Gênero do Jogo

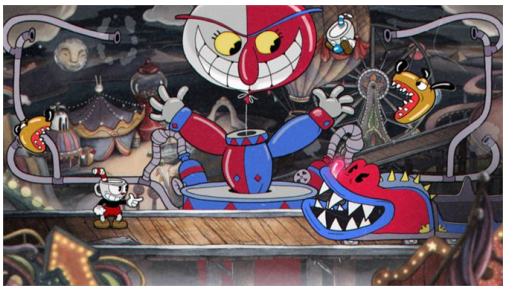
Action platformer 2D

Exemplo de Action Platformer 2D: Super Mario World

Referências:

Hollow Knight, Castlevania Rondo of Blood, Cuphead, Katana Zero, Mario

Hollow Night e Castlevania Rondo of Blood



Cuphead e Katana Zero

Inspirações:

- Mecânica hit-kill: Katana Zero
- Método de Storytelling: Castlevania Rondo Of Blood
- Mecânicas de combate: Hollow Knight
- Estilo da fase: Cuphead e Castlevania Rondo Of Blood
- Estilo do Mapa: Mario
- Inimigos: Mario e Castlevania Rondo Of Blood
- Estilo dos Chefes: Hollow Knight e Cuphead

Todas Mecânicas principais:

Combate:

- Jogador possui 4 pontos de vida, quando estes chegam a zero ele morre.
- Jogador possui uma barra de energia. Energia pode ser gasta para utilizar poderes coletados de powerups espalhados pelas fases.
- Cada ataque com a espada restaura um pouco de energia
- No mínimo uma arma principal: Espada e uma arma secundária: crossbow
- Uma única variação de ataque, sendo possível atacar em quatro direções (cima, baixo, esquerda, direita) Obs.: Enquanto no chão o ataque será em linha reta, mas baixo, no ar atacará para baixo
- Hitbox do ataque é preciso, uma pequena área será afetada.

Ilustração da hitbox do ataque: Castlevania Rondo Of Blood

- Ataque com a espada será um corte executado na horizontal
- Ataque com a crossbow será um tiro em linha reta
- Mecânica principal (Mecânica Hit Kill, tipo Katana Zero): todo inimigo deixa uma abertura para um hit kill, caso seja acertado em uma área específica, no ponto fraco. O ponto fraco pode variar de acordo com a ação que o inimigo esteja tomando. Ex: Inimigo com escudo, caso seja atacado pelas costas, morre instantaneamente. Caso o ataque não seja acertado no ponto fraco, o inimigo leva o dano normal do ataque.

representação do ponto fraco (brilho vermelho)

Movimentação (Tipo Hollow Knight):

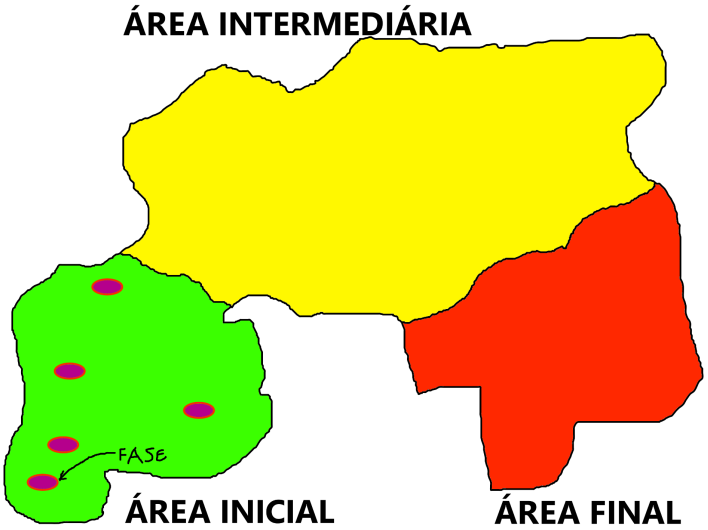
- Sem nenhuma aceleração
- Movimentos possíveis: Andar e correr (direita e esquerda), pular (cima), jogador pode se mover no ar, agachar (enquanto no chão), esquiva

