

Game Design

# Hermit Guy

A incrível história de um eremita percorrendo o mundo para livrar a Majestic Mountain do caos total.

Todos Direitos Reservados © 2013

Gabriel Cunegato, Jordan Silva, Gustavo Azevedo

Versão # 1.01

Data

# Índice

<b>1. INTRODUÇÃO</b>	<b>3</b>
<b>2. VISÃO GERAL DO JOGO</b>	<b>ERRO! INDICADOR NÃO DEFINIDO.</b>
QUANTO AO TIPO DE OBJETOS MANIPULADOS	<b>ERRO! INDICADOR NÃO DEFINIDO.</b>
QUANTO AOS TIPOS DE DESAFIO DO JOGO	<b>ERRO! INDICADOR NÃO DEFINIDO.</b>
QUANTO AO NÚMERO DE USUÁRIOS	<b>ERRO! INDICADOR NÃO DEFINIDO.</b>
QUANTO AOS OPOSTOS DO JOGO	<b>ERRO! INDICADOR NÃO DEFINIDO.</b>
QUANTO AO TIPO DE CÂMERA E VISÃO DE JOGO	<b>ERRO! INDICADOR NÃO DEFINIDO.</b>
QUANTO AO TIPO DE CENÁRIOS E MUNDOS	<b>ERRO! INDICADOR NÃO DEFINIDO.</b>
<b>3. OUTRAS QUESTÕES SOBRE O JOGO</b>	<b>ERRO! INDICADOR NÃO DEFINIDO.</b>
QUE TIPO DE JOGO É ESTE?	<b>ERRO! INDICADOR NÃO DEFINIDO.</b>
QUAL É O SEU PÚBLICO-ALVO?	<b>ERRO! INDICADOR NÃO DEFINIDO.</b>
QUAL É O OBJETIVO PRINCIPAL?	<b>ERRO! INDICADOR NÃO DEFINIDO.</b>
O QUE LEVA O JOGADOR A PERDER O JOGO?	<b>ERRO! INDICADOR NÃO DEFINIDO.</b>
QUAL O TEMPO DE DURAÇÃO PREVISTO PARA O JOGO?	<b>ERRO! INDICADOR NÃO DEFINIDO.</b>
QUAIS SÃO OS CONCORRENTES, PRODUTOS SEMELHANTES?	<b>ERRO! INDICADOR NÃO DEFINIDO.</b>
QUAL O DIFERENCIAL?	<b>ERRO! INDICADOR NÃO DEFINIDO.</b>
<b>4. ENREDO</b>	<b>ERRO! INDICADOR NÃO DEFINIDO.</b>
<b>5. RECURSOS DO JOGO</b>	<b>ERRO! INDICADOR NÃO DEFINIDO.</b>
MOTOR DE JOGO (GAME ENGINE)	<b>ERRO! INDICADOR NÃO DEFINIDO.</b>
RECURSOS GERAIS	<b>ERRO! INDICADOR NÃO DEFINIDO.</b>
CARACTERÍSTICAS PRINCIPAIS	<b>ERRO! INDICADOR NÃO DEFINIDO.</b>
SISTEMA MÍNIMO / RECOMENDADO	<b>ERRO! INDICADOR NÃO DEFINIDO.</b>
<b>6. GAMEPLAY</b>	<b>8</b>
FUNCIONAMENTO BÁSICO	<b>ERRO! INDICADOR NÃO DEFINIDO.</b>
TECLAS E CONTROLES	<b>ERRO! INDICADOR NÃO DEFINIDO.</b>
REGRAS GERAIS DO JOGO	<b>ERRO! INDICADOR NÃO DEFINIDO.</b>
PONTUAÇÃO	<b>9</b>
<b>7. INTERFACE DE JOGO</b>	<b>10</b>
<b>8. MENUS / PASSO A PASSO</b>	<b>11</b>
<b>9. PERSONAGENS DO JOGO</b>	<b>12-15</b>
<b>10. CENÁRIOS DE JOGO</b>	<b>16-21</b>
<b>11. MÚSICAS E SONS</b>	<b>22</b>

# 1. Introdução

The Hermit Guy consiste em um jogo plataforma hack n' slash onde o jogador controla o personagem principal, um eremita chamado Ross. Esse eremita sai do local onde vive e vê um mundo em Caos. Em busca de respostas, algumas pessoas lhe explicam que os grandes fabricantes de TV do mundo se uniram para criar o mundo perfeito usando seus experimentos robóticos. Assim, ele sobe a incrível Majestic Mountain (uma montanha que liga o mundo inteiro) para combater dezenas de robôs em busca de encontrar e acabar com os planos do maquiavélico Doctor Sony, o vilão principal que está por trás de todo o projeto da dominação mundial e que pretende usar de avançados satélites para controlar a mente humana.

O personagem começará no Japão e avançará em diversas fases, subindo a montanha em busca do topo. Cada fase representará um país que o jogador terá que passar para chegar ao topo da montanha que fica no Japão, já que a mesma atravessa o mundo inteiro. No topo dela, Ross enfrentará Dr. Sony, o maior vilão do jogo.

## **2. Visão Geral do Jogo**

### **2.1: Objeto Manipulado**

O jogador controlará Ross, um eremita com habilidades em espada e bastão. O jogador poderá alternar entre as duas armas, sendo que a espada poderá ser melhorada ao longo do jogo, já o bastão mágico começará e terminará com o mesmo poder.

