

Game Design:

Kuroguro

“A Batalha de Hagano”

Todos Direitos Reservados © 2013
César Augusto Fiorenza
Versão Beta # 0.50
12/04/2013

Índice

1. INTRODUÇÃO	3
2. VISÃO GERAL DO JOGO	4
PERSONAGEM	4
DESAFIO DO JOGO	4
NÚMERO DE JOGADORES	4
OPONENTES/INIMIGOS	4
CÂMERA E VISÃO DE JOGO	4
CENÁRIOS E MUNDOS	4
3. OUTRAS QUESTÕES SOBRE O JOGO	5
TIPO DE JOGO	5
PÚBLICO-ALVO	5
OBJETIVO PRINCIPAL	5
COMO SE PERDE NO JOGO	5
TEMPO DE DURAÇÃO PREVISTO PARA O JOGO	5
CONCORRENTES/PRODUTOS SEMELHANTES	5
DIFERENCIAL	5
4. ENREDO	6
5. RECURSOS DO JOGO	7
MOTOR DE JOGO (GAME ENGINE)	7
RECURSOS GERAIS	7
CARACTERÍSTICAS PRINCIPAIS	7
SISTEMA MÍNIMO / RECOMENDADO	7
6. GAMEPLAY	8
FUNCIONAMENTO BÁSICO	8
TECLAS E CONTROLES	8
REGRAS GERAIS DO JOGO	8
PONTUAÇÃO	8
7. INTERFACE DE JOGO	9
8. MENUS / PASSO A PASSO	10
ABERTURA	10
MENU PRINCIPAL	10
MENU OPÇÕES	10
MENU INICIAR PARTIDA	10
MENU FIM DE JOGO	10
9. PERSONAGENS DO JOGO	11
PLAYER: RYOTU	11
RYOTU: ANIMAÇÕES	11
INIMIGO: SAMURAI	11
SAMURAI: ANIMAÇÕES	12
INIMIGO: GENERAL SAMURAI	12
GENERAL SAMURAI: ANIMAÇÕES	12
10. CENÁRIOS DE JOGO	13
11. MÚSICAS E SONS	16

1. Introdução

Kuroguro é um jogo de plataforma Hack/Slash, ou seja, usando armas de combate corpo a corpo, em que o jogador controlara um espadachim e devera criar sua própria estratégia para completar sua missão para ajudar seu lorde a conseguir a vitória nessa revolução japonesa, usando stealth para tentar não chamar atenção e facilitar missões futuras ou atacar seus inimigos para completar sua missão rapidamente.

Nessa versão, o jogador devera atravessar o campo inimigo e atacar o lorde inimigo utilizando sua própria estratégia, mostrando como seria a versão completa desse jogo.

2. Visão Geral do Jogo

Personagem

O jogador controlara o espadachim Ryotu (humano), um dos principais samurais que servem ao lorde Hagano, Ryotu usa uma Katana como arma principal.

Desafio do Jogo

Em Kuroguro, o jogador devera matar um General Samurai que protege o Lorde inimigo (Shinchiro), mas para chegar até lá, ele devera passar pelo jardim do Lorde Shinchiro, que é guardado por samurais.

Numero de jogadores

Um Jogador (Single Player).

Oponentes/Inimigos

Samurais (Fracos) usando katanas, General Samurai (Forte) usando katana.
Lorde Shinchiro (Não é possível ataca-lo/Foge no momento da batalha/Não aparece).

Tipo de câmera e visão de jogo

Side Scroller, podendo ter um controle mínimo de câmera (olhar um pouco mais para frente/trás/cima/baixo usando o mouse)

Cenários e mundos

Japão feudal, tendo casas e castelos japoneses antigos, além de campos e colinas verdes com alguns bambos, o cenário se passara durante o pôr do sol durante o {Cenário 1} e a noite durante o {Cenário 2}.

Cenário 1 se passa nos campos em frente o castelo de Shinchiro, com colinas ao fundo.

Cenário 2 se passa dentro do castelo, tendo como ver as colinas nos andares inferiores, e a lua nos andares de cima (sótão).

