

Game Design:

Memes War Strategy

“A arte de trollar nunca mais será a mesma.”

Todos Direitos Reservados © 2013
Alexandre Vanderlei Becker
Versão # 1.01
Data: 28/04/13

Índice

1. INTRODUÇÃO	3
2. VISÃO GERAL DO JOGO	4
QUANTO AO TIPO DE OBJETOS MANIPULADOS	4
QUANTO AOS TIPOS DE DESAFIO DO JOGO	4
QUANTO AO NÚMERO DE USUÁRIOS	4
QUANTO AOS OPOSTOS DO JOGO	4
QUANTO AO TIPO DE CÂMERA E VISÃO DE JOGO	4
QUANTO AO TIPO DE CENÁRIOS E MUNDOS	4
3. OUTRAS QUESTÕES SOBRE O JOGO	5
QUE TIPO DE JOGO É ESTE?	5
QUAL É O SEU PÚBLICO-ALVO?	5
QUAL É O OBJETIVO PRINCIPAL?	5
O QUE LEVA O JOGADOR A PERDER O JOGO?	5
QUAL O TEMPO DE DURAÇÃO PREVISTO PARA O JOGO?	5
QUAIS SÃO OS CONCORRENTES, PRODUTOS SEMELHANTES?	5
QUAL O DIFERENCIAL	5
4. RECURSOS DO JOGO	6
MOTOR DE JOGO (GAME ENGINE)	6
A TECNOLOGIA UTILIZADA NESTE GAME FOI O PODEROSO UNITY 3D(ENGINE)	6
RECURSOS GERAIS	6
CARACTERÍSTICAS PRINCIPAIS	6
SISTEMA MÍNIMO / RECOMENDADO	6
5. GAMEPLAY	7
FUNCIONAMENTO BÁSICO	7
TECLAS E CONTROLES	7
REGRAS GERAIS DO JOGO	7
PONTUAÇÃO	8
6. INTERFACE DE JOGO	9
7. MENUS / PASSO A PASSO	10
ABERTURA	10
MENU PRINCIPAL	10
MENU OPÇÕES	10
MENU SELEÇÃO DE MAPAS	10
MENU CONFIGURAÇÃO DO JOGADOR	10
MENU SELECIONAR COMPLEMENTOS	10
MENU DISTANCIA/PASSOS	11
MENU DISTANCIA/ARMADILHA	11
MENU DIREÇÃO/ANDAR	11
MENU ARMADILHAS	11
MENU HABILIDADES	11
MENU SELECIONAR AÇÃO	12
MENU FIM DE JOGO	13
8. PERSONAGENS DO JOGO	13
PLAYER: MEME	13
Meme: animações	13

9. ITENS DO JOGO	13
10. ARMADILHAS DO JOGO	14
<i>Armadilhas: animações</i>	<i>14</i>
11. HABILIDADES DO JOGO	14
<i>Habilidades: animações</i>	<i>15</i>
12. CENÁRIOS DE JOGO	16
13. MÚSICAS E SONS	18

1. Introdução

Junte-se ao mundo dos memes em Memes War Strategy, para desfrutar de uma verdadeira guerra onde tudo pode acontecer. Com objetivo de levar suas tropas à vitória, devera auxiliar o líder do grupo, junto de seus subordinados especiais a conquista do mundo virtual, nesse épico jogo de estratégia em turnos. No jogo Memes War Strategy a estratégia já se inicia antes mesmo da batalha, onde o jogador deverá administrar pontos, comprando habilidades, armadilhas, e outros recursos habilitando novas possibilidades de estratégias. Além das dificuldades impostas por cada cenário, contendo armadilhas e itens escondidos.

2. Visão Geral do Jogo

Quanto ao tipo de objetos manipulados

O usuário controla cinco personagens.

Quanto aos tipos de desafio do jogo

No jogo Memes Wars seu principal objetivo é eliminar o líder do grupo inimigo, se você conseguir sobreviver às armadilhas.

Quanto ao número de usuários

O jogo permite single player e multiplayer de até dois jogadores.

Quanto aos oponentes do jogo

Em Memes War seu principal inimigo serão os memes que tentarão lhe destruir com suas armadilhas físicas e psicológicas extremamente mortais.

Quanto ao tipo de câmera e visão de jogo

Visão do isométrica.

Quanto ao tipo de cenários e mundos

Tabuleiros grandes em diferentes ambientes. Estilo de texturas cartoon. Contendo objetos destrutíveis, obstáculos e armadilhas únicas para cada cenário.