### **2.2: Desafios do Jogo**

O desafio do jogo consiste em subir a Majestic Mountain e avançar nas fases para combater os chefes de cada uma, antes derrotando seus subordinados robôs.

### **2.3: Numero de usuários**

Single Player.

### **2.4: Oponentes do Jogo**

O jogador contará com várias hordas inimigas de robôs genéricos em cada fase, mas também com um chefe único com comportamentos diferenciados dos demais no final de cada uma delas.

### **2.5: Tipo de Câmera/Visão de Jogo**

3ª pessoa/Side Scroll.

### **2.6: Cenários e Mundos**

Cada fase consistirá em um país diferente, logo cada um desses cenários terá muita influência da cultura e ambientação de cada país. Enquanto em alguns países o jogador terá que passar por partes com gelo, por exemplo, em outros haverão partes com praia. A iluminação também seguirá essa linha, fazendo aqueles países em que os cenários são gélidos serem mais escuros e os que possuírem um clima quente serem mais bem iluminados.

## **3. Outras Questões Sobre o Jogo**

### **3.1: Tipo de Jogo**

Hermit Guy é um jogo do gênero plataforma com elementos de hack'n'slash. O personagem luta contra inimigos podendo mover-se horizontalmente como nos beat'em ups clássicos mas o cenário avança verticalmente através de plataformas.

### **3.2: Público-Alvo**

Hermit Guys é voltado para todas as idades, mas recomendado para maiores de 10 anos pelo nível de violência leve que possui e por exigir boa coordenação motora.

### **3.3: Objetivo Principal**

Chegar ao topo da montanha, e assim derrotar o vilão Dr. Sony.

### **3.4: Elementos que levam à Perder o Jogo**

O jogador possuirá uma barra de vida. Cada golpe sofrido de algum inimigo elimina parte dessa barra de vida. O personagem morre quando sua barra de vida chegar a zero e é levado para o início da fase ou o checkpoint mais recente.

### **3.5: Tempo de Duração**

O jogo leva cerca de 3h para completar o modo principal de maneira tradicional (speedruns podem alterar esse valor).

### **3.6: Jogos Concorrentes**

Este jogo é semelhante com jogos como Tobe's Vertical Adventure (Secret Base, 2010) e Ice Climber (Nintendo, 1987).

### **3.7: Inovação**

Hermit Guys se diferencia dos jogos de plataforma tradicional, pois seu avanço é na vertical, o que é pouco explorado em jogos desse gênero, e também possui vários inimigos e elementos de hack 'n slash.

## 4. Enredo

No ano de 2019, o mundo está completamente dominado pela tecnologia. A maioria dos países se esqueceu de como é a vida sem tecnologia, mantendo-se conectada em média 70% do tempo. Por conta disso, alguns meios de comunicação tornaram-se ultrapassados, como o rádio e a televisão. Devido ao grande fluxo rápido de informação, as pessoas passam a maioria do tempo conectadas a dispositivos de fácil acesso. Emissoras de televisão e estações de rádio já não se fazem tão necessárias agora, gerando grande conflito entre as mídias. Em meio a esse mundo caótico, um Eremita conhecido apenas como Ross vive pacificamente em uma montanha ao Leste do Japão.

Isolado das pessoas e das coisas, Ross cultiva sua comida, cuida de seus animais e não se preocupa muito com os problemas que assolam o mundo, mesmo possuindo um enorme senso de justiça. Assim, ele aumenta sua força mental e física como forma de se livrar da vida material que é imposta pelo mundo no qual vive. Certo dia, Ross ouve explosões próximas ao vilarejo próximo à montanha em que vivia. Prestando mais atenção, ouve gritos e decide ir averiguar. Chegando ao local, vê corpos caídos e muitos feridos. Perguntando a uma das pessoas, descobre que quem causou toda aquela destruição foram robôs altamente evoluídos que apareceram em grupos e começaram a destruir o local. Um dos moradores vê Ross de pé e logo o alerta para sair do local, visto que os robôs em questão possuíam grande poder de fogo e alguns deles ao invés de possuir uma cabeça, havia televisores que emanavam ondas neurais fazendo a maioria desmaiarem.

Estranhando a descrição do morador, Ross corre em direção a Majestic Mountain e perto do local já vê alguns robôs subindo em direção ao topo. Derrotando vários deles, encontra um lutador de sumô. Ao redor dele, vários robôs TV o atacam. Depois de Ross derrotar os subordinados, o lutador se apresenta como Debu Toshiba. Fala que aquela será uma longa jornada para o eremita e que ele terá que dar a volta no mundo se quiser derrotar Dr. Sony, o grande vilão que está por trás da revolução televisionária. Até o topo, terá que enfrentar muitos robôs e parar o plano do Dr. Sony de posicionar satélites no alto da montanha e tornar a população totalmente alienada. Ross derrota Debu e segue sua jornada ao redor do mundo em busca da batalha final contra Dr Sony, se aventurando por diversos países em uma aventura envolvente.

## **5. Recursos do Jogo**

### **5.1: Motor de Jogo (Game Engine)**

Hermit Guy será desenvolvido na engine Unity 3D.

