

MAGGIE

Jogo para PC
e Celular



Interama

www.interama.net

interama@interama.net
Rua Anselmo Serrat, 199, Sala GeneVIX
Ilha Monte Belo - Vitória - ES - CEP 29040-410

Índice

1. RESUMO	4
2. APRESENTAÇÃO DA IDÉIA CENTRAL	4
2.1. Os OBJETIVOS	4
2.2. O JOGO	4
3. DESCRIÇÃO DE AMBIENTES	5
3.1. ELEMENTOS BÁSICOS	5
3.1.1. Esferas e Ímãs	6
3.1.2. Fusíveis e Íons	6
3.2. ELEMENTOS AVANÇADOS	7
3.2.1. Esferas Especiais	7
3.2.2. Bolhas e Íons	8
3.2.3. Zonas Especiais	8
3.3. MÚSICA	9
4. DESCRIÇÃO DE PERSONAGENS	9
4.1. MAGGIE	9
4.2. INIMIGOS INTELIGENTES	10
4.2.1. O Parasita	10
4.2.2. Os Elementais	10
4.2.3. O Nulificador	10
5. MECÂNICA DE JOGO	11
5.1. PERSPECTIVA	11
5.2. INTERFACE	11
5.3. VIDAS	12
5.4. MOVIMENTAÇÃO	12
5.5. OS ÍONS	13
5.6. FUSÍVEIS	14
5.7. PODERES	14
5.7.1. Carga Extra	14
5.7.2. Ondas Magnéticas	14
5.8. ITENS	15
5.8.1. Escudo	15
5.8.2. BadBoy Pitbull	15
5.8.3. Lazarento	15
5.9. MULTIPLAYER	16
5.9.1. Cooperativo	16
5.9.2. Competitivo	16
6. PROGRESSÃO	16
6.1. ATO 1: CAMPO GERAL	16
6.2. ATO 2: ZONA DO IMPROVÁVEL	17
6.3. ATO 3: ZONA DO IMPOSSÍVEL	17
6.4. ATO 4: CAMPO EXTREMO	17
7. OUTRAS CONSIDERAÇÕES	17



7.1.	JOGADORES CASUAIS.....	17
7.2.	VERSÃO BETA FUNCIONAL PARA PC JÁ PRONTA.....	17
7.3.	JOGO COMPLETO EM PC E CELULAR.....	18
7.4.	3º. LUGAR NO CDG RIO 2006.....	18
7.5.	VÍDEO DE DEMONSTRAÇÃO.....	18
7.5.1.	De 0:00 a 1:00 - Maggie versão beta.....	19
7.5.2.	De 1:00 a 1:10 - Editor de Níveis (Maggie).....	19
7.5.3.	De 1:10 a 1:38 - Incorporated.....	19
7.5.4.	De 1:39 a 1:43 - Editor de Animações.....	19
7.5.5.	De 1:44 a 1:53 - Bebendo café.....	19
7.5.6.	De 1:54 a 1:59 - Editor de Níveis (Incorporated).....	20
7.5.7.	2:00 - Créditos.....	20
8.	DEMO JOGÁVEL.....	20
8.1.	ATO ÚNICO: BRECHA NO CAMPO.....	20



1. Resumo

“Maggie” é um jogo bem diferente que mistura puzzle e aventura. O personagem principal é Maggie, uma simpática partícula magnética, aprisionada em um labirinto de ímãs e íons. O jogador pode apenas trocar o pólo da carga de Maggie, o que cria movimento à medida que ela é atraída ou repelida pelos ímãs do cenário - se a personagem estiver positiva, será atraída pelos ímãs negativos e repelida pelos ímãs positivos, e vice-versa. O objetivo é recolher os fusíveis espalhados pelo labirinto.

2. Apresentação da idéia central

2.1. Os Objetivos

A idéia de Maggie surgiu quando decidimos nos impor o desafio de criar um conceito que fosse interessante, diferente e divertido, enquanto atingia o extremo da acessibilidade: usaria apenas um botão.

