

R4VƏ0770

(Ultimate Party Fighting Simulator)



Fonte: <http://getdrawings.com/mma-silhouette#mma-silhouette-17.jpg>

Desenvolvido por:

- Douglas Tallach
- Mac Hermes
- Jahir Medina
- Nicolás Leite

Sumário

Resumo	2
Interface	2
Tela inicial	2
Tela de seleção de personagem	2
Tela da gameplay	3
Tela de tutorial	3
Story	3
Cutscenes	4
Game flow	4
Characters and Controls	4
Kinesthetic	4
Characters	5
Controls Harmony	9
Mechanics	9
Health and Stamina	9
Time and Space	10
Speed and Moves	10
Gameplay	10

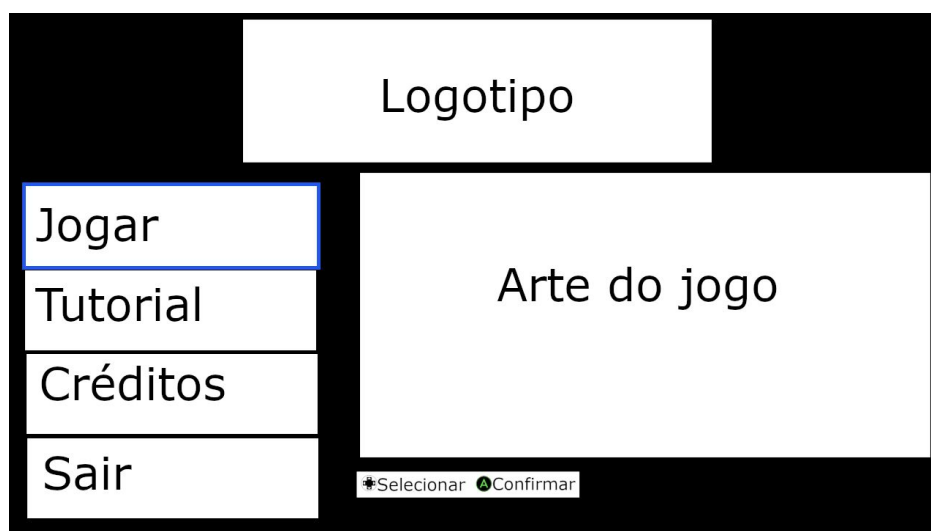
Resumo

O público objetivo deste jogo é essencialmente jovem (14 - 28), mas pode ser jogado por quase todas as pessoas (ESBR 12). Usando uma jogabilidade rápida e uma configuração simples, é possível **simular a sensação de um jogo de luta "pequeno"** (Nidhogg) com **uma complexidade "grande"** (Mortal Kombat II).

Interface

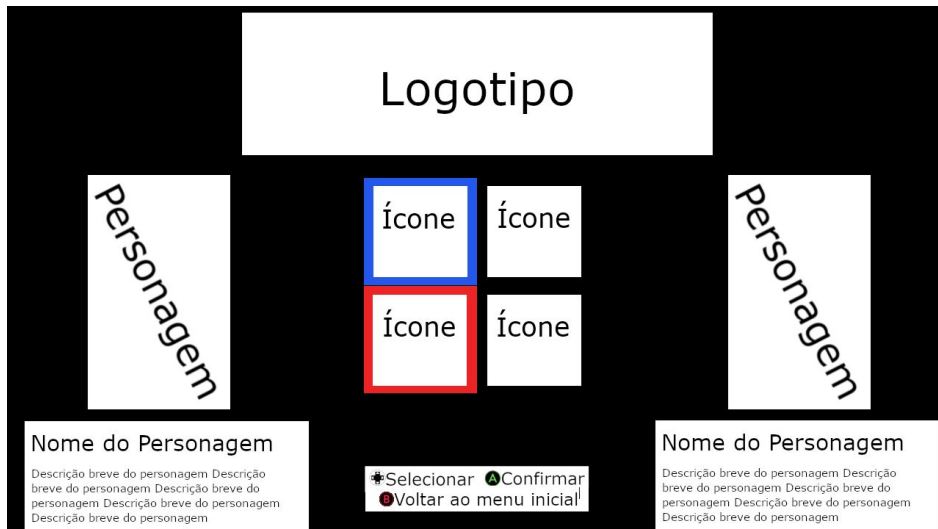
1. Tela inicial

A tela principal consistirá de: logotipo do jogo, menu de opções, arte de ilustração do jogo.



2. Tela de seleção de personagem

