo de aumentar a diversidade de “armas” para atrasar e prejudicar o oponente.

Player

O controle do personagem principal é baseado na física, embora o controle seja joystick para celular, com botões sobre a tela para atirar.

O jogador tem a possibilidade de desbravar o mapa, dependendo do tempo proposto pela fase. Isso significa que o jogador será livre para andar pelo mapa, porém se o tempo terminar e ele não cumprir com o objetivo final (ir para o baú de brinquedos), acaba perdendo a fase.

O concept art de cada jogador é baseado em soldadinhos de brinquedos, entretanto com aspecto voltado ao design de low poly.

Funcionando com turnos, um dos objetivos centrados do player é fazer com que todos os outros brinquedos (seus oponentes no multiplayer) sejam doados, menos você; Para isso é necessário sabotagem com as armas “paralisantes”, que faz com que o personagem fique cinco segundos “congelado” cenário, o que torna mais fácil do brinquedo ser achado pela criança.

Caso o jogador seja achado pela criança, é “desclassificado” e levado para a caixa de “adoção”.

Enemies

O inimigo principal do jogo é a criança, a qual fica pelo cenário procurando pelos brinquedos que abandonou e/ou esqueceu pelo quarto. O tempo e os oponentes no multiplayer funcionam como inimigos secundários.

- Criança: Fica procurando pelos brinquedos pelo cenário. Caso os ache, os leva diretamente para a “caixa de doação”.
- Tempo: É programado um tempo limite para cada fase, caso não consigam chegar até o baú a tempo, significa que o brinquedo **vai** ser achado pela criança e levado para a **caixa de doações**.
- Oponentes: Todos os players terão armas que paralisam por cinco segundos quem é acertado, aumentando a possibilidade da criança de encontrar o soldadinho.

Level Design

Cada nível é montado de acordo com sua dificuldade.

A criança, caracterizada como o principal inimigo do jogo aparece de forma aleatória pelo mapa.

O mapa principal é o quarto da criança, onde vários outros brinquedos (inanimados) estão espalhados em diferentes localidades.

Score Points

Inicialmente não existe um proposto sistema de pontos para o jogo, já que é voltado inicialmente para turnos e eliminação de jogadores.