À medida que o conceito foi evoluindo e os primeiros protótipos foram feitos para plataforma PC, percebemos que a idéia também resolvia um dos principais problemas dos jogos para celulares: o uso das teclas do aparelho. Para o usuário médio, é em geral bastante difícil clicar nos botões corretos em um teclado apertado. E já que é uma minoria que consegue realmente dominar essa habilidade, isso afeta diretamente as vendas.

Além disso, o jogo também tinha um apelo ao jogador casual ideal para a plataforma portátil, onde o usuário joga em salas de espera, filas, ônibus, etc.

Logo, esse projeto propõe o lançamento de **duas versões de Maggie**: tanto a finalização de nossa versão Beta para PC quanto à construção de uma versão para celular usando J2ME.

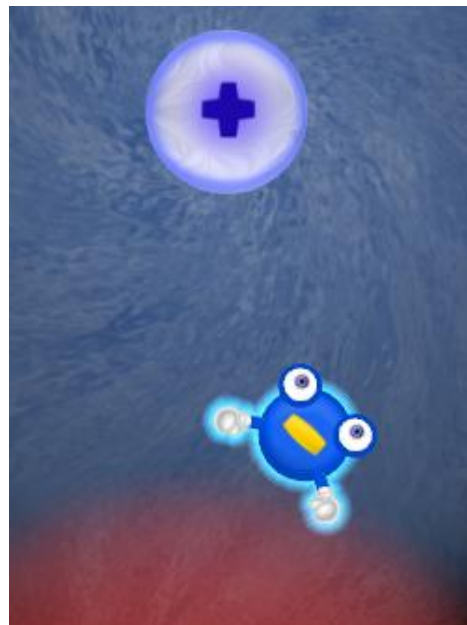
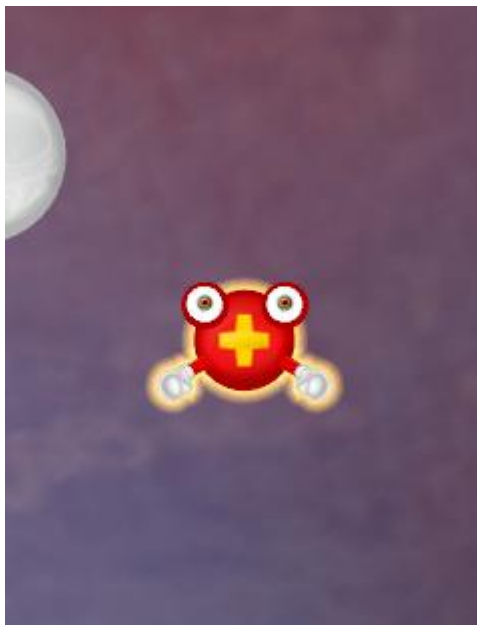
2.2. O Jogo

Maggie é um jogo de aventura onde a personagem principal é uma simpática partícula magnética que precisa escapar de labirintos elétricos. Para isso ela



deve recolher todos os fusíveis espalhados pelo cenário, antes que os íons que rondam pelo cenário a cerquem e a desmagnetizem.

O principal controle do jogador é o de inverter o sinal de sua carga magnética de Maggie. Dependendo do pólo da personagem ela é atraída ou repelida pelos ímãs do labirinto. Trocando o pólo na hora certa, o jogador consegue direcionar os movimentos, utilizando os raios de influência dos ímãs para catapultar Maggie até os lugares corretos.



3. Descrição de Ambientes.

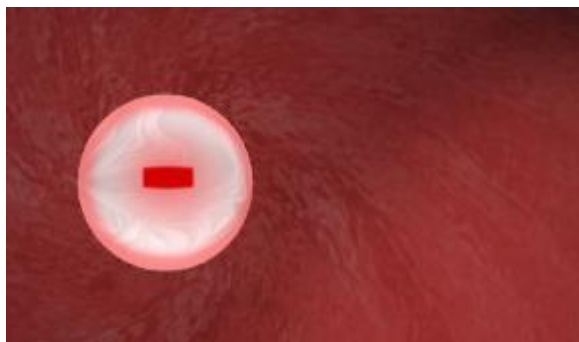
3.1. Elementos Básicos

As fases de Maggie são labirintos magnéticos formados por ímãs e esferas. Os ímãs são cargas fixas no cenário, positivas ou negativas, de potências variadas. Quanto mais forte a potência da carga, maior o poder de atração ou repulsão daquele ímã.

