Pigment Quest

CRIADO POR	

Pigment Quest

Game Design Document

ent Quest

Numa cidade pequena e remota vive um pintor angustiado, pois o único vendedor de tintas da cidade, um senhor de 65 anos, perdeu sua loja após um incêndio. Eles lamentam a situação, até descobrirem que haverá um concurso de pintura entre as cidades vizinhas, com prêmio em dinheiro. O pintor promete ao vendedor que vencerá o concurso e usará o dinheiro para ajudar o amigo a reconstruir a loja. Para isso, o pintor precisa encontrar tintas para produzir um quadro, mas o tempo é curto e ele não teria como viajar para outra cidade e comprar o material necessário. Por sorte, o vendedor é um engenheiro químico aposentado e, quando era mais novo, construiu o protótipo de uma máguina que extrai pigmentos de elementos encontrados na natureza, fazendo uma mistura com um aglutinante e óleo. O pintor recebe, além da máquina, um par de botas, para que possa alcançar os lugares mais altos em sua busca pelos pigmentos.

Gênero

2D adventure puzzle-platformer.

Público-alvo

Pessoas que têm interesse em jogos de puzzle com elementos de aventura.

Objetivo

O jogador precisa pegar o máximo possível de elementos antes que a bateria da máquina se descarregue. Os elementos que deverão ser transformados em pigmentos encontram-se em locais de difícil acesso, e a única maneira de chegar até eles é pulando entre as plataformas. Essas plataformas possuem cores diferentes e, para que possa permanecer em cima delas, a cor da bota do pintor deve combinar com a cor da plataforma. A bota do pintor muda de cor de acordo com os botões do teclado. Cabe ao jogador fazer as combinações corretas das cores. Quando o jogador é atingido por um inimigo, ele deixa a máquina cair no chão e precisa voltar para pegá-la e refazer o caminho.

igment Que

Controles



Fases



Exemplo de plataforma



Inimigos

Fase da floresta: pássaros que atravessam a tela de forma contínua, da direita para a esquerda.



Fase da caverna: pedregulhos que rolam pela tela, de cima para baixo.

Fase do parque de diversões abandonado: balões murchos com cara de palhaços medonhos, de cima para baixo.

Interface



Conteúdo/Elementos/Itens por fase

<u>Floresta</u>: Fase introdutória e mais fácil (apenas 3 elementos e um easter egg). Plataformas com apenas duas cores.

- Framboesa (vermelho) Nível baixo. Apenas duas plataformas para alcançar a árvore.
- Molusco (púrpura) Nível baixo. Três plataformas que flutuam num laguinho. A última tem uma armadilha com moluscos dentro.
- Manga (amarelo) Nível alto. Cinco plataformas para pegar três mangas no topo.
- Urina de vaca (amarelo indiano) Easter egg. A vaca deve parecer que faz parte do cenário. O jogador consegue coletar uma poça amarela. Obs.: A vaca deve ficar perto da árvore de manga.

<u>Caverna:</u> Fase mais demorada e complexa. Plataformas com três cores. O jogador deve pegar uma picareta que está fincada na parede (duas plataformas para alcançar, introduzindo uma cor nova que o jogador ainda não precisou usar). As rochas, contendo vários elementos, precisam ser picaretadas. Há uma barra de progresso em cada uma. Quando a barra chegar no fim, o elemento será adicionado à máquina.



- Cobre (azul egípcio) Nível baixo. Três plataformas (duas cores).
- Carvão (preto) Nível baixo. Três plataformas (duas cores).

- Bauxita (violeta) Nível médio. Cinco plataformas (três cores).
- Cinábrio (escarlate) Nível médio. Seis plataformas (três cores).
- Malaquita (verde escuro) Nível alto. Sete plataformas (quatro cores).
 - Ferro (marrom, azul escuro) Nível alto. Sete plataformas (quatro cores).
 - Zinco (laranja, verde e branco) Nível mais alto. Nove plataformas (cinco cores).