Cenário 3 se passa num mundo virtual (cenário bônus), com “texturas” básicas e inimigos infinitos, até o usuário decidir sair do nível/cenário/jogo.

3. Outras Questões sobre o Jogo

Que tipo de jogo é este?

Plataforma, Hack/Slash (Uso de armas de combate corpo a corpo como espadas e facas), Stealth.

Público-alvo

Kuroguro é dirigido para um publico que goste de jogos de stealth.

Objetivo principal

Assassinar o general samurai.

Como se perde no jogo

O jogador terá um limite de “hits”, caso o jogador passe desse limite, ele perde o jogo.

Tempo de duração previsto para o jogo

Ainda não estimado, podendo ser em torno de 10 min ou até 1 hora.

Concorrentes/Produtos semelhantes

Mark of the Ninja é um jogo que mais se aproxima de Kuroguro, sendo um jogo de plataforma stealth.

O sistema de batalha de Prince of Pérsia (clássico) é semelhante ao usado em Kuroguro.

Diferencial

A mudança de locais em que samurais inimigos ficam; dependendo de como o jogador passou pelo cenário anterior.

4. Enredo

Ryotu recebeu uma missão de seu lorde (Hagano), sua missão nada mais era que assassinar o lorde inimigo (Shinchiro), mas ao chegar ao castelo em que Lorde Shinchiro ficava, encontra-se com um general samurai mandado pelo lorde Shinchiro.

Ryotu deveria vencer a batalha contra o general samurai e encontrar Shinchiro, já que sua missão ainda não foi concluída.

5. Recursos do Jogo

Motor de Jogo (Game Engine)

Kuroguro será desenvolvido utilizando a engine Unity.

Recursos Gerais

- Gráficos 3D de alta qualidade
- 32 Bits cores
- Resoluções opcionais: 800x600, 1024x768, 1280x1024
- Texturas em estilo realístico.

Características Principais

- 3 Mapas.
- 2 Tipos de Inimigos (1 Boss(único) e 1 Samurai com Espada(repete)).
- 4 Tipos de Itens (2 upgrades(únicos a cada mapa), 1 item de cura(repete) e 1 bônus(repete)).

Sistema Mínimo / Recomendado

Requisitos Mínimos:

Não determinado.

Requisitos Recomendados:

Não determinado.

6. Gameplay

Funcionamento Básico

O jogo inicia (após tela inicial) colocando a câmera no jogador; o jogador devera atravessar o cenário, da esquerda para a direita, matando ou não seus inimigos e terá uma escolha de níveis como: Fácil, Médio e Difícil; no fácil o jogador terá uma tela de ajuda para saber os botões do jogo, além de ter 3 pontos de saúde/hits, no médio o jogador não terá a tela de ajuda, mas sua saúde/hits será 3 e no difícil o jogador começara com saúde/hits 2.

O primeiro cenário acaba quando o jogador atravessa o portão do castelo, o segundo cenário acaba quando o jogador vence a luta contra o general samurai e o terceiro cenário só acaba quando o jogador sair do jogo.

Teclas e controles

A – Faz o jogador se mover para esquerda.

D – Faz o jogador mover-se para direita.

Mouse Botão Esquerdo – Ataca.

Mouse Botão Direito – Defende.

Barra de Espaço/W – Pula.

Shift – Corre.

Ctrl/S – Agachar.

Esc – menu.

Regras gerais do jogo

Queda: Caso o jogador caia de uma grande altura, ele morre.

Itens: Item de cura: Cura 1 “hit” do jogador.

Upgrade Armadura: Aumenta a quantidade de “hits” do jogador.

Upgrade Espada: Aumenta a quantidade de “hits” que o jogador tira dos

inimigos.

Inimigos: Os inimigos atacam e defendem aleatoriamente ao se aproximar do jogador.