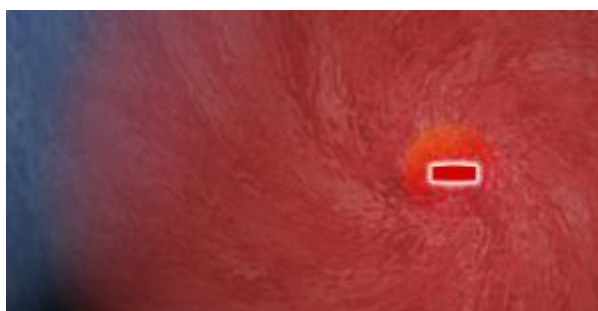


3.1.1. Esferas e Ímãs

As esferas são o obstáculo físico do jogo, com as quais o personagem colide. Elas podem ou não ter cargas magnéticas. As esferas magnetizadas funcionam exatamente como os ímãs. As esferas neutras são apenas obstáculos físicos, e não exercem nenhuma influência sobre o personagem.

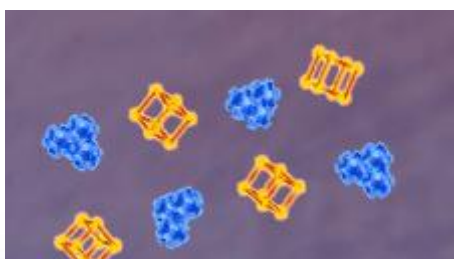


Os ímãs e esferas carregadas emitem uma aura ao seu redor que indica a distância em que sua carga é efetiva. As auras são vermelhas para cargas negativas, e azuis para as positivas. O jogador pode navegar pelo cenário baseado nas cores dessas auras.



3.1.2. Fusíveis e Íons

Cada fase possui um determinado número de fusíveis que precisam ser recolhidos. Quando todos os fusíveis forem recolhidos, Maggie consegue “escapar” do labirinto e passa para a próxima fase.



Os íons estão espalhados por todo o labirinto, em locais pensados para aumentar a dificuldade ou e estimular uma estratégia do jogador.



3.2. Elementos Avançados

3.2.1. Esferas Especiais

Elástica: uma esfera com alto poder de elasticidade, que serve como mola para atingir outras áreas do cenário. Ao bater nela, Maggie é projetada com duas vezes o valor de sua velocidade.



Canhão: essa esfera com uma boca de canhão funciona em três etapas. Na primeira, Maggie fica aprisionada em seu interior. Na segunda, a esfera fica girando em torno de seu eixo. O jogador aguarda até que a boca aponte para a direção desejada, e pressiona o botão para disparar a personagem no momento certo.



Capacitores: essa esfera tem a capacidade de atrair e remover um íon que esteja grudado em Maggie. Assim que a personagem colidir, a esfera irá puxar um dos íons e armazená-lo em seu interior. Quando acumular cinco íons, a esfera os destrói e solta no ambiente um bolha com um item aleatório.

Magnetizadora: essas esferas magnetizam o ambiente ao redor, expulsando regularmente íons de seu interior, de mesmo pólo que elas mesmas. Elas são perigosas, pois é grande a chance que tenham uma nuvem de íons de mesmo pólo.



Teleporte: essas esferas vêm aos pares. Quando uma delas aprisiona e desmaterializa Maggie, a outra rematerializa a personagem. Depois de usadas ficam dez segundos sem poder ser reusadas.



3.2.2. Bolhas e Íons

Bolhas: são elementos que armazenam itens. Elas possuem carga, e são atraídas ou repelidas assim como os íons. Maggie consegue o item que elas guardam simplesmente tocando-a. Depois disso, a própria bolha é destruída.