(rolamento); Pressionar o botão de pulo por muito ou pouco tempo faz o jogador pular mais alto ou baixo

Mapa (tipo mário):

Exemplo de mapa: Super Mario World, cada círculo amarelo é uma fase

- O jogo começa com apenas uma fase desbloqueada, conforme o jogador completa as fases, novos níveis são desbloqueados ao longo do mapa. O nível desbloqueado sempre está conectado com o anterior.
- O mapa representa visualmente e geograficamente o conteúdo encontrado dentro das fases. Além de manter coesão visual e contextual com os outros níveis.
- Três áreas: Floresta Abandonada (área inicial), onde o jogador começa; Reino Corrompido (área mediana); Capital (área final); no mínimo, uma área funcionando
- 5 fases em cada área.
- Área Inicial:
- É possível revisitar fases e jogá-las novamente
- O mapa não possui fases secretas para o escopo mínimo
    - 3 Chefes + chefe tutorial



Exemplo de mapa com três áreas e fases

Fases:

- Mínimo 5 fases + tutorial
- Cada fase tem a temática da sua área e conta a história do progresso do jogador
- Algumas fases contém boss
- Cada fase tem um número de tentativas, caso as tentativas acabem a fase é reiniciada
- Checkpoint

Música e Sound Effects:

- Cada ação do jogador tem que ter um sound effect:
    - Sound effect de tomar dano
    - Sound effect de ataque do jogador (um para cada arma)
    - Sound effect pulo
    - Cair
    - Andar
    - Morte

- Uma música para cada fase
- Uma música para cada boss
- Sound effect dos inimigos
    - Ataque
    - Dano
    - Morte

Animação:

- 64 bits
- Animação do jogador:
    - Andar
    - Correr
    - Pular
    - Ataque (12 animações, 6 para espada, 6 para crossbow; ataque pra cima, pra baixo e normal e suas variações enquanto no ar)
    - Dano
    - Morte
- Inimigos:
    - Ataques, dano e morte, além da movimentação
    - Animação de stun para os boss quando atingidos no ponto fraco
- Animação no mínimo de uma área (inimigos e chefes)

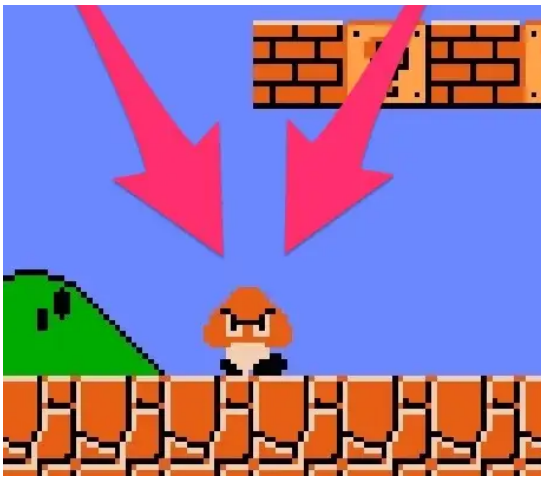
Storytelling:

- Narrativa básica explicada por cutscenes de frames fixos, com animações básicas (Tipo Rondo of Blood ou Dead State). Exemplo introdução para o jogo Castlevania Rondo of Blood: https://www.youtube.com/watch?v=sME5_tyRbkg

Inimigos:

- Haverão 3 tipos de classes de inimigos: Simples (ou Básico), Complexo e Chefes.
- No mínimo 5 tipos de inimigos básicos com movimentação básica, tipo goomba do mário, cabeça de medusa do castlevania. Exemplo:

Exemplo: Cabeça de Medusa castlevania



Exemplo: Goomba de Mario

- No mínimo 5 inimigos mais complexos distintos, com ataques, movimentação diferentes (mini-state machines). Possuem um campo de visão e um estado idle, que enquanto o player não estiver no campo de visão, ele continua no estado idle. Se algum inimigo morrer na tela, os outros inimigos complexos saem do estado idle.