### **5.2: Recursos Gerais.**

- Gráficos 2D Estilo Cartoon
- Personagens originais e carismáticos
- Resoluções: 800x600, 1024x768, 1280x1024, 1366x768
- 32 bits cores
- Efeitos sonoros e músicas
- Personagens 2D Estilo Mangá

### **5.3: Características Principais**

- 1 Personagem Principal
- 6 Mapas
- 6 Chefes
- 6 Mini chefes
- 2 Armas
- Dezenas de inimigos
- 8 músicas diferentes

### **5.4: Sistema Mínimo/Recomendado**

PC.

Processador: Pentium 133 MHz ou Athlon equivalente

Velocidade do processador: 133 MHz

Memória RAM: 24 MB

Memória de vídeo: 2 MB

Direct3D: Sim

Espaço: 400 MB livres em disco.

## **6. Gameplay**

### **6.1: Funcionamento Básico**

O jogador inicia na base de uma montanha. Para avançar, terá que ir pulando para subir o cenário e matando inimigos específicos (com cabeça de TV) para desbloquear a passagem. A fase termina depois de se derrotar o chefe da mesma, e assim os eventos ocorrem até o final do jogo.

### **6.2: Teclas e Controles**

Setas direcionais: Movimentam o personagem.

Direcional esquerdo: Movimenta para a esquerda.

Direcional direito: Movimenta para a direita.

Direcional cima: Pula.

Direcional baixo: Agacha.

Direcional Esq/Dir duplo: Dash.

Direcional Esq/Dir segurado: Corrida.

Barra de espaço: Ataca.

Q e W: Poderes da arma.

D: Troca entre arma principal e secundária.

### **6.3: Regras do jogo**

Se o jogador encostar no inimigo, ele perderá parte vida. Para avançar, precisa derrotar os inimigos que possuem cabeça de TV. Para avançar de fase, será necessário derrotar o chefe de cada fase. Morrendo, o jogador volta pro último checkpoint. Ao derrotar os robôs, há chances percentuais de cair itens de vida e até mesmo moedas, que dão pontos ao jogador.



## 6.4: Pontuação

A pontuação do jogador aumenta quando ele pega moedas. Em robos normais, há chance de 50% de cair uma dessas moedas a cada inimigo derrotado. Nos robôs com cabeça de TV, a chance é de 75% a cada robô e a pontuação é dobro da pontuação dos robôs normais. Em mini-chefes, a chance é de 100% e a pontuação é o dobro da pontuação dos robôs TV. Em chefes, a chance também é de 100% e a pontuação é o dobro da recebida nos mini-chefes.

Exemplo de pontuação:
Robô normal: 100
Robô com cabeça de TV: 200
Mini-chefe: 400
Chefe: 800

## 7. Interface de Jogo



Figura 1: Esquema básico do jogo.

No esquema acima, o personagem anda pelos mapas horizontalmente e verticalmente, pulando as plataformas e derrotando inimigos.

1. Score: Canto direito superior da tela. Pontuação do jogo.
2. Habilidades: Centro Superior da tela. Ali são mostradas as habilidades do personagem com o icone que as representa, a tecla de ativação delas, a mana necessária e o tempo de espera até a próxima ativação.
3. HP/SP: Canto esquerdo superior da tela: São mostrados os Health Points e Soul Points do personagem. O HP e SP do personagem e do inimigo também aparecem em cima da cabeça dos mesmos.
4. Armas disponíveis: É mostrada a arma atual selecionada pelo personagem, assim como a arma secundária e a tecla de troca para alternar entre uma e outra.

## 8. Menus / Passo a Passo



Figura 2: Menu Principal do Jogo

O menu inicial é composto pelo nome do jogo ao fundo e uma grande montanha em destaque, com as seguintes botões ao fundo:

1. Novo Jogo: Cria um novo jogo. Se já houver um jogo existente, deve haver a opção de criar um novo save.
2. Carregar Jogo: Carrega um jogo já existente. Se houver mais de um jogo existente, deve perguntar qual dos saves existentes deseja carregar.
3. Créditos: Mostra os nomes dos criadores do jogo, assim como o dos idealizadores do mesmo.
4. Highscore: Mostra as 5 maiores pontuações obtidas pelo jogador até agora.
5. Instruções: Mostra os comandos básicos do jogo, assim como o que deve ser feito para vencê-lo.
6. Opções: Mostra as opções de áudio, vídeo, dificuldade e controles.
7. Sair: Sai do jogo. Antes, deve perguntar se o jogador deseja mesmo sair do jogo.

## 9. Personagens do Jogo

Em Hermit Guy, há diversos personagens. Cada boss possui um tipo de funcionalidade única. Há também tipos genéricos de inimigos, como os robôs TV, os robôs normais e os Jetbots que realizam as mesmas ações.

### **Player: Ross, o Eremita Samurai**

O jogador controlará Ross, um Eremita Samurai que vive pacificamente na base de uma montanha no Japão. Ross não pode ser tido como um personagem bom ou mau, embora seja muito prestativo e procure o equilíbrio físico e espiritual. Ross faz o que tem de ser feito, embora não se orgulhe ou se vanglorie disto. O personagem tem cabelo comprido e usa uma capa por cima da camisa e calça, bandagens amarradas na cintura e chinelos de dedo.

Sua arma principal é uma espada que libera chamas quando o Ross a ativa, embora não possa fazer isso sempre devido ao cansaço e a energia espiritual que cada técnica consome. Como arma secundária, Ross usa um bastão de bambu que estica até certo ponto, podendo assim acertar inimigos mais longes. A cada Chefe derrotado, sua arma principal aumenta de força, e conseqüentemente, suas habilidades também aumentam. A arma secundária começa com determinada força e permanece com ela até o fim do jogo.



