

GAME DESIGN DOCUMENT:
"SUPER RAINBOW BUSTER"

Equipe de Desenvolvedores:

- Bruner Morete Oliveira RA: 5147631

Orientação

- Prof. Humberto Patrick Lacerda Ribeiro

LISTA DE FIGURAS

Figura	1: TELA DO JOGO "SUPER PANG" (1992).....	6
Figura	2: TELA DO JOGO "SKY RACKET" (2019).....	6
Figura	3: ANAGRAMA SEQUENCIAL DE TELAS.....	9
Figura	4: PROTAGONISTA CONCEITO.....	12
Figura	5: INIMIGO CONCEITO.....	13
Figura	6: OBJETOS COMPONENTES DE CENÁRIO.....	13
Figura	7: CONCEITO DE ARTE DE ARTISTA NÃO INFORMADO (FÓRUM UNITY).....	14
Figura	8: ARTE UTILIZADA E ADAPTADA EM BACKGROUND DO PROJETO FASE 2 - RETIRADO DO PINTEREST ARTISTA DESCONHECIDO.....	14
Figura	9: ARTE UTILIZADA EM BACKGROUND DO PROJETO FASE 1 - ARTISTA MOKAWLYER - CONSTRUCT ASSET STORE.....	14

SUMÁRIO

1	Introdução.....
1.1	Resumo da História.....
1.2	Gameplay Overview.....
1.3	Gênero, Semelhanças e Diferenças.....
1.4	Público Alvo.....
1.5	Atrativos do Jogo.....
1.6	Fluxo de Jogo.....
2	Interface e Interação.....
2.1	Entradas.....
2.1.1	Mouse.....
2.1.2	Teclado.....

1 INTRODUÇÃO

Este documento refere-se aos aspectos técnicos, narrativos e artísticos do jogo "PROJETO K", apresentando o enredo, mecânica, objetivo, jogabilidade e ferramentas utilizadas em seu desenvolvimento.

1.1 RESUMO DA HISTÓRIA

Princesa K tem seu castelo e reino invadidos por criaturas do submundo e para defendê-los ela entra em confronto direto utilizando como aliado seu dragão guardião de estimação

1.2 GAMEPLAY OVERVIEW

O jogador em controle da Princesa K passará por fases lineares com o simples objetivo de derrotar todos os inimigos presentes nelas até que o estágio esteja limpo de todos. Os inimigos se multiplicam à medida que são atacados, o jogador então deverá efetuar disparos e evitar os avanços dos mesmos.

1.3 GÊNERO, SEMELHANÇAS E DIFERENÇAS

Projeto K é um jogo que mistura elementos de plataforma e shoot em up estático, inspiração direta do clássico SUPER PANG (1992, CAPCOM) para o super nintendo. Introduz uma lore e evolução de combate à medida que o jogador progride e aposta diretamente em sua arte divertida e colorida com elementos de fantasia para uma estética e conceito agradável apesar de sua mecânica base simples que proporcione uma experiência imersiva e sentimentos nostálgicos.



FIGURA 1: TELA DO JOGO "SUPER PANG" (1992).



FIGURA 2: TELA DO JOGO "SKY RACKET" (2019).

1.4 PÚBLICO ALVO

A classificação indicativa do jogo seria a partir de 5 anos de idade, porém o público alvo seriam jogadores entre 20 a 30 anos cujo apelo principal seria a sensação nostálgica de pegar uma mecânica de um jogo novo, porém que também remete aos clássicos dos anos 80 e 90 com um gênero (Shoot em Up) bem menos difundido atualmente.

1.5 ATRATIVOS DO JOGO

A arte em si do jogo colorida e chamativa é uma das apostas para o marketing do game, pois contrasta também com certa obscuridade que fica subliminarmente implícita no roteiro do mesmo. A dificuldade crescente em vencer os cenários do jogo assim como a fluidez nos controles e a estimulação da lógica tem como objetivo prender a atenção do jogador e instigar sua vontade de completar os desafios propostos.

O personagem principal sendo carismático e relacionável, proporciona certo sentimento de intimidade com o jogador conforme o próprio personagem expressa seus pensamentos no decorrer do jogo.

Apesar da proposta ser principalmente uma jogabilidade descontraída, a forma como as pessoas consomem arte hoje em dia está inteiramente interligada aos jogos e a estética do mesmo, sendo essa, uma das principais ferramentas de imersão do jogo.

1.6 FLUXO DE JOGO

A cena inicial consiste em apresentar o jogador já em seu castelo sendo atacado pelos inimigos e um breve tutorial de controles.

Após concluir o estágio, eliminando todos os inimigos, o próximo já é prontamente carregado.

Tempo de Jogo:

Cena Inicial: 10 segundos.

Cada fase: aproximadamente 2 minutos (variando com a habilidade do jogador).

Cena após conclusão da fase: de 10 segundos até 30 segundos.

Cena final: 30 Segundos.

2 INTERFACE E INTERAÇÃO

Neste tópico estão descritos quais serão os dispositivos de entrada e saída utilizados no jogo.