Aglomerado: são cinco íons que se movem de forma conjunta, em uma nuvem mortal! Se Maggie tocar no aglomerado e não tiver pelo menos um íon de carga contrária grudado nela, será morta na mesma hora!

Replicante: são íons que se multiplicam quando estão anexados a Maggie! Se a personagem for atingida por um deles, logo ter dois, três, quatro íons grudados, até finalmente ser morta por um quinto íon.

Mas os íons Replicantes têm uma utilidade. Se Maggie usar seu poder de ondas magnéticas, ela poderá expulsar os íons extras gerados pelo replicante, podendo dispará-los na direção de outros íons!

3.2.3. Zonas Especiais

As Zonas são lugares onde coisas estranhas acontecem. São identificadas pela mudança de tonalidade da aura dos ímãs.

Zona Neutra: aqui as partículas são desmagnetizadas aos poucos, e os íons grudados servem de proteção. Após Maggie entrar na zona, ela perderá um íon



grudado a cada 5 segundos. Se os íons acabarem, ou se Maggie entrar na zona sem íons, ela morrerá em 5 segundos. Na zona neutra, não há íons ou bolhas, mas pode haver qualquer tipo de esfera. As auras dos ímãs nessa zona ficam acinzentadas.

Zona Lenta: aqui os íons, bolhas e fusíveis (mas não a própria Maggie) se locomovem com a metade da velocidade. As auras dos ímãs nessa zona ficam esverdeadas.

3.3. Música

Os temas gerais são bem descontraídos, para passar melhor a atmosfera casual. As trilhas são compostas de elementos de rumba e música caribenha em geral, polka, e elementos de música eletrônica.

4. Descrição de Personagens

O universo de Maggie é bastante abstrato, seguindo a linha dos jogos de aventura da década de 70 e 80. Como estes, o principal foco do produto é a sua jogabilidade. Não há, na verdade, desenvolvimento de estórias ou de personagens complexos, mas nem por isso esses antigos jogos deixam de ser muito divertidos.

4.1. Maggie

A principal animação de Maggie é a movimentação do corpo e dos olhos. À medida que Maggie se locomove no cenário, ela vira seu corpo na direção do movimento e seus olhos na direção de sua aceleração. Com efeito, o jogador logo percebe que o lugar onde ela está olhando é para onde tende seu movimento, e pode usar isso para controlá-la melhor.



Os olhos e suas pálpebras também são animados junto com as mãos para representar situações do jogo. Quando Maggie colide com uma esfera com muita velocidade, os olhos se apertam como se tivesse levado um golpe, e as mãos se enrijecem. Quando pega um fusível, as mãos são erguidas e as pálpebras de baixo ficam mais levantadas e piscam rapidamente com as de cima, demonstrando alegria.



4.2. Inimigos Inteligentes

4.2.1. O Parasita

Esse inimigo persegue Maggie pelo cenário buscando se alimentar de seu magnetismo. Se grudar nela, o parasita irá consumir um dos íons grudados a cada 5 segundos. Se não houver íons grudados, ele irá matar Maggie em cinco segundos. Se o parasita comer três íons, ele fica satisfeito e desgruda, permanecendo inativo por 30 segundos. Depois disso ele volta a ficar com fome e a perseguir Maggie.

Maggie pode afastar os Parasitas com suas ondas magnéticas antes que eles grudem nela. Os Parasitas serão destruídos se forem atingidos por três dessas ondas ou se comerem um íon Replicante.

4.2.2. Os Elementais

Esses inimigos são feitos puramente de cátions ou ânions. Ou seja, existem Elementais Positivos e Negativos. Eles deixarão Maggie em paz se ela estiver no mesmo pólo magnético que eles, ou atacam arremessando íons se Maggie estiver no pólo oposto. Eles perseguem Maggie, mas tentam ficar sempre a certa distância.

Elementais podem ser destruídos com três ondas magnéticas, ou se Maggie encostar neles tendo pelo menos um íon de pólo oposto grudado nela.