## Player: Animações

As animações previstas para o Player são listadas a seguir:

1. Anda	2. Corre	3. Dash
4. Ataca Arma Principal	5. Ataca Arma Secundária	6. Pula
7. Agacha	8. Usa Poder 1	9. Usa Poder 2
10. Fica em Espera	11. Troca Arma	12. Morre

## Chefes/Mini-Chefe

Cada Chefe contará com determinados padrões de ataque, cabendo ao jogador interpretá-los e criar estratégias para derrotá-lo. Cada fase possuirá um chefe e um mini-chefe, sendo que o mini-chefe terá 1/3 do poder do chefe. Mini-chefes serão robôs melhor equipados e com somente um padrão de ataque, mas ainda assim bem fortes. Já o Chefe contará com 3 padrões de ataque. Conforme a vida deles diminui, o padrão é mudado e o mesmo utiliza um ataque mais forte do que o anterior.

Exemplo:

Chefe com 100%-66% de vida: Padrão 1.

Chefe com 65%-33% de vida: Padrão 2.

Chefe com 32%-0% de vida: Padrão 3.

Todos os mini-chefes serão iguais. Cada chefe será nomeado com o nome de uma marca de TV ou relacionado a ela baseando-se no fato de que cada chefe será o diretor/fabricante de TV interessado na dominação mundial.

1º Chefe: Dabu Toshiba: Lutador de sumô. É o chefe mais fraco dos seis, ataca com agarrões e grandes impactos.

2º Chefe: Shihab Sharp: Velho que usa um turbante na cabeça. Ataca com dois alfanjes flamejantes. Também controla as areias.

3º Chefe: Lin Gi: É a única mulher de todos os chefes. Usa um grande vestido Branco e luta montada em um gigante Dragão de Komodo. Além do Dragão de Komodo em que monta, controla vários outros. As lambidas deles são letais.

4º Chefe: Mr. Phillips: Um Gentleman que usa terno, gravata, cartola e bengala. Utiliza ataques estratégicos e atira projéteis da sua bengala. De sua cartola saem coelhos com monóculos altamente inteligentes e poderosos.

5º Chefe: Sam Sung: Filho de uma chinesa com um inglês, Sam é um jovem rapaz. Veste camiseta, bermuda e frequenta as praias do Havaí. Cria grandes ondas e controla a água e animais relacionados a ela.

6º Chefe: Dr. Sony: É o vilão principal. Veste uma armadura medieval revestida em Black Piano e controla a tecnologia e tudo o que é movido à energia elétrica. Dos seus braços saem cabos de alta voltagem que Dr. Sony usa como chicotes. Também possui uma espada elétrica.. Tudo a sua volta que é ou funciona com tecnologia ou eletricidade pode ser usado contra o personagem principal.

### **Chefes: Animações**

As animações previstas para os Chefes são listadas a seguir:

1. Anda	2. Corre	3. Dash
4. Ataque Padrão 1	5. Ataque padrão 2	6. Ataque padrão 3
7. Fica em espera	8. Pula	9. Morre

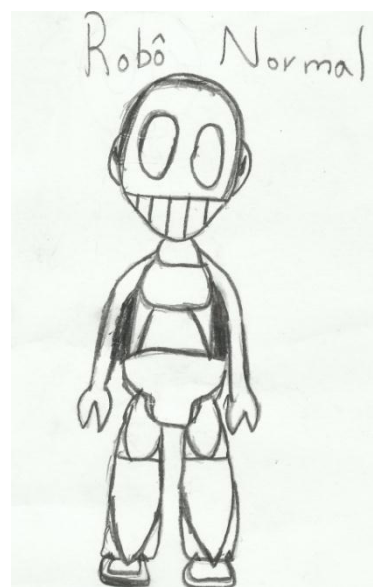
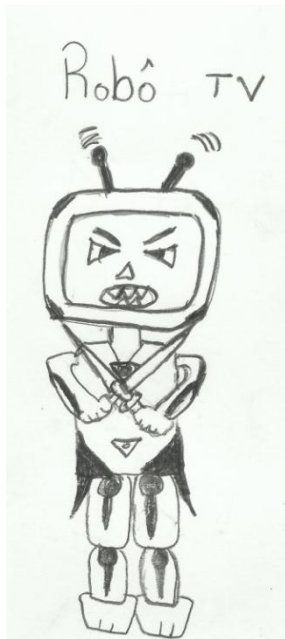
## Inimigos Genéricos

Os inimigos genéricos de cada fase serão todos robôs. São eles subdivididos em três tipos:

**Robôs normais:** Robôs básicos que andam e atacam somente.

**Robôs TV:** Robôs mais fortes do que os anteriores, possuem duas adagas e seus ataques causam o dobro de dano.

**Jetbots:** São Robôs normais e Robôs TV com jetpacks. Além de atacar também voam, tornando estes perigosos em determinados pontos da fase.