Pontuação

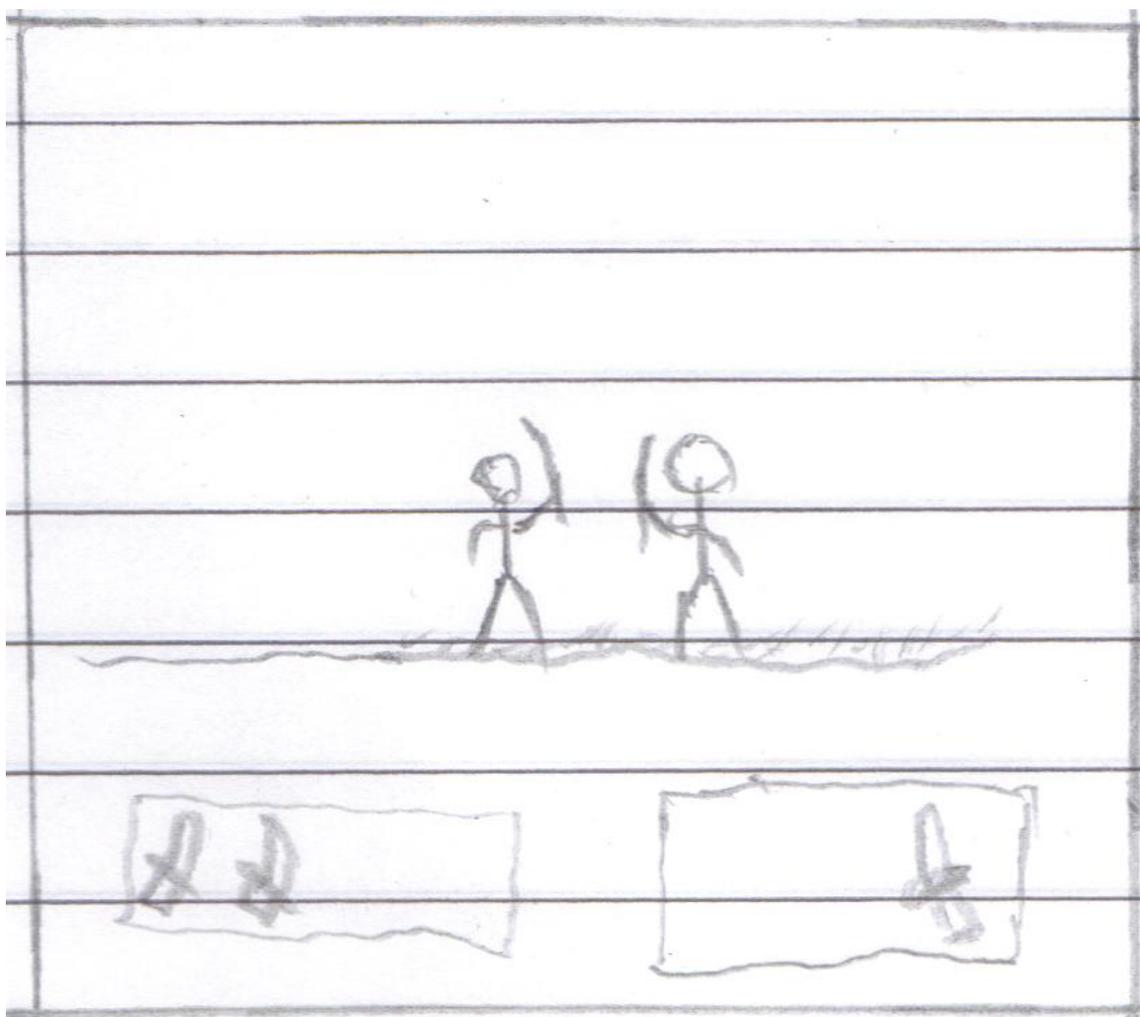
Há dois modos de pontuação diferentes:

Contando quantos inimigos o jogador matou retornando no final do jogo o resultado, (ex.: o jogador matou mais de 10, sua pontuação final seria “matou um total de ‘10’ inimigos: Assassino.”; ou o jogador matou menos de 5, sua pontuação final seria “matou um total de ‘5’ inimigos: Ninja.”)

Contando quantos coletáveis (bônus) o jogador pegou, caso tenha coletado todos, libera mapa/fase/cenário bônus.