Elementais de pólos opostos são inimigos mortais. Caso estejam no alcance de disparo um do outro, eles irão arremessar íons até que um deles seja destruído, ignorando completamente a personagem.

4.2.3. O Nulificador

O Nulificador é um alien cabeçudo que comanda um pequeno disco voador. Ele odeia todas as partículas magnéticas vivas, e tentará a todo custo eliminar Maggie. Sua arma são mísseis teleguiados que perseguem a personagem, mas podem ser destruídos com uma onda magnética.

Mas o Nulificador tem uma fraqueza: ele sempre atrai tanto cátions quanto ânions, e com suas cargas elétricas sua Matriz de Energia Nula vai ficando cada vez menos nula! Ele fica mais lento cada vez que encosta em um íon. Cinco íons (de qualquer carga) o destrói.





5. Mecânica de jogo

5.1. Perspectiva

A perspectiva do jogo é 2D, embora a versão para PC utilize gráficos 3D com câmera isométrica. A câmera se move lateralmente, sempre colocando Maggie no centro da tela.

5.2. Interface

A interface principal mostra a quantidade de vidas, a quantidade de íons anexados em uma barra de magnetismo no canto superior, um mini-mapa do cenário para facilitar a procura pelos fusíveis, e a quantidade de fusíveis já recolhidos no canto inferior.





Para a versão J2ME para celulares e portáteis, a interface conta apenas com a indicação dos fusíveis já recolhidos. Para auxiliar o jogador a encontrar os fusíveis, em vez do mini-mapa há uma seta acima dos olhos da personagem, sempre presente, que aponta para o fusível mais próximo.

5.3. Vidas

No começo do jogo, Maggie possui três vidas. Caso acumule cinco íons de um mesmo sinal de carga ao seu redor, ela é desmagnetizada e perde uma vida.

5.4. Movimentação

O jogador começa com uma Maggie de carga positiva, flutuando no labirinto magnético. A personagem é instantaneamente atraída pelas esferas negativas e repelida pelas positivas. Pode-se, então, controlar a direção do movimento ao trocar a carga com o botão, mudando o sentido do movimento em direção às esferas positivas e contrário às negativas. E assim por diante.



As potências das cargas dos ímãs não são uniformes. Quando mais potentes, maior seu raio de ação. Significa que, em certos pontos, o jogador pode aproveitar cargas poderosas para fazer manobras rápidas, ou usar as zonas onde muitas cargas se sobrepõem para movimentos mais tranquilos.

5.5. Os íons

São de dois tipos, cátions (positivos) e ânions (negativos). Os íons sempre são atraídos ou repelidos por Maggie, conforme seu pólo e o pólo de Maggie. Caso a personagem esteja na carga positiva, atrai os ânions e repele os cátions. E vice-versa.

Em geral, os íons tem uma quantidade de carga positiva ou negativa constante. Ou seja, eles sempre serão atraídos ou repelidos com a mesma velocidade, a uma mesma distância. No entanto, essa carga pode aumentar se eles forem atingidos pelo poder de ondas magnéticas de Maggie.

Quando um íon encosta na personagem, fica permanentemente “grudado” (mesmo que o jogador troque a carga depois). Se cinco ânions ou cinco cátions grudarem em Maggie, ela é desmagnetizada e uma vida é perdida.

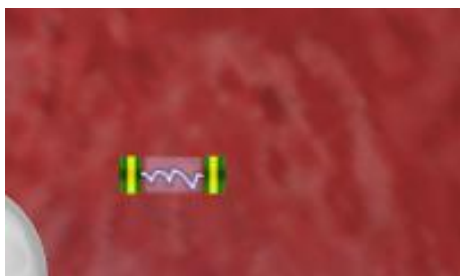


No entanto, ânions e cátions também são antagonistas. Eles são destruídos se entrarem em contato, e devido ao seu sinal oposto também se atraem se ficarem perto demais. O jogador pode então trocar as cargas de Maggie de forma a forçar colisões entre eles, ou pode eliminar os íons grudados em si ao tocar em íons opostos.