Exemplo: Inimigo com machado Castlevania Rondo of Blood

- Cada inimigo possui uma quantidade de vida.
- Ataques em seus pontos não críticos tiram uma porcentagem de dano. Ataques ao ponto fraco, dão hit-kill (em inimigos não-chefes).
- Chefes:
- Para boss, ataques no ponto fraco tiram uma grande quantidade de vida, além de os atordoar.
- Cada ponto fraco de um chefe só pode ser atingido uma vez.
- 3 chefes para a primeira área + chefe inicial (básico e simples)
- Chefes são state machines mais complexas

Ponto fraco:

- principal mecânica do jogo, em cada estado do inimigo ele teria uma abertura (que duraria alguns frames) em que um golpe infligido na área indicado pelo brilho, daria 9999999 de dano, sendo um hit-kill.
- Inimigos básicos morrem em apenas um hit
- Inimigos mais complexos, em seus idle state, sofrem hit-kill por golpes furtivos.
- Chefes sofrem grande quantidade de dano após serem atingidos em seus pontos fracos.

UI funcional:

- Menu Principal, Configurações (Som, tamanho da tela, fullscreen ...), Tela de Pause

Sistema de save:

- salvar fases liberadas, salvar checkpoint

Suporte para teclado e joystick

- Jogador pode alternar entre teclado e joystick

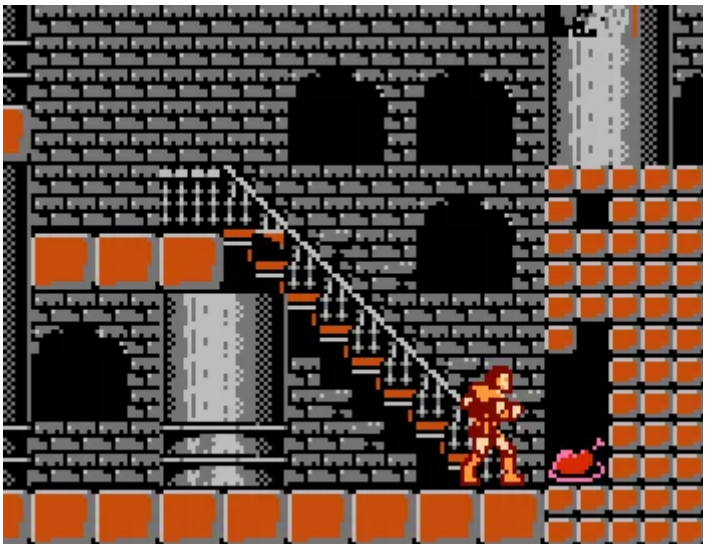
- Mudar indicadores do botão de acordo com o controle ativo

Game Design (TODO: Colocar imagens)

- Câmera segue o jogador, da esquerda para direita

Camêra Hollow Knight

- Paredes quebráveis: Itens de cura escondidos nas paredes, caminhos secretos.

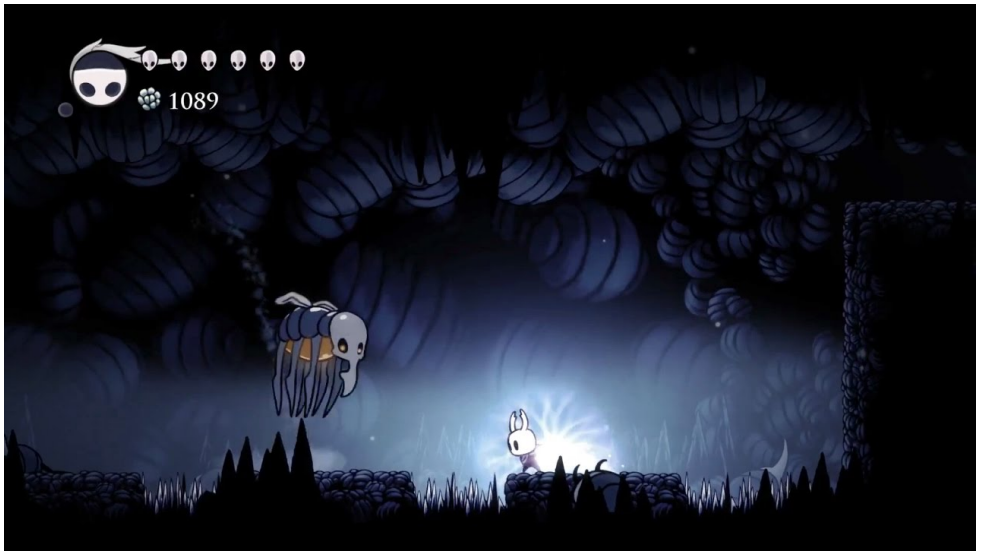


Exemplo de parede quebrável (Castlevania)