7. Interface de Jogo

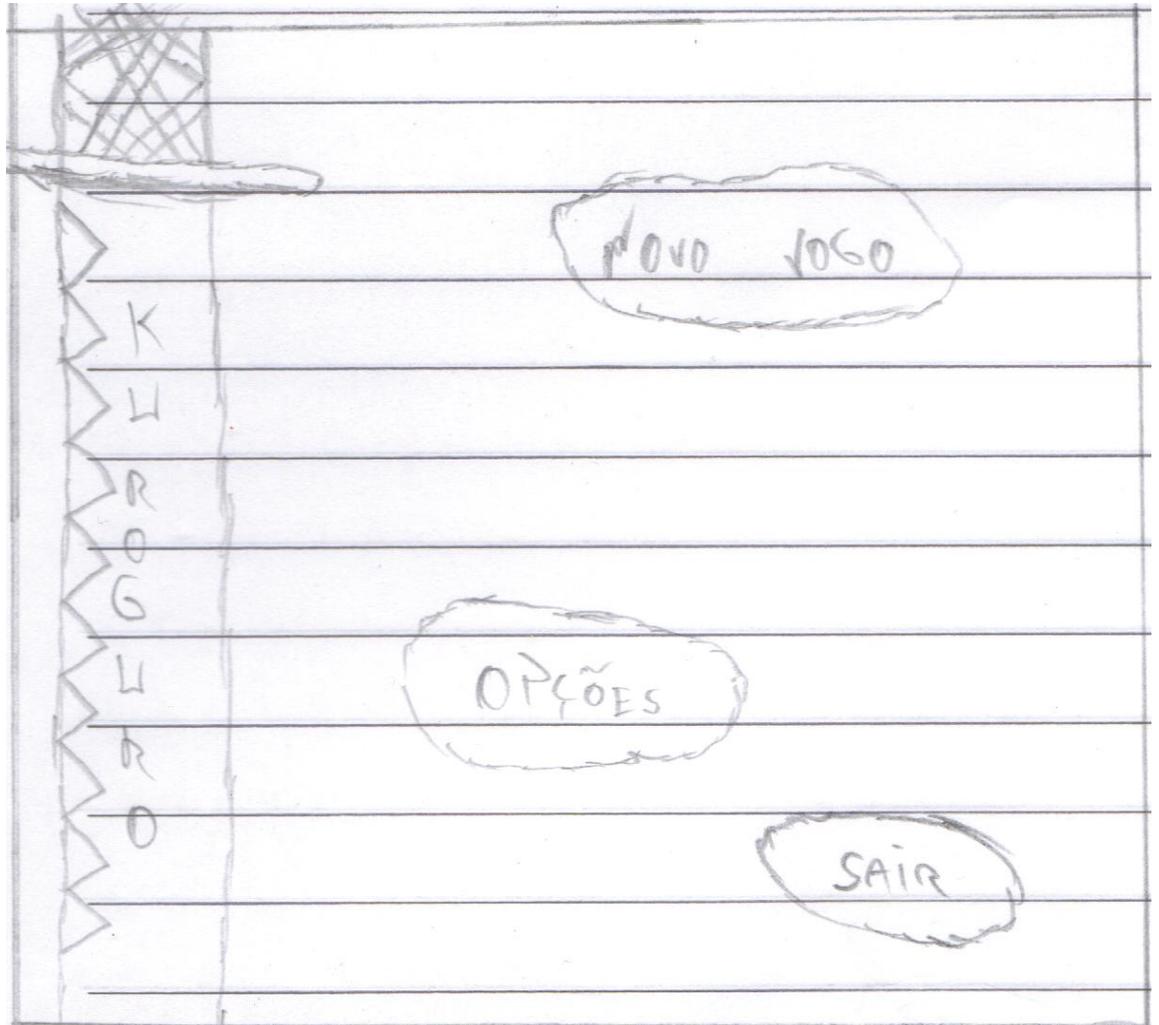
Os hits são representados por pequenas espadas no canto inferior esquerdo para o jogador, e no direito para os inimigos.