3. Outras Questões sobre o Jogo

Que tipo de jogo é este?

Memes War é um jogo de estratégia em turnos.

Qual é o seu público-alvo?

Um jogo direcionado para jovens e adultos, sendo recomendado para maiores de 12 anos por possuir violência e exigir um raciocínio apurado.

Qual é o objetivo principal?

O jogador em Memes War deve coordenar seu grupo com a finalidade de eliminar o líder do grupo adversário, ou todos os seus subordinados.

O que leva o jogador a perder o jogo?

Se uma armadilha atingir o personagem quando ativada, ele é destruído.

Se o jogador perder 4 de seus personagens ou o líder, ele é derrotado.

Qual o tempo de duração previsto para o jogo?

Vinte minutos por fase.

Quais são os concorrentes, produtos semelhantes?

O jogo Memes War é semelhante a outros como Bomberman War(Hudson Soft,1998) e a série de jogos Worms(Team17, 2002).

Qual o diferencial

Sistema de customização de habilidades.

4. Recursos do Jogo

Motor de Jogo (Game Engine)

A tecnologia utilizada neste game foi o poderoso Unity 3D(engine)

Recursos Gerais

Lista básica de características principais da tecnologia do jogo

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

Características Principais

Lista básica das principais características do jogo.

- Várias Habilidades
- Customização de cada personagem, além de diversas armadilhas.
- 7 Mapas

Sistema Mínimo / Recomendado

Configurações mínimas para computador:

- Processador de 1.5 GHz
- 512 MB de memória RAM
- 120 MB em espaço em disco
- Placa de vídeo compatível com DirectX 9

Configurações recomendadas para computador:

- Processador de 2.0GHz
- 2 GB de memória RAM
- 150 MB de espaço em disco
- Placa de vídeo compatível com DirectX 9.0

5. Gameplay

Funcionamento Básico

Cada personagem possui seus comandos comuns: Andar, Atacar. Sendo que, com valores (referentes ao mapa) diferentes.

Exemplo: Um personagem pode andar uma distancia dois, e atacar a uma distancia dois. Outro já anda a uma distancia três e ataca a uma distancia um.

Junto de alguma habilidade especial selecionada (que também possui certa distancia).

Teclas e controles

O jogo é controlado pelo mouse. Ou pelas teclas: W, S, A, D, Enter, Esc. (que fazem a mesma função do mouse movendo-se pelos menus).

W: move para cima.

S: move para baixo.

A: move para a esquerda.

D: move para a direita.

Enter: seleciona.

Esc(durante os menus): retorna ao menu anterior.

Esc(durante uma partida): remete menu de jogo.

Selecionar um personagem durante o jogo remete ao menu selecionar ação.

Regras gerais do jogo

Cada jogador pode usar os seguintes comandos uma vez para cada um de seus personagens: “Andar” e “Armadilha” ou “Andar” e “Habilidade Especial” (permitindo a ordem inversa).

Cada turno possui um tempo para o termino de dois minutos (podendo o jogador encerrar seu turno antes).

Cada mapa possui um contador de turnos diferente. O contador chegando ao zero, a cada turno surge armadilhas aleatórias em locais aleatórios do mapa.

Cada jogador deverá selecionar as estatísticas de cada um de seus quatro personagens (iniciam com os valores mínimos), de acordo com um valor chave (por padrão inicial 80), e distribui-los de acordo com a sua estratégia.

Ao colocar uma armadilha o personagem deve permanecer na posição.

Uma armadilha afeta qualquer personagem do jogo.

A casa do tabuleiro que já se está ocupada com item, personagem, armadilha objeto ou obstáculo, não pode ser ocupada enquanto o objeto ainda existir(no caso de armadilhas, itens, personagens e objetos que podem desocupar o local).

Obs. A distancia das armadilhas é a distancia em que o personagem pode colocar uma armadilha sem sair da posição. (numero de “casas” do tabuleiro).

Obs2. Assim como a distancia de passos e a distancia das habilidades também são medidas em “casas” pensando em um tabuleiro.

Padrão de configurações:

Cada armadilha leva cinco trocas de turnos para ativar. Cada personagem possui um limite de armadilhas a serem colocadas em sequência (em turnos diferentes).

O líder do grupo inicia uma partida com as seguintes configurações:

- Distancia/Andar: 1
- Distancia/Armadilha: 2
- Andar: Horizontal/Vertical e em 'X'
- Armadilha: C4
- Limite de Armadilhas: 1
- Habilidade Especial: Não possui.