2.1 ENTRADAS

O jogo utiliza o teclado como entrada para os comandos principais sendo o mouse necessário apenas para navegação do menu inicial.

2.1.1 MOUSE

O mouse será utilizado apenas para escolher opções de menu.

2.1.2 TECLADO

O teclado executará toda a gameplay e poderá também executar comandos no menu através dos direcionais caso o jogador julgar mais eficiente que o mouse neste caso.

Movimentos do jogador:

Tanto a tecla "Up" como o direcional para cima se pressionados perto de um objeto do tipo "Stair", possibilitará o jogador a mover-se no eixo Y.

Tanto a tecla "Down" como o direcional para baixo, se pressionados perto de um objeto do tipo "Stair", possibilitará o jogador a mover-se no eixo Y.

Tanto a tecla "A" como o direcional para a esquerda, movem o personagem para a esquerda.

Tanto a tecla "D" como o direcional para a direita, movem o personagem para a direita.

A tecla “ ” (space bar) irá disparar os tiros.

2.2 SAÍDAS

A saída é feita através de vídeo (monitor) e som (caixas de som ou fones de ouvido).

2.2.1 TELAS

O anagrama abaixo representa a sequência de telas e menus em suas respectivas ordens de aparição representando o número de cenas implementadas no projeto e com expansão linear ao decorrer em que mais mapas sejam possivelmente implementados..

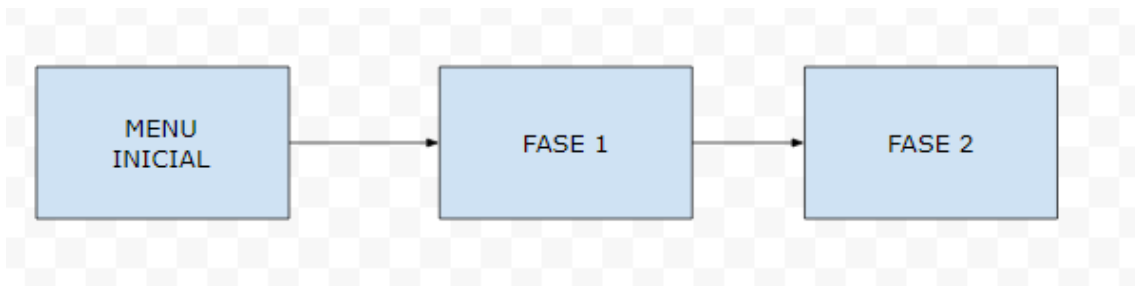


FIGURA 3: ANAGRAMA SEQUENCIAL

2.2.2 MENUS

Menu Inicial. Visualização:

- **START** - Leva o usuário a uma experiência desde a primeira cena e fases implementadas.
- **EXIT** - Encerra a aplicação.

3 MECÂNICA DO JOGO

Neste capítulo serão abordados aspectos que retratam a mecânica do jogo, descrevendo o comportamento dos comandos, dos cenários e inimigos do jogo.

3.1 MECÂNICA BÁSICA

O jogo tem como mecânica básica evitar a colisão do personagem com os inimigos e eliminar os mesmos com os projéteis disparados pelo próprio jogador.

3.2 MECÂNICA DOS CENÁRIOS

Os cenários nunca se repetem e sempre retratam paisagens tanto de dentro do castelo quanto do reino à medida que o jogo progride.

3.2.1 ITENS

Os itens possuem chances de serem dropados por inimigo morto, os itens consistem em, Vida Extra, Escudo de proteção e mudanças criativas nos disparos.

3.2.2 INIMIGOS

Os inimigos possuem formas geométricas com mescla de elementos de fantasia e possuem um movimento específico a depender de sua forma base.

3.3 PROGRESSÃO DO JOGO

A progressão do jogo se dá de maneira linear onde a progressão implica no aumento da dificuldade do mapa em si, seja por obstáculos físicos e interativos no mesmo, como pela quantidade de inimigos e suas respectivas movimentações.

3.4 CONDIÇÕES DE VITÓRIA

O jogo pode considerar-se concluído quando o último inimigo da última fase tenha sido derrotado.

4 DETALHAMENTO TÉCNICO

Neste capítulo serão abordados aspectos técnicos relacionados a equipamentos e ferramentas a serem utilizados no desenvolvimento do jogo.

4.1 HARDWARE

Requisitos Mínimos:

Windows XP ou superior.

- Processador 1Ghz
- Memória RAM mínima 1GB (para XP) e 2GB (para Vista e Seven)
- Placa de Vídeo 128Mb
- Mouse
- Teclado
- Som
- Placa de Rede
- Monitor com resolução 1024x768 com 32 bits de cores

4.2 SOFTWARE

- GIMP
- UNITY
- ASEPRITE
- VISUAL STUDIO
- ADOBE PREMIERE

5 ARTE

Neste capítulo serão apresentados os conceitos iniciais de arte assim como a carga histórica na qual ela é influenciada.