8. Menus / Passo a Passo

Menu Principal

O menu principal terá uma espada cravada no chão a esquerda com o nome do jogo nela (Kuroguro), os botões serão representados por folhas de cerejeira. (e cerejeira ao fundo)



Menu Opções

Ajustar as opções de som e dos botões do jogo; aparecendo um "popup" genérico com as opções de mudanças possíveis.

Menu Novo jogo

Escolher a dificuldade do jogo, entre fácil, médio e difícil e começar o jogo; aparecendo um "popup" para escolher a dificuldade.

Menu Sair do Jogo

Sai do jogo (abruptamente ou com tela final).

9. Personagens do Jogo

Personagem

Ryotu é o personagem principal desta versão, ele usa uma Katana como arma principal e vestimentas de samurai “leves”.



Ryotu.

Ryotu: Animações:

1. Espera/Idle	2. Caminha	3. Ataca com espada
4. Defende com espada	5. Morte	

Inimigos

Samurai: Soldado comum inimigo, usando uma espada e vestimentas leves.



Samurai inimigo.

Samurai: Animações:

1. Caminha	2. Ataca com espada	3. Defende com espada
4. Morte		

General Samurai: Soldado forte inimigo, usando uma espada e vestimentas pesadas.



General Samurai inimigo.

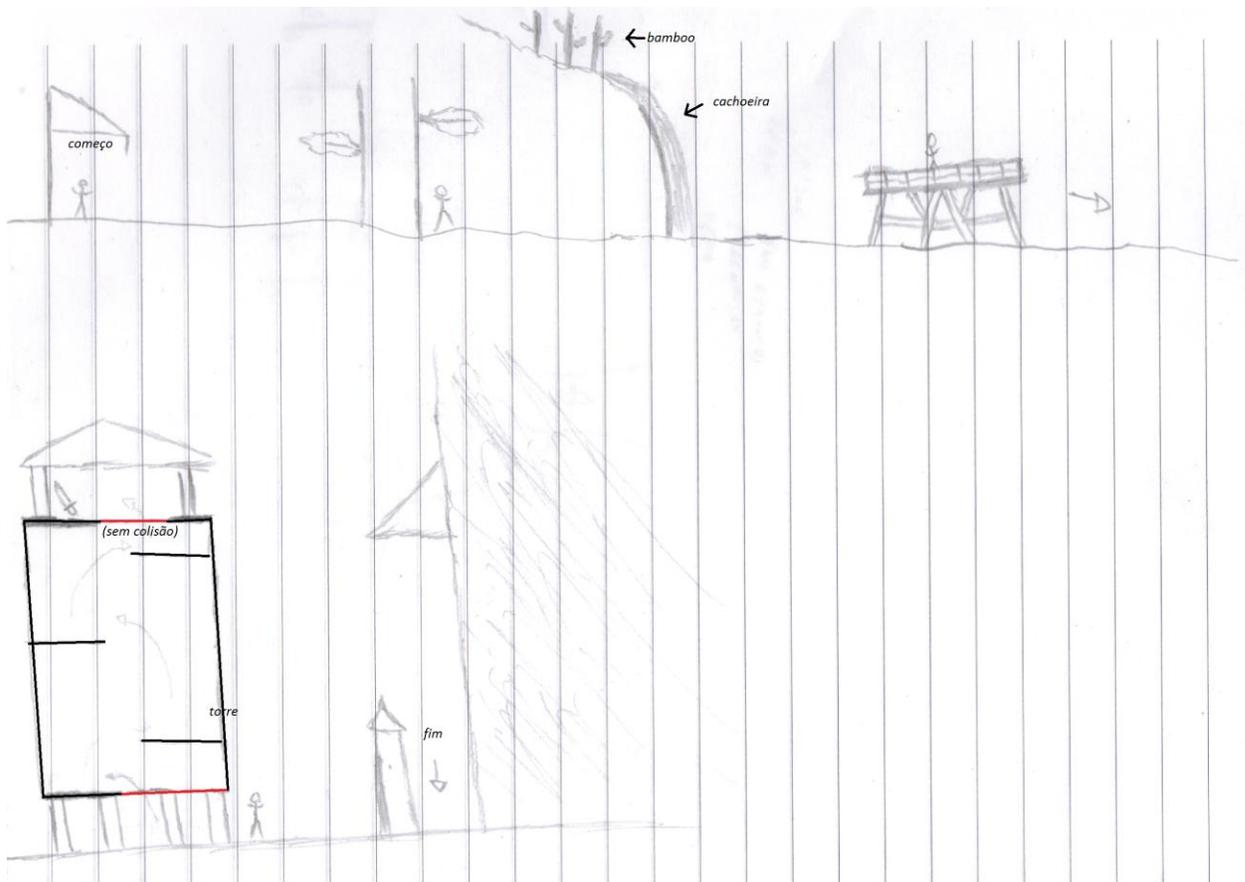
General Samurai: Animações:

1. Caminha	2. Ataca com espada	3. Defende com espada
4. Morte		

10. Cenários de Jogo

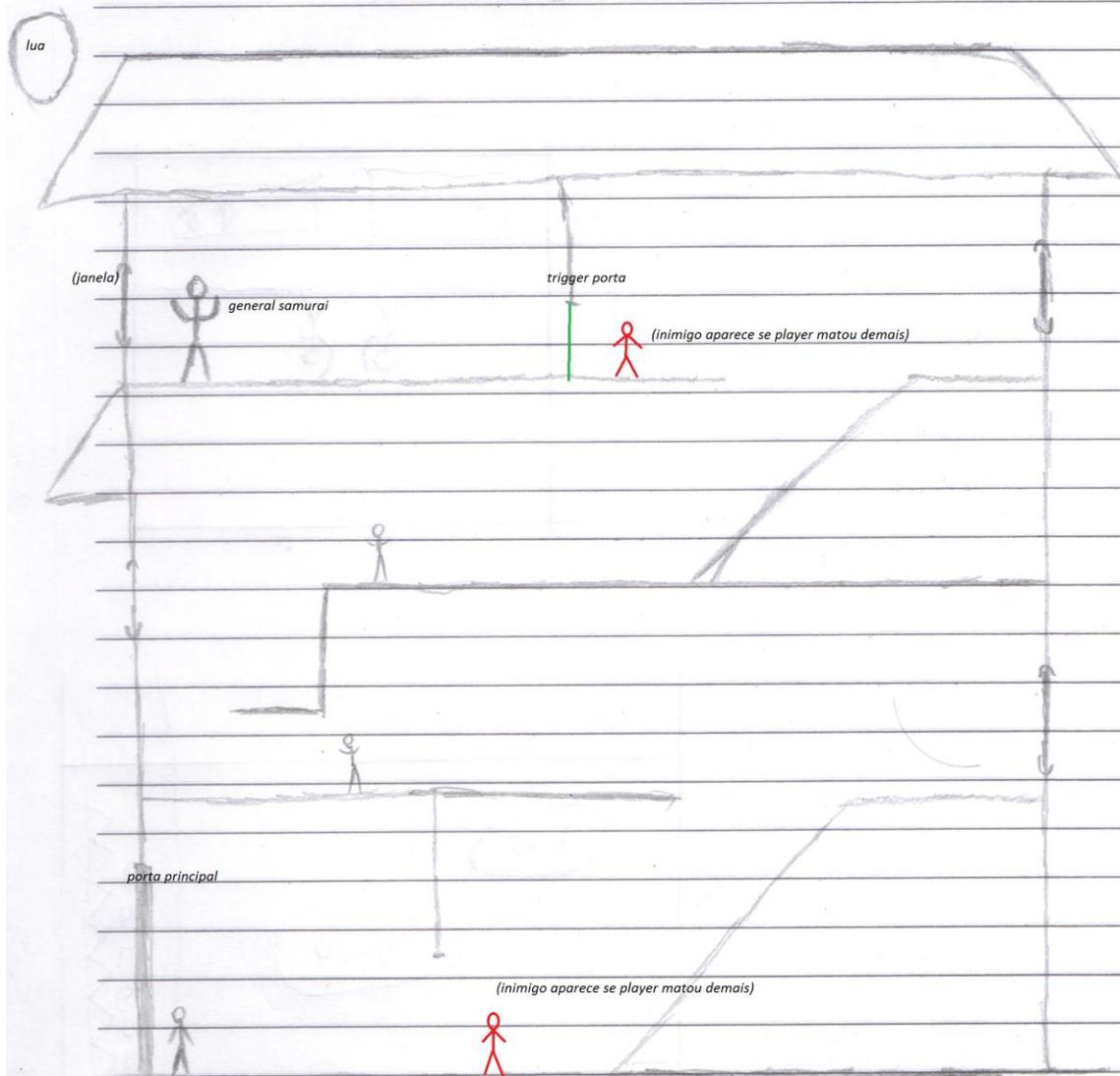
São 3 cenários, dois deles terão um estilo japonês feudal e um deles seria um cenário virtual de treino.