Os demais subordinados:

- Distancia/Andar: 1
- Distancia/Armadilha: 1
- Andar: Horizontal/Vertical
- Armadilha: C4
- Limite de Armadilhas: 1
- Habilidade Especial: Não possui.

Pontuação

No modo single player, no final de cada fase concluída, o jogador receberá uma pontuação referente ao numero de turnos para a conclusão da fase (quanto menor o numero de turnos, maior a pontuação). Que será convertida em dinheiro para a compra de novas habilidades especiais e mapas.

6. Interface de Jogo

Mostrar o esquema da tela de jogo.

Pode-se utilizar rascunhos, desenhos, ou montagens (mockup) para exibir a idéia básica da tela enquanto jogando.



Figura 1: Interface básica de jogo

Na visão básica do jogo, o mouse é sempre mostrado, e temos outros componentes que trazem informações.

A interface básica de jogo é composta pelos seguintes elementos:

1. Contador de turnos: em baixo a direita da tela
2. Estatísticas do Personagem: à esquerda e acima da tela. Mostrando:
 - 1: distancia de passos.
 - 2: direção que anda.
 - 3: distancia da armadilha.
 - 4: distancia da colisão da armadilha

7. Menus / Passo a Passo

Abertura

Iniciando-se o jogo, a seguinte ordem de apresentação será utilizada:

1. Será apresentado uma tela inicial com logotipo do jogo na abertura.
2. Vídeo marca da empresa desenvolvedora.
3. Espaço reservado para o vídeo marca do Publisher.
4. Vídeo de introdução do jogo – animação em vídeo.
5. O Menu principal será acessado.

Menu Principal

O menu principal será composto por uma cena 3D no fundo onde algumas animações serão vistas.

As opções disponíveis no menu principal são as seguintes:

-Novo jogo: inicia uma nova partida de um jogador. Remete o usuário ao menu seleção de mapas.

-Multijogadores: inicia uma nova partida de até quatro jogadores. Remete o usuário ao menu seleção de mapas.

-Opções: remete o usuário ao menu de opções de jogo, onde configurações básicas podem ser escolhidas.

Menu Opções

As opções disponíveis no menu opções são as seguintes:

-Resolução: configurar resolução do jogo.

Menu Seleção de Mapas

No menu Seleção de Mapas o usuário deverá selecionar um botão referente a um dos mapas disponíveis. Remete ao menu configuração do jogador.

Menu Configuração do Jogador

No menu configuração do jogador, o usuário poderá dar um nome para cada um de seus personagens(o líder e seus quatro subordinados). Apresentando então um botão para cada um dos quatro subordinados para a seleção de habilidades disponíveis.

-Subordinado 1: remete ao menu selecionar complementos.

-Subordinado 2: remete ao menu selecionar complementos.

-Subordinado 3: remete ao menu selecionar complementos.

-Subordinado 4: remete ao menu selecionar complementos.

Menu Selecionar Complementos

As opções disponíveis no menu selecionar complementos são as seguintes:

-Distancia/Passos: o jogador pode selecionar um valor para os passos. Remete ao menu Distancia/Andar.

-Distancia/Armadilha: o jogador pode selecionar um valor para distancia da colocação da armadilha. Remete ao menu Distancia/Armadilha.

-Direção/Andar: o jogador seleciona a direção para andar. Remete ao menu Direção/Andar.

-Armadilhas: o jogador pode selecionar uma das armadilhas disponíveis.

-Habilidades: o jogador pode selecionar uma das habilidades especiais disponível.

Menu Distancia/Passos

As opções disponíveis no menu distancia/andar são as seguintes:

- 1: seleciona distancia para andar nesse valor (nenhum custo).
- 2: seleciona distancia para andar nesse valor (3 de custo).
- 3: seleciona distancia para andar nesse valor (5 de custo).
- 4: seleciona distancia para andar nesse valor (7 de custo).

Menu Distancia/Armadilha

As opções disponíveis no menu distancia/armadilha são as seguintes:

- 1: seleciona distancia para armadilha nesse valor (nenhum custo).
- 2: seleciona distancia para armadilha nesse valor (4 de custo).
- 3: seleciona distancia para armadilha nesse valor (7 de custo).
- 4: seleciona distancia para armadilha nesse valor (10 de custo).

Menu Direção/Andar

As opções disponíveis no menu direção/andar são as seguintes:

- Horizontal/Vertical (nenhum custo).
- Diagonal (4 de custo).
- Horizontal/Vertical e Diagonal (6 de custo).