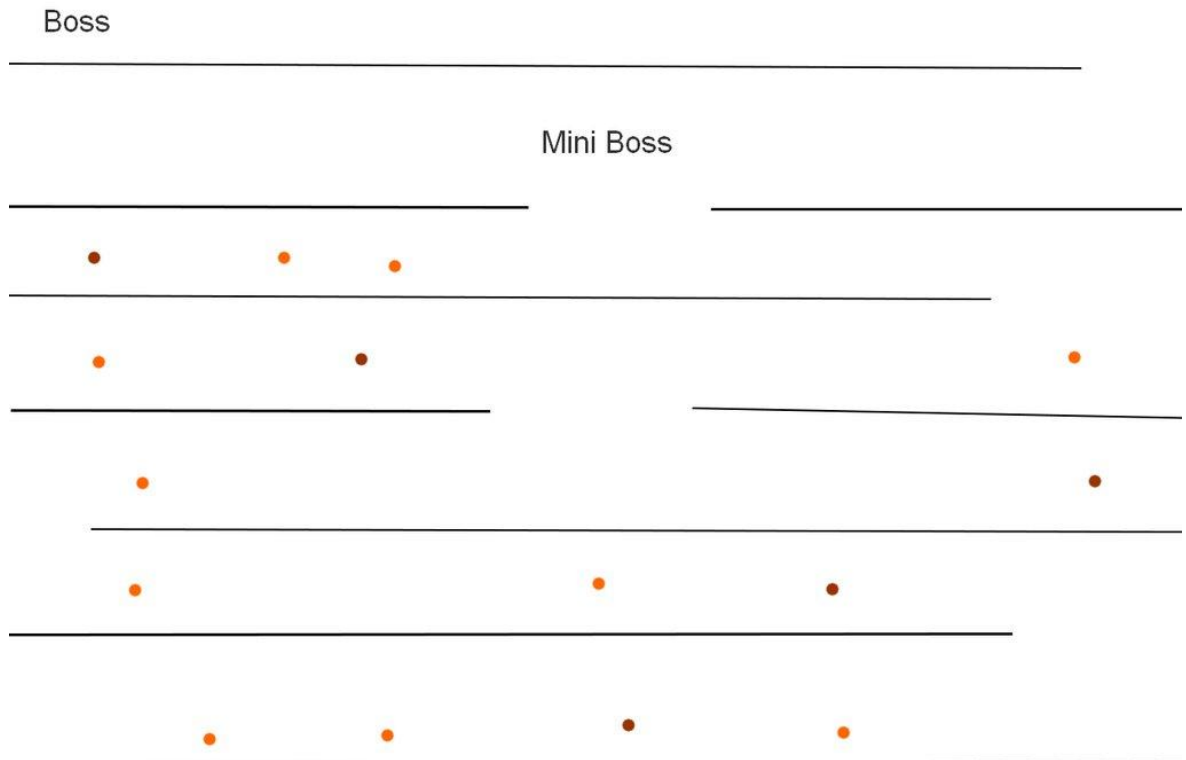


## 10. Cenários do Jogo

Em Hermit Guy haverão 6 cenários em estilo plataforma. Cada um deles se tornará mais desafiador a medida em que o jogo segue. Após a batalha contra o Chefe, o mapa muda. Vale também ressaltar que cada um desses mapas se passará em um país e no último mapa o jogador retornará ao Japão, dando a ideia de que percorreu todo o mundo. Em cada fase o jogador inicia em baixo do mapa e precisa ir subindo até alcançar o Chefe. Enquanto sobe e se movimenta pela fase, hordas de inimigos vem ao encontro do jogador.

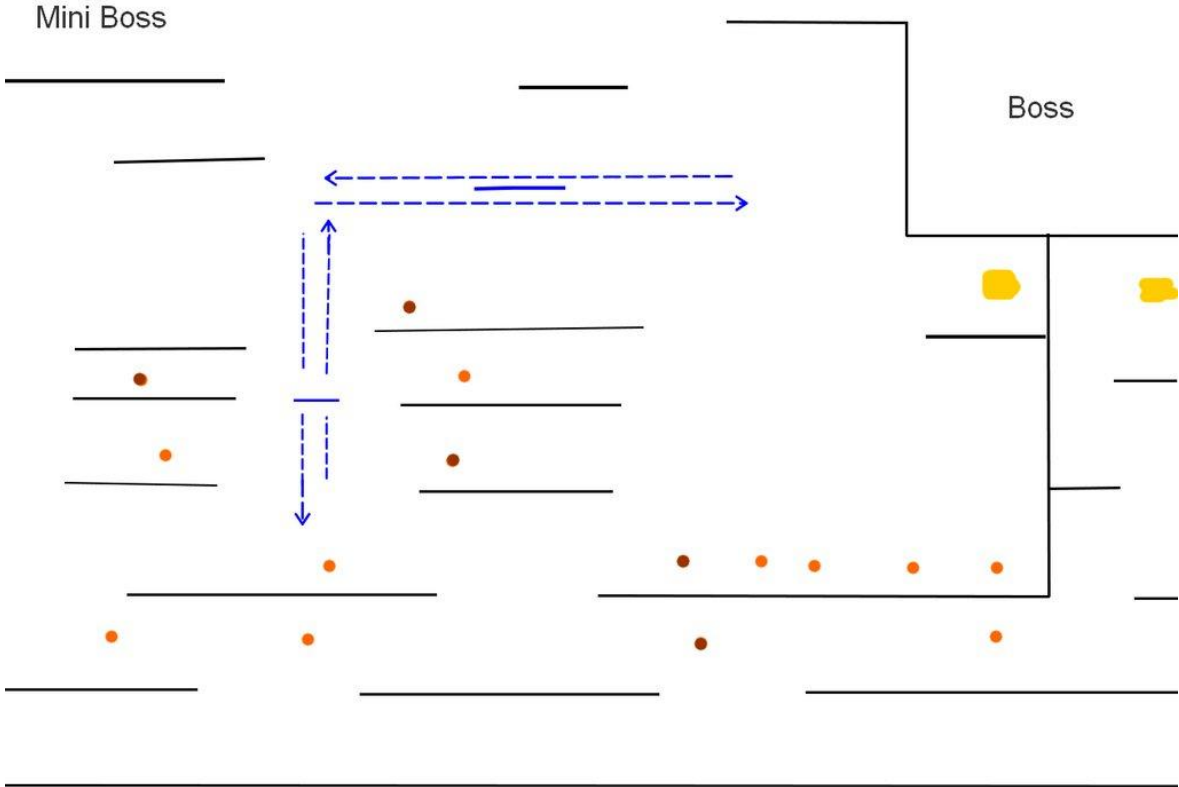
Os cenários são:

### Fase 1: Japão

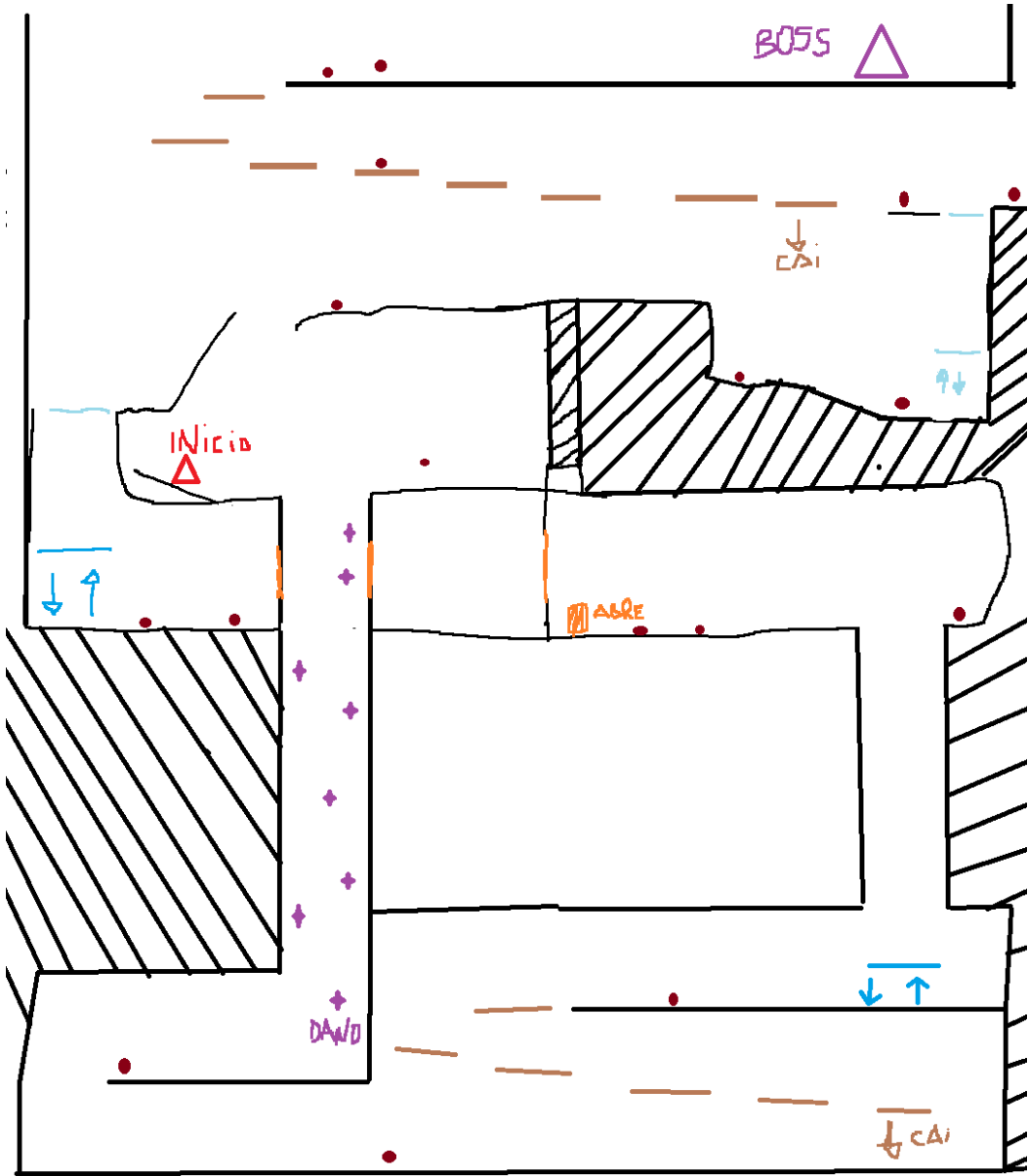




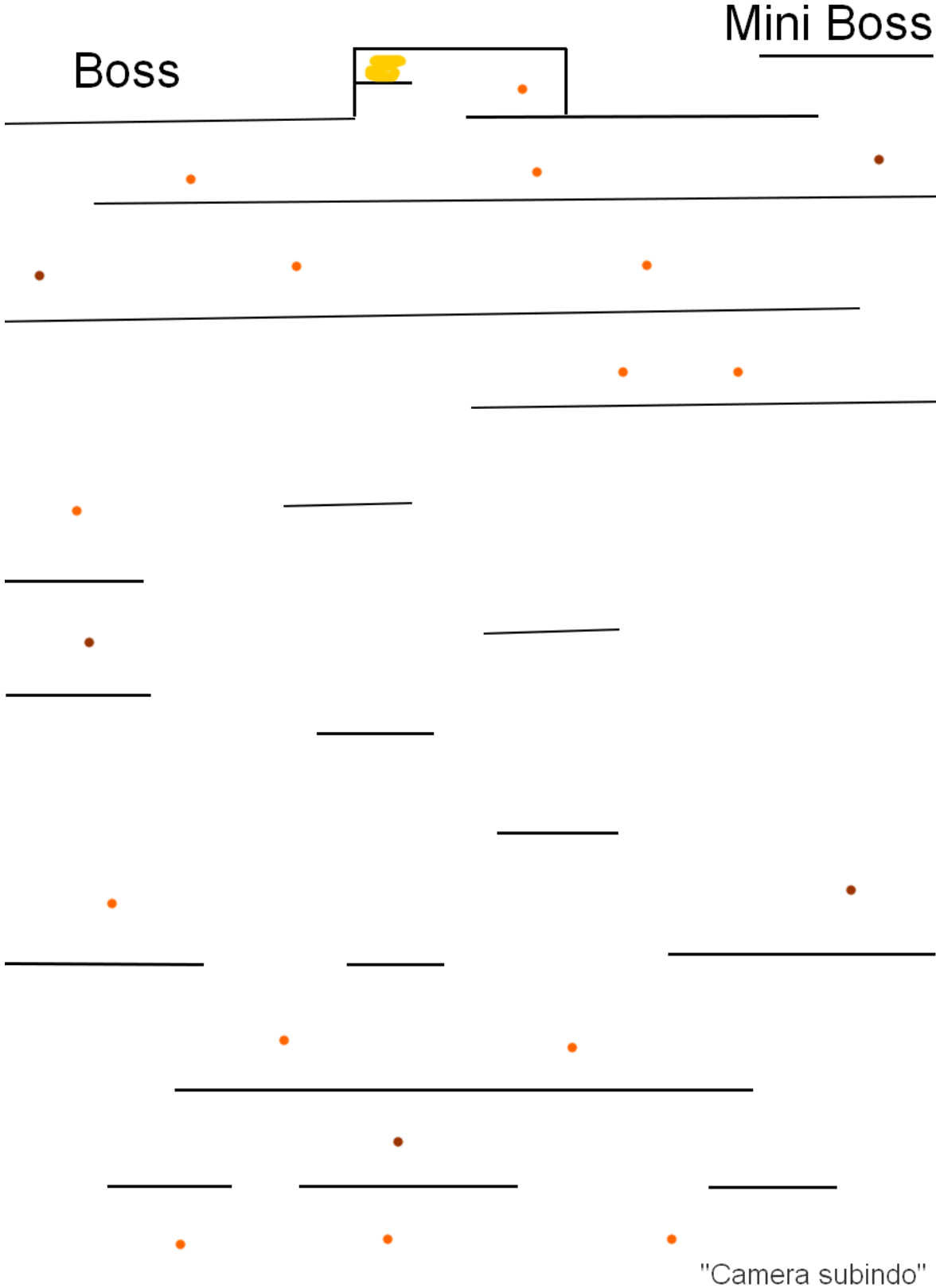
**Fase 2: Egito**



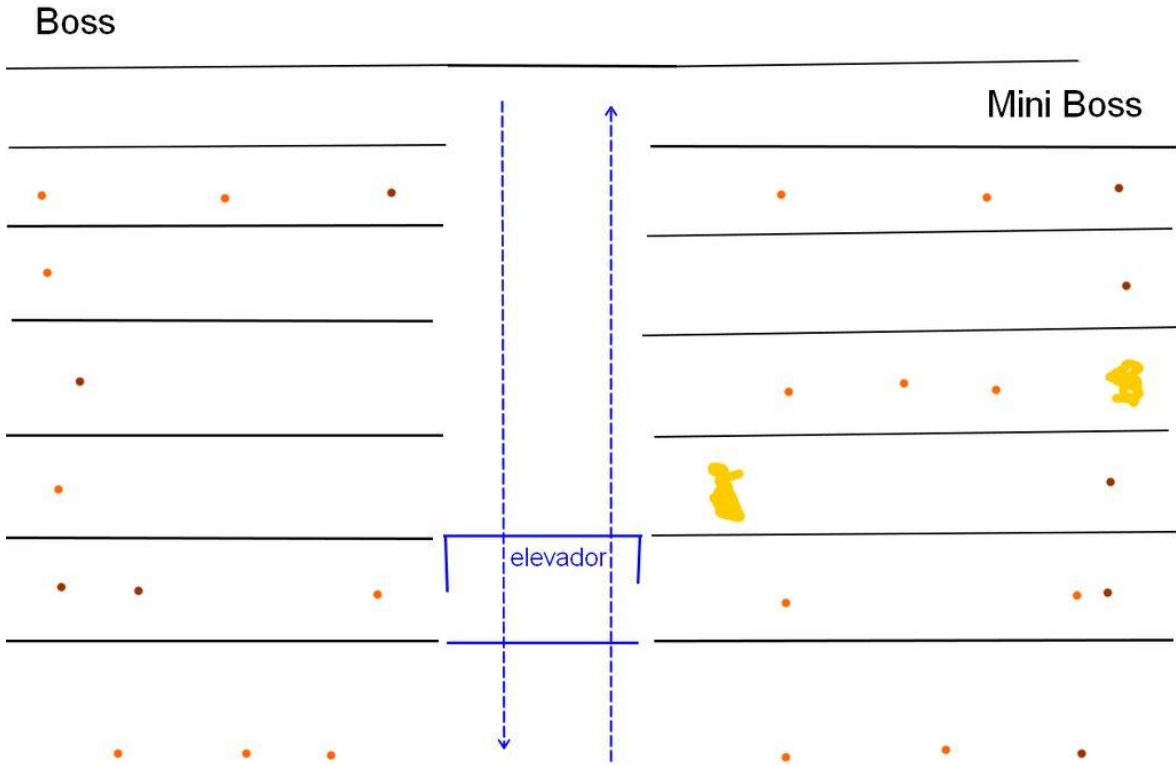
Fase 3: Romênia



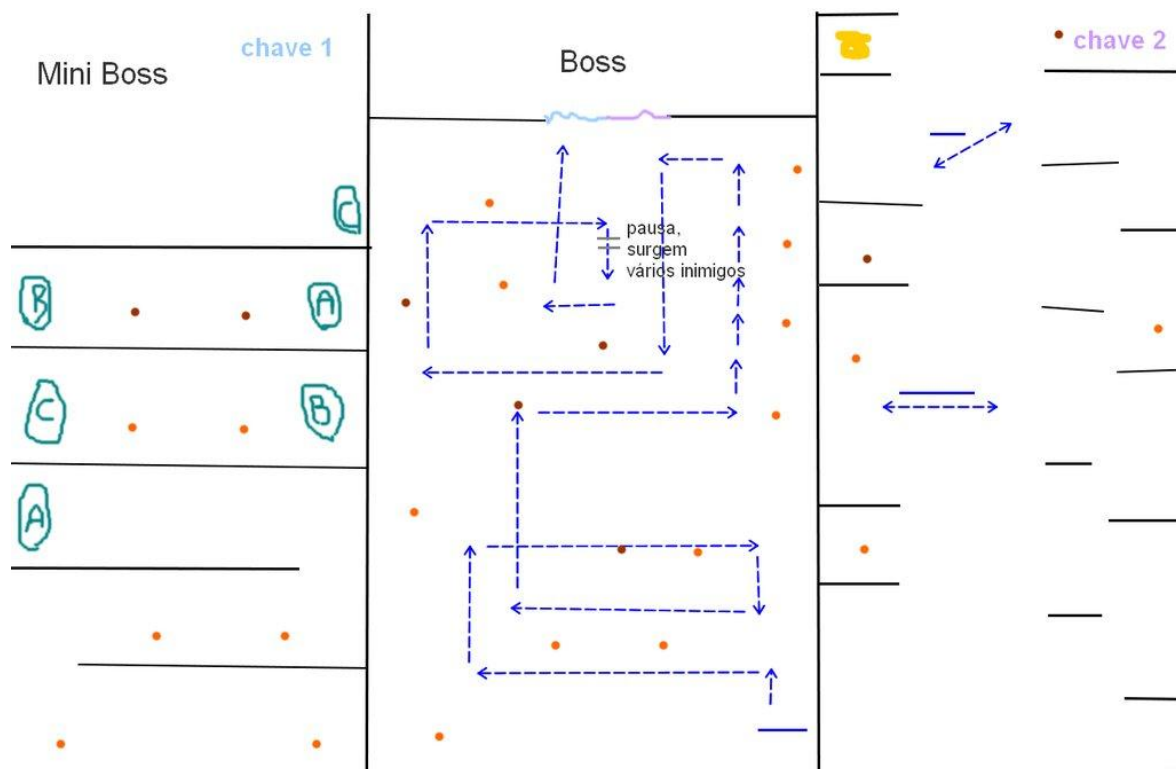
Fase 4: Inglaterra



Fase 5: Havái



## Fase 6: Japão



### Legendas:

Pontos Laranja: Robôs normais.

Pontos Marrom: Robôs TV.

Barras Azuis: Plataformas que se movem.

Letras: Passagens.

Linhas em zig-zag coloridas: Passagens trancadas.

Pontos Amarelos: Pontos Bonus.

## **11. Músicas e Sons**

Para cada uma das fases se usarão as seguintes músicas:

- Fase Japão 1: Musica Transformed Oedo Castle Part 2 (Mystical Ninja Starring Goemon, Nintendo 64, 1997).
  
- Fase Egito: Musica Battle Quest: Gerudo Desert (Nintendo Land, Wii U, 2012)
  
- Fase Romenia: Ievan Polka “Leekspin Ver.”( Loituma, 1996)
  
- Fase Inglaterra: Musica The Gentleman Thief's Secret Weapon (Gyakuten Kenji 2, Nintendo DS, 2011)
  
- Fase Havaí: Honolulu March Hans Haider Version (Spongebob Squarepants, Nickelodeon, 1999)
  
- Fase Japão 2: Moonson (Cave Story+, PC, 2011)
  
- Boss 1,2,3,4,5: Gravity (Cave Story+, PC, 2011)
  
- Boss 2: Final Battle (Cave Story+, PC, 2011)
  
- Final: Purity of your Smile (Ragnarok Online, PC, 2002)