- Caminhos alternativos: rotas alternativas até o final da fase

Salas e caminhos secretos (Sonic Mania)

- Obstáculos (buracos, espinhos)



Exemplo: Hollow Knight

- Parkour (Plataformas móveis, desafios de movimentação)

- Os níveis se estenderão mais horizontalmente (mais corredores)

Exemplo de nível estendido mais horizontalmente (Castlevania Rondo of Blood)

- Níveis representam um local único na histório com background contexto únicos

- A arte do jogo conta a história contextualmente, através do cenário dos inimigos e chefes (environmental storytelling)

- Combate durante partes de plataforma trazem variedade para o combate e testam reflexo do jogador.

Exemplo: Hollow Knight

Tipos de plataformas

- Plataforma fixa
- Plataformas móveis
- Plantas espinhos (te machucam mas não te matam instantaneamente)
- Buraco (Se o player cair no buraco, sofre insta-kill)

Itens coletáveis (Power Ups para a fase)

- Ao atacar um inimigo, ganha um pouco de energia.
- O jogador pode gastar energia utilizando power ups coletados na fase

- Cada Power Up fica apenas em uma fase, e ele é substituído ao pegar outro Power Up
- Os efeitos de um power up só são validos para a fase em que foi coletado

Tipos de inimigos para a primeira área

- Morcego que patrulha uma área (Simples)
- Slime corrompido (Simples)
- Tartaruga que atira em uma direção e se esconde quando o jogador chega perto, é vulnerável para dano mágico (Complexo)
- Inimigo alto que não se move, mas se você encostar você toma dano (Simples)

Design Nível 1:

O primeiro nível se trata do tutorial do jogo. O tutorial é embutido com a fase, de maneira dinâmica. A fase se inicia com uma cutscene, com um raio de luz caindo sobre um estátua, que se quebra, dando assim início a gameplay.

O primeiro nível se passa dentro de um templo, no meio de um bosque, que vai se estendendo até chegar em uma floresta, que aos poucos vai se tornando mais densa.

O jogador começa numa sala cheia de destroços. A saída está bloqueada e o jogador deve encontrar outra saída. Esta saída é mostrada acima das rochas que bloqueiam a passagem, e para chegar lá, o jogador deve fazer parkour nos obstáculos. Este é o tutorial de movimentação.

Após sair, o jogador se encontra no começo do bosque, com uma vegetação rasteira e poucas arvores. Nesta parte do nível há alguns poucos obstáculos para que o jogador se acostume com a movimentação. Também há inimigos, dando inicio ao tutorial de combate básico, onde o jogador aprenderá a bater com a espada e atirar com a besta.

A próxima etapa o jogador se encontrará na floresta, onde terão mais plataformas e mais inimigos. Nesta parte o jogador será ensinado a realizar ataques em diferentes direções e a realizar ataque pulando e mirando pra baixo (poggle) que o lança um pouco para cima. Um powerup pode ser encontrado em uma plataforma que só é acessível utilizando o poggle em um morcego.

Finalizada esta parte, o jogador irá encontrar um checkpoint, e então a sala do boss.

O boss irá ensinar as mecânicas de esquiva e ponto fraco. O boss terá três ataques, um corte, um pisão que invoca plantas no chão, que podem ser utilizadas para lançar o jogador caso execute um poggle bem sucedido, esse lançamento servirá para deixar o jogador na altura do ponto fraco do boss, que será na sua nuca. O terceiro ataque será uma ataque de espinhos que prenderá o jogador.