Menu Armadilhas

As opções disponíveis no menu armadilhas são as seguintes:

- C4: (colisão horizontal/vertical de distancia 2),(nenhum custo).
- Dinamite: (colisão horizontal/vertical e diagonal de distancia 1),(3 de custo)
- Mina terrestre: (colisão horizontal/vertical de distancia 2),(5 de custo).
- Bomba relógio: (colisão horizontal/vertical de distancia 2),(10 de custo).
- Robô explosivo: (colisão horizontal/vertical de distancia 2),(14 de custo).
- Bomba caseira: (colisão aleatória de distancia 4),(15 de custo).

Menu Habilidades

As opções disponíveis no menu habilidades são as seguintes:

- Empurrar: empurra um personagem ou armadilha na direção oposta ao personagem usuário.(15 de custo)(até 1 passo)
- Mover: move um personagem ou armadilha para outra direção em relação ao personagem usuário.(16 de custo)(até 1 passo)
- Pular (necessita dois passos): pula uma armadilha, personagem, ou obstáculo do mapa. (15 de custo)(até 2 passos).

Aumento do tempo: aumenta o tempo (em turnos) para a ativação da armadilha

Aumenta um: aumenta em 1 o tempo para a ativação da armadilha

-Até 3 passos (12 de custo).

-Até 7 passos (20 de custo).

Aumenta dois: aumenta em 2 o tempo para a ativação da armadilha

-Até 2 passos (13 de custo).

-Até 3 passos (15 de custo).

Redução do tempo: reduz o tempo (em turnos) para a ativação da armadilha

Reduz um: reduz em 1 o tempo para a ativação da armadilha

-Até 3 passos(12 de custo).

-Até 4 passos(14 de custo).

Reduz para um: muda o tempo atual para ativação da armadilha selecionada.

-Até 1 passo (18 de custo).

-Até 2 passos (20 de custo).

Reduz para dois: muda o tempo atual para ativação da armadilha selecionada

-Até 1 passo (15 de custo).

-Até 2 passos (17 de custo).

Trocar: troca a posição do personagem usuário com uma armadilha.

-Até 1 passo (15 de custo).

-Até 2 passos (18 de custo).

Homem Bomba: ao morrer o personagem se explode em uma distancia de armadilha de 1(passo) na horizontal/vertical e diagonal.(15 de custo)

Menu Selecionar Ação

As opções disponíveis no menu selecionar ação são as seguintes:

-Andar: são mostrados na tela os caminhos que o personagem pode caminhar de acordo com a sua distancia de passos, e direção. O personagem se move ao local selecionado.

-Armadilha: são mostrados na tela os caminhos que o personagem pode colocar a armadilha de acordo com a sua distancia da armadilha e direção. O personagem coloca a armadilha no local.

Se o personagem selecionado possuir:

-Habilidade Especial: usa a habilidade do personagem.

Menu Fim de Jogo

As opções disponíveis no menu fim de jogo são as seguintes:

-Jogar novamente: reinicia uma nova partida com as mesmas configurações.

-Voltar ao menu principal: remete ao menu principal.

8. Personagens do Jogo

Player: Meme

O jogador é representado pelos seus memes, onde um é o líder do grupo, sendo representado por uma boina. Usa roupas e acessórios militares. O que diferencia é o rosto em forma de meme.

Meme: animações

As animações previstas para o Player são listadas a seguir:

1. Espera 1-Olha Lados
2. Anda
3. Morte1
4. Morte2
5. O Player deve mudar seu rosto para um meme da internet durante certas situações que o representem.

Obs. Lembrando os jogos Worms onde os personagens mudavam as expressões durante o jogo.

9. Itens do Jogo

O jogo possui apenas um item que altera a sua função aleatoriamente de acordo com a passagem dos turnos.

1. Aumenta distancia dos passos em 1. (no máx. 4)

2. Diminui a distancia dos passos em 1. (no máx. 1)
3. Aumenta o limite de armadilhas em 1. (no máx. 4)
4. Diminui o limite de armadilhas em 1. (no máx. 1)
5. Aumenta a distancia da armadilha em 1. (no máx. 4)
6. Diminui a distancia da armadilha em 1. (no máx. 1)

10. Armadilhas do Jogo

As armadilhas são ativadas após

-C4: (colisão horizontal/vertical de distancia 2),(nenhum custo).