Com os íons, o gameplay fica mais estratégico. É possível, por exemplo, grudar cátions propositalmente para que Maggie possa passar incólume por uma área infestada de ânions. Eles também são úteis contra inimigos ou elementos especiais do cenário.



5.6. Fusíveis

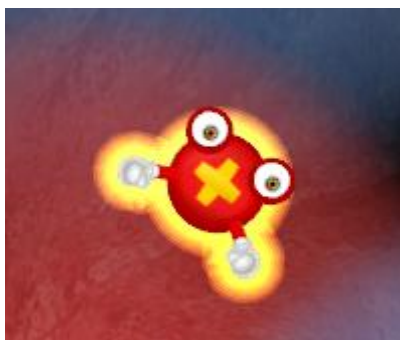


São as “chaves” do labirinto. O jogador vence quando recolher todos os fusíveis. Os fusíveis sempre são atraídos em direção a Maggie, independente de seu pólo.

5.7. Poderes

Usando o mesmo único botão do jogo, o jogador também tem outros dois controles:

5.7.1. Carga Extra



O jogador pode, ao trocar a carga, manter o botão pressionado para aumentar a potência de Maggie. Isso aumenta sua velocidade, visto que a força de atração/repulsão em relação aos ímãs é proporcional à potência.

Enquanto usa a carga extra, a personagem brilha com mais intensidade.

5.7.2. Ondas Magnéticas

O jogador também pode apertar rapidamente o botão, e a troca rápida do pólo da carga gera ondas de eletricidade que afastam todos os íons ao redor, mas também aumenta a potência de suas cargas. E quanto maior a potência, maior o raio de ação do magnetismo também.

O jogador pode usar esse poder para limpar um caminho crítico, mas se usar constantemente os íons ficarão muito mais carregados - o que significa que serão atraídos de distâncias muito grandes a velocidades muito altas.

As ondas magnéticas também têm outras utilidades, como atacar inimigos e expulsar íons gerados por um íon Replicante.



5.8. Itens

Os itens do jogo estão sempre dentro das bolhas magnéticas. O efeito dos itens tem duração curta, mas podem conferir grandes vantagens. Sempre que Maggie está com um íon ativo, ela ganha um tipo especial de vestimenta para simbolizá-lo. São eles:

5.8.1. Escudo

O Escudo é um campo protetor que protege Maggie. Ele tem 5 pontos de vida, e perde um ponto sempre que:

1. Encosta em um íon
2. É atingido por um disparo qualquer dos inimigos.

Se os Parasitas encostarem no Escudo, ambos são destruídos.

Pegar um Escudo não destrói os íons que já estão grudados em Maggie. Enquanto estiver com o Escudo ativo, Maggie veste um capacete de soldado.

5.8.2. BadBoy Pitbull

O BadBoy Pitbull é um energético que confere a Maggie a capacidade de emitir ondas magnéticas mais poderosas e de maior abrangência que a normal quando ela bate em alguma coisa. Sempre que Maggie colidir com uma esfera, será emitida uma onda magnética proporcional à sua velocidade no momento, mas que sempre será mais poderosa que as ondas magnéticas que ela normalmente emite.

O efeito de BadBoy Pitbull dura 20 segundos. Nesse tempo, Maggie veste luvas de combate e uma faixa preta, e suas pálpebras envergam para o meio para que fique com cara de má!

5.8.3. Lazarento

Lazarento é um elixir milagroso que torna Maggie uma cabra-da-pestes! Quando está em efeito, a personagem pode emitir ondas magnéticas muito mais rápido que o normal, o que é letal para qualquer inimigo muito próximo. O efeito dura 20 segundos, e enquanto está ativo, Maggie veste um chapéu de cangaceiro.



5.9. Multiplayer

Maggie suporta dois modos multiplayer: o cooperativo e o competitivo. O número máximo de jogadores é de 2. Em ambos, os cenários são exatamente os mesmos da progressão single-player, mas com algumas diferenças.