5.1 RESUMO DE ESTILO

O estilo do jogo mescla o ambiente colorido com alguns tons sombrios que contrastam entre si para passar uma sensação de escuridão secreta escondida em um cenário colorido e divertido assim como seus personagens que representam objetos perigosos mas com rostos e representações que suavizam-nos tornando tantos os inimigos como os cenários equivalentes em sua mensagem alvo.

5.2 CONCEPT ARTS E SPRITES

Esboços e demonstrações dos personagens. A personagem principal e os NPC's serão humanos já os inimigos são inspirados em objetos inanimados que fazem parte do contexto do cenário.

5.2 ESBOÇOS E DEMONSTRAÇÕES

K



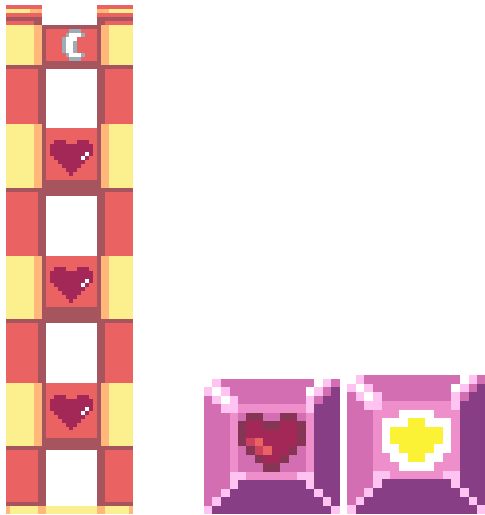
FIGURA 4: PROTAGONISTA CONCEITO.

INIMIGOS E OBJETOS DE CENA:

FIGURA 5: INIMIGO CONCEITO



FIGURA 6: OBJETOS COMPONENTES DE CENÁRIOS



5.2.1 CENÁRIOS

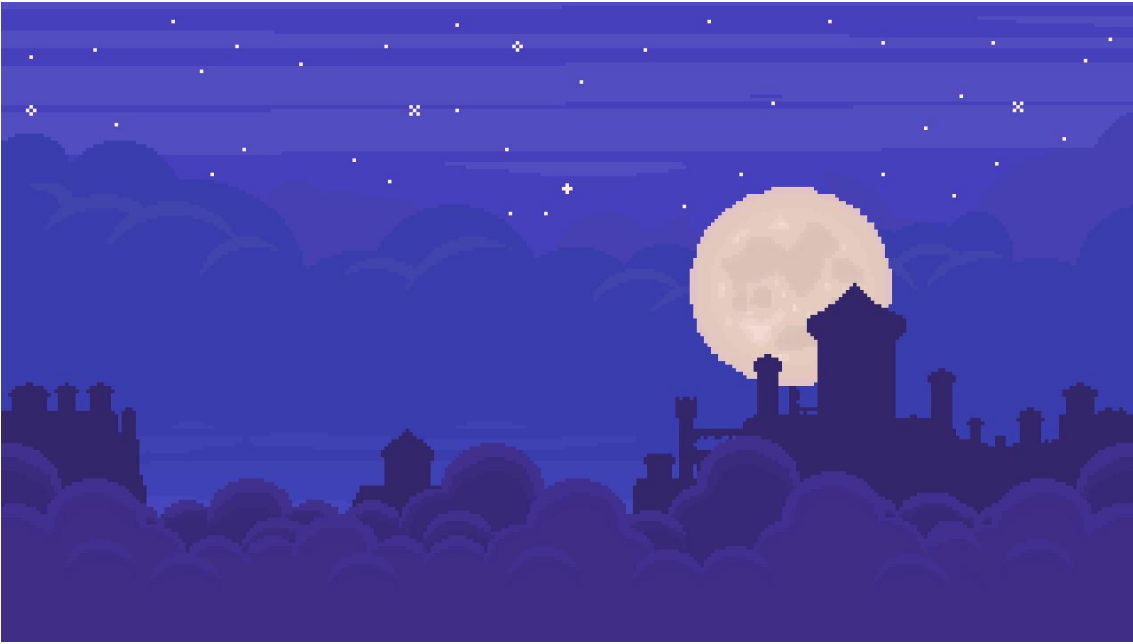
Amostras de cenários em que o jogo poderá ter alguma referência artística e semelhança em estilo e os cenários próprios implementados no projeto .



FIGURA 7: CONCEITO DE ARTE DE ARTISTA NÃO INFORMADO, RETIRADO DE FÓRUM UNITY.



FIGURA 8: ARTE UTILIZADA E ADAPTADA EM BACKGROUND DO PROJETO FASE 2 - RETIRADO DO PINTEREST ARTISTA DESCONHECIDO



*FIGURA 9: ARTE UTILIZADA EM BACKGROUND DO PROJETO FASE 1 - ARTISTA MOKAWLYER -
CONSTRUCT ASSET STORE*

6 ÁUDIO

O jogo contará com trilha sonora musical e temas para cada fase e vídeo do jogo, assim como sons para as animações e músicas para os diferentes tipos de telas.