-Dinamite: (colisão horizontal/vertical e diagonal de distancia 1),(3 de custo)

-Mina terrestre: (colisão horizontal/vertical de distancia 2),(5 de custo). Após colocação não poderá mais ser visualizada por nenhum dos jogadores.

-Bomba relógio: (colisão horizontal/vertical de distancia 2),(10 de custo). Após ativação, o jogador habilitará no personagem usuário a opção de colocar a armadilha, a opção de destruição da mesma.

-Robô explosivo: (colisão horizontal/vertical de distancia 2),(14 de custo). Um turno antes da ativação, pode se mover em qualquer direção um passo.

-Bomba caseira: (colisão aleatória de distancia 4),(15 de custo).

Armadilhas: animações

As animações previstas são duas para cada armadilha. Uma para a colocação, outra para a destruição.

11. Habilidades do Jogo

-Empurrar: empurra um personagem ou armadilha na direção oposta ao personagem usuário.(15 de custo)(até 1 passo de distancia)

-Mover: move um personagem ou armadilha para outra direção em relação ao personagem usuário.(16 de custo)(até 1 passo)

-Pular (necessita dois passos): pula uma armadilha, personagem, ou obstáculo do mapa. (15 de custo)(até 2 passos).

Aumento do tempo: aumenta o tempo (em turnos) para a ativação da armadilha

Aumenta um: aumenta em 1 o tempo para a ativação da armadilha

-Até 3 passos (12 de custo).

-Até 7 passos (20 de custo).

Aumenta dois: aumenta em 2 o tempo para a ativação da armadilha

-Até 2 passos (13 de custo).

-Até 3 passos (15 de custo).

Redução do tempo: reduz o tempo (em turnos) para a ativação da armadilha

Reduz um: reduz em 1 o tempo para a ativação da armadilha

-Até 3 passos(12 de custo).

-Até 4 passos(14 de custo).

Reduz para um: muda o tempo atual para ativação da armadilha selecionada.

-Até 1 passo (18 de custo).

-Até 2 passos (20 de custo).

Reduz para dois: muda o tempo atual para ativação da armadilha selecionada

-Até 1 passo (15 de custo).

-Até 2 passos (17 de custo).

Trocar: troca a posição do personagem usuário com uma armadilha.

-Até 1 passo (15 de custo).

-Até 2 passos (18 de custo).

Homem Bomba: ao morrer o personagem se explode em uma distancia de armadilha de 1(passo) na horizontal/vertical e diagonal.(15 de custo)

Habilidades: animações

As animações previstas são uma para cada habilidade.

12. Cenários de Jogo

Falar mais detalhadamente sobre os cenários de jogo.

Os cenários apresentarão objetos destrutíveis (como quando um personagem usa uma bomba ou algo que possa destruí-lo). Alguns objetos ao serem destruídos apresentarão armadilhas ou o item especial do jogo.

Somente 2 itens em cada cenário.

As armadilhas contidas nos cenários:

-Armadilha que prende o personagem. Exemplo labirinto: um arbusto que prende o personagem.

-Armadilha que move o personagem no tabuleiro (no máx. 3 passos para alguma direção) Exemplo: uma

-Locais de água no mapa. Onde

Serão 7 cenários no total. No estilo cartoon.

- labirinto de arbustos. (25 turnos)

- labirinto que se modifica(os obstáculos) com o passar dos turnos. (30 turnos)

- cenário totalmente aberto com o item à mostra no centro. (40 turnos)

- cenário que contenha partes de água(onde desabilita armadilhas) (20 turnos)

- cenário em uma montanha onde o vento modifica de forma aleatória as posições de personagens, itens, armadilhas, objetos e obstáculos. (30 turnos)

- cenário em um vulcão onde em certos locais possui lava (o que afeta o tempo de espera de ativação de algumas armadilhas, como exemplo, bombas explodem em um turno) e onde após um determinado número de turnos aconteçam tremores onde aumente os locais com lava do cenário. (35 turnos)

- cenário que com o passar dos turnos vai se reorganizando, e expandindo (até um certo limite). (30 turnos)

Todos os mapas com obstáculos e armadilhas.

Obs. Cada mapa possui um número diferente de turnos.

Exemplo de cenário de jogo.



Figura1: Cenário de Jogo

13. Músicas e Sons

O jogo não possui diálogos sonoros. Musicas para os menus, e mapas. Sons de explosões para as armadilhas, de passos, dos efeitos da natureza (água, lava, vento, tremor, arbustos, etc.). Sons de efeito diferentes para cada Habilidade.