Observação: o modo Multiplayer não estará disponível para a versão J2ME para celulares e portáteis.

5.9.1. Cooperativo

Os jogadores precisam pegar, em conjunto, os fusíveis da fase. Nesse modo, o número de íons e inimigos aumenta em 70%.

5.9.2. Competitivo

Os jogadores disputam para pegar a maior quantidade de fusíveis. Nesse modo o número de fusíveis na fase é sempre ímpar. A quantidade de íons e inimigos não muda.

As personagens podem usar suas ondas magnéticas para acertar umas às outras. Isso não mata, mas desvia a personagem acertada de sua trajetória, como se ela tivesse colidido com uma esfera.

6. Progressão

O jogo é composto 4 atos de 3 fases cada. Cada ato é ambientado com um tema geral no cenário e nos inimigos.

6.1. Ato 1: Campo Geral

O Grande Circuito Dimensional foi quebrado e Maggie acaba ser lançada em no labirinto do Campo Magnético Geral da Quinta Dimensão! Para voltar aos Campos tranquilos de sua dimensão, ela agora precisa recolher os fusíveis que irão fechar novamente o Circuito Dimensional.

Nesse primeiro Ato, o ambiente do jogo é bem genérico, com as auras das esferas em azul e vermelho, sem zonas ou elementos especiais. O único tipo de inimigo que aparece é o Parasita.



6.2. Ato 2: Zona do Improvável

Maggie conseguiu fechar o circuito do Campo Geral, mas ainda há zonas alternativas dimensão a serem contidas! A primeira delas é a Zona do Improvável, onde coisas bem diferentes do Campo Geral acontecem.

Nesse segundo Ato, são os Nulificadores os inimigos. Aqui começam a aparecer o Item do Escudo e as esferas especiais Magnetizadoras e Capacitoras. Surgem também os Aglomerados de Íons e as Zonas Lentas.

6.3. Ato 3: Zona do Impossível

Aqui as coisas ficam ainda mais estranhas que na Zona do Improvável. Coisas que simplesmente não deveriam existir rondam pela Zona do Impossível!

Nesse terceiro Ato, são os Elementais os inimigos. Aparecem os itens *BadBoy Pitbull* e *Lazarento*. As esferas especiais são as mesmas do Ato 2, mais as Elásticas e as de Canhão. Surgem os íons Replicantes, mas não há Aglomerados de Íons. As Zonas Lentas ainda estão presentes.

6.4. Ato 4: Campo Extremo

O Campo Extremo é o último circuito a ser fechado para restabelecer a ordem dimensional, mas as coisas aqui não são nada fáceis. Todos os tipos de esferas, inimigos, itens e íons estão presentes. Aqui há também a mortal Zona Neutra.

7. Outras considerações

7.1. Jogadores Casuais

O público principal de Maggie é composto por jogadores casuais que buscam divertimento rápido e sem compromissos em suas curtas horas de folga. Para todas as idades e sexos. É um mercado bem diferente dos títulos top de linha e jogos 3D para PC em geral.

7.2. Versão Beta funcional para PC já pronta

A segunda versão Beta de Maggie para PC, apresentando os conceitos gerais do jogo, já está pronta e é funcional. Os principais problemas de física, colisão e gameplay em geral já foram equacionados.



Versão com instaladores para todos os pré-requisitos (Directx 9, .NET Framework 1.1):

http://www.interama.net/maggie/Maggie_Setup_With_Pre_Requisites.exe

Versão mais leve, sem instaladores para os pré-requisitos:

http://www.interama.net/maggie/Maggie_Setup_Without_Pre_Requisites.exe

7.3. Jogo completo em PC e celular

Devido ao estágio mais avançado da versão para PC, com parte do patrocínio do JogosBR, pretendemos lançar rapidamente a versão definitiva aqui apresentada até o fim do 1º. Semestre de 2006. Isso porque o fundamento do sistema já está pronto, e basta fazer mais testes com os usuários e acrescentar conteúdo (itens, inimigos, etc).