Cenário 1:



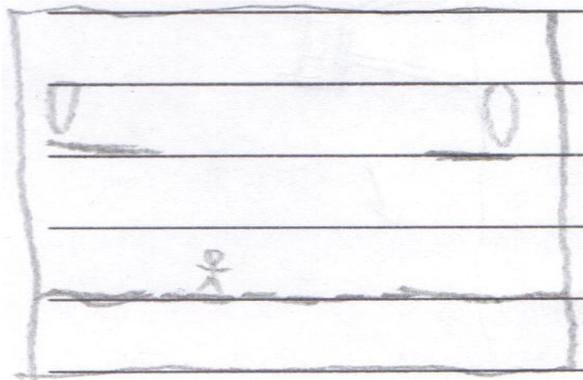
O jogador inicia em uma pequena casa na base da montanha perto de uma cachoeira. O jogador deverá atravessar o campo inimigo e chegar ao castelo de Shinchiro. No caminho o jogador encontrará inimigos em torres pequenas e poderá usar galhos e árvores para se mover sem ser visto. *no final do cenário, o jogador poderá subir em uma torre para pegar um upgrade, no topo dela há um buraco no lado direito que parece dar para pular para o castelo, mas não dá, e caso o jogador pule para o castelo irá cair e morrer.*

Cenário 2:



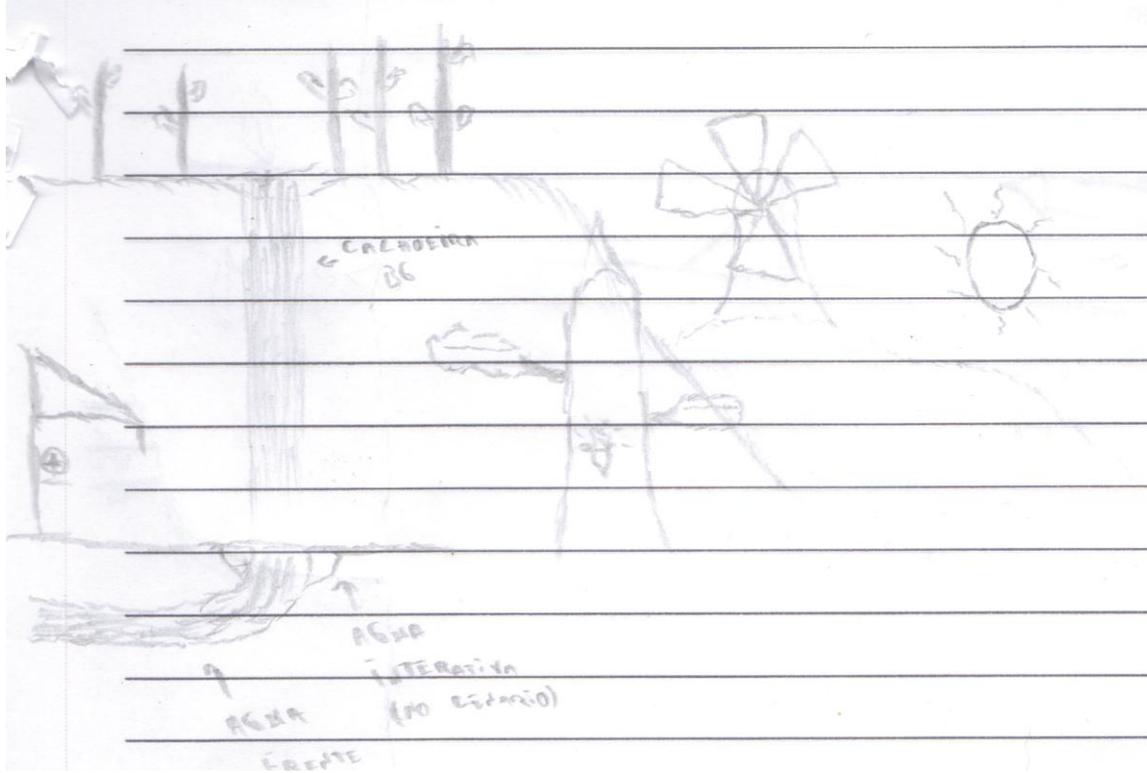
Jogador começa na porta principal e deve se mover através do castelo de Shinchiro, que tem um design feudal japonês. Ao chegar ao topo do castelo, devera lutar contra o general samurai para vencer o jogo.