<u>Parque de diversões:</u> Fase com ritmo mais acelerado, pois é quando a bateria da máquina já está quase no fim. Não há nada para ser coletado. O objetivo da fase é fazer com que o jogador use as habilidades que adquiriu nas outras fases num ritmo acelerado, pulando nas plataformas dos brinquedos. Obs.: Diferentemente das outras fases, o jogador não poderá tocar no chão. Portanto, quando ele cair, ou se deixar a máquina cair ao colidir com um balão, ele volta para o começo da fase.

- Torre (tipo Kabum) Impulsiona o jogador para cima (o chão do parque está alagado, parece um pântano). Os assentos ficam subindo e descendo sem parar. Não é possível seguir em frente, então isso indica ao jogador que ele deve pular ali.
- Roda gigante Cinco plataformas com cores intercaladas. Não podem se repetir.
- Montanha-russa Ao pular da última plataforma para a montanharussa, o jogador precisa calcular o pulo para pegar um power-up que faz com que as cores da bota troquem sem parar. Dessa forma, ele consegue escorregar pela rampa da montanha russa, que é colorida.



• Trem - Seis vagões com plataformas de cores diferentes. Neste momento, a quantidade de balões se intensifica.

Última etapa

Após a última fase, aparecerá uma tela branca. A parte inferior conterá quadradinhos que indicam as cores que o jogador conseguiu adquirir. O jogador poderá pintar qualquer desenho, o importante é usar todas as cores. Esta etapa é um mini-game dentro do jogo.

Vitória

Se o jogador pintar o quadro com todas as cores que adquiriu (mínimo de 10 cores), ele vencerá o concurso (e o jogo) e o dono da loja irá agradecêlo pelo esforço e dedicação. Eles ficam do lado esquerdo da tela, enquanto os créditos rolam pelo lado direito. Durante esse tempo, o diálogo continua. Agora há uma corda para enforcamento na loja (referência no diálogo). Música triunfante do começo ao fim dos créditos.

Derrota

Se o jogador pintar o quadro utilizando menos de 10 cores, o dono da loja vai reclamar que o pintor perdeu o concurso. Eles ficam do lado esquerdo da tela e um botão de "tente novamente" aparece. Música de derrota ao fundo.

Diálogo da introdução

Tela: O pintor e o vendedor estão conversando do lado de fora da loja, com a fachada destruída.

Dono da loja: — How could this happen to me?

Pintor: — You were smoking next to the paint solvents while drinking whisky...

Dono da loja: — I guess I'm lucky to be alive. Too bad it's not for long. How am I supposed to make money without my store?

Pintor: — And how am I supposed to work if I can't get painting supplies from you? The Paint Perfect contest is tomorrow! I could use some of that \$50.000 prize.

Dono da loja: — Hmmm... You can still enter the contest! Remember that I used to be a chemical engineer back in the day? I built a machine that extracts pigments from various elements and mixes it with binder, oils and other stuff. Are you interested or are you too lazy to do this yourself?

Pintor: — I'm not lazy when there's money on the line. How does it work?

Dono da loja: — Just collect the elements you need and the machine will do the rest. But you'll have to hurry because the battery is old and will

discharge quickly. And take these boots. They'll help you climb high paces.

Pintor: — I hope this works. And if I win, I promise I'll help you rebuild your store. I owe you. After all, you're the one who encouraged me to paint when I was a boy.

Dono da loja: — Thank you. My future depends on you!

Diálogo em caso de vitória (Depende do tempo em que os créditos passam na tela - 15 caracteres por segundo (30 frames))

Dono da loja: — I can't believe you've actually done it! I mean, I always believed in you.

Pintor: — Then why did you put up a noose hanging in the ceiling?

Dono da loja: — That's just there for decoration.

Diálogo em caso de derrota (Depende do tempo em que os créditos passam na tela - 15 caracteres por segundo (30 frames))

Dono da loja: — Am I surprised that you disappointed me? Of course not. Your painting was pretty pathetic. It wasn't pretty, just pathetic. Did you lose all of your fingers and painted with your nose? Did you have a stroke while you were painting?

Trilha sonora

Menu



Conversa com dono da loja



Floresta



Caverna



Parque de diversões abandonado



Hora de pintar o quadro



Vitória



Derrota

Efeitos sonoros

Andar

Pular

Coleta de pigmentos

Colisão (passarinhos)

Colisão (pedras)

Colisão (balões)