Paralelamente à conclusão do desenvolvimento para PC, atuaremos no porte da lógica do jogo para J2ME voltado para portáteis e celulares com MIDP 2.0/CLDC 1.1. Também produziremos tons polifônicos para substituir os efeitos sonoros em MP3, e criaremos versões 2D da arte do jogo adequadas às telas pequenas dos portáteis. O modelo escolhido para realizar os testes do jogo será o Nokia 6235.

7.4. 3º. Lugar no CDG Rio 2006

A primeira versão Beta de Maggie conquistou 3º. Lugar no Festival de Jogos Acadêmicos do CDG Rio 2006. Mesmo estando incompleto e apresentando alguns bugs, o conceito foi forte o suficiente para impressionar positivamente tanto os jurados quanto o público que assistiu à demonstração.

Acreditamos que, em sua versão final, Maggie será uma agradável surpresa para o público casual e jogadores de celular.

7.5. Vídeo de Demonstração

O vídeo de demonstração em anexo demonstra a segunda versão beta do jogo em funcionamento e algumas ferramentas e projetos internos da empresa.



7.5.1. De 0:00 a 1:00 – Maggie versão beta

É possível conferir o gameplay geral do jogo durante todo o primeiro minuto do vídeo. Como funciona a mecânica de troca de cargas e movimento baseado no princípio de atração e repulsão dos ímãs, e como os íons agem e podem matar a personagem. É possível também conferir qual estilo de trilha sonora o jogo irá adotar.

7.5.2. De 1:00 a 1:10 – Editor de Níveis (Maggie)

Um aplicativo criado internamente para editarmos rapidamente os níveis do jogo. Maggie exige bastante do level design para ser divertido, e é essencial termos um aplicativo onde possamos modificar as fases rapidamente durante o beta teste.

7.5.3. De 1:10 a 1:38 – Incorporated

Colocamos esse projeto no vídeo para demonstrar o que a empresa vem fazendo em termos de jogos mais complexos. No Incorporated, você é um funcionário de uma empresa e precisa cumprir suas tarefas, ganhar promoções e competir com outros funcionários até chegar à presidência. Aqui vemos o gameplay geral, demonstrando NPCs trabalhando enquanto o personagem principal começa suas tarefas.

7.5.4. De 1:39 a 1:43 – Editor de Animações

Criamos esse aplicativo para configurar as animações executadas durante as ações do personagem no jogo e sincronizá-las com animações de texturas. Aqui fazemos, por exemplo, com que a tela de um computador exiba imagens relativas ao movimento da *mesh* do personagem.

No vídeo, é possível conferir a configuração de uma animação de beber café, usada pelo jogador para recuperar energia do personagem.

7.5.5. De 1:44 a 1:53 – Bebendo café

Aqui vemos como a animação de beber café, configurada antes no Editor de Animações, é aplicada no jogo.



7.5.6. De 1:54 a 1:59 – Editor de Níveis (Incorporated)

Esse é outro aplicativo criado internamente para o jogo Incorporated. Com ele podemos rapidamente criar e alterar o escritório onde o personagem irá trabalhar, ou criar cenários para testar funções em desenvolvimento.

7.5.7. 2:00 – Créditos

A equipe que participa dos dois projetos, Maggie e Incorporated.

8. Demo Jogável

O demo jogável servirá como introdução ao jogo completo, sendo composto de um único Ato especial, com elementos dos quatro Atos do jogo. Ao fim desse ato o jogo volta à tela de apresentação.

8.1. Ato Único: Brecha no Campo

O Circuito Dimensional foi aberto, e seres do Campo Magnético da Quinta Dimensão estão destruindo nossas partículas magnéticas! Somente Maggie, pode recuperar fusíveis suficientes para fechar novamente o Circuito e restabelecer a ordem no universo!

Nesse ato, Maggie enfrenta Parasitas e Nulificadores. No cenário há esferas e ímãs convencionais, esferas de Capacitores e de Canhão, íons comuns e Aglomerados. Como itens estão disponíveis o Escudo e o Lazarento.