Cenário 3:

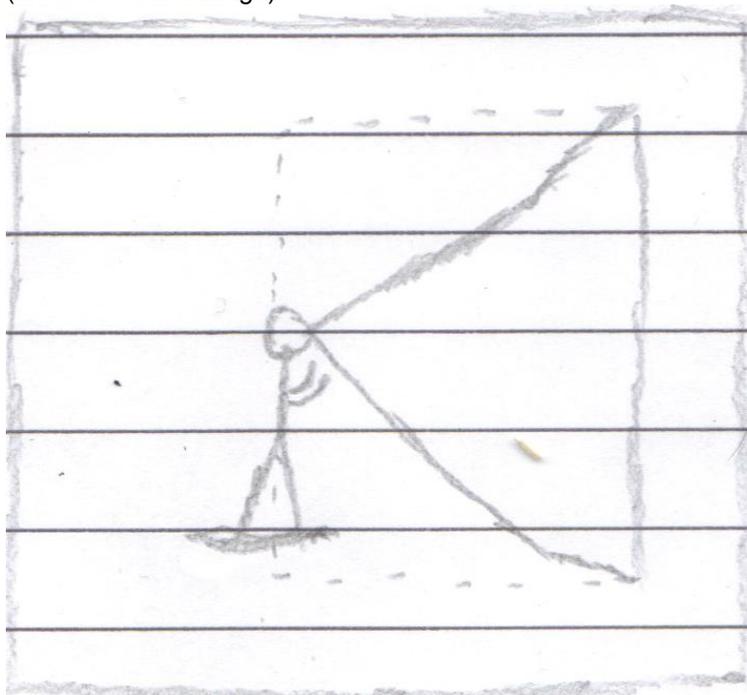


Os círculos representam os "Spawners" dos inimigos. O player poderá continuar jogando até sair do jogo através do menu de ESC; os coletáveis são planejados de acordo com o level designer, além da decisão de onde colocar os inimigos.

(idéia do cenário 1 inicial)



(idéia da visão inimiga)



11. Músicas e Sons

Cenários: No primeiro cenário é mais usado o som da natureza, como o vento batendo em árvores e o som do rio. No segundo cenário é usada uma música japonesa antiga, lenta e calma. No terceiro cenário é usada uma música de batalha, preferencialmente em loop.

Personagens: Todos os personagens tem um som na morte, como um grunhido, ao atacar usa-se o som de uma espada “golpeando” e ao atingir o alvo é reproduzido um som de “corte”, e ao defender (com sucesso) usa-se o som de espadas se chocando (sem sucesso não produz som);

Quando o personagem cair após pular, reproduz o som dos pés encostando no chão.

Itens: Ao pegar um item de cura, reproduz o som de “gole”.

Ao pegar um Upgrade da espada, reproduz o som de “tirar a espada da capa”.

Ao pegar um Upgrade de saúde, reproduz o som de “gole”.

Ao pegar um coletável, reproduz o som de “moedas”. (os sons dos itens devem ser baixos, para não interferirem com o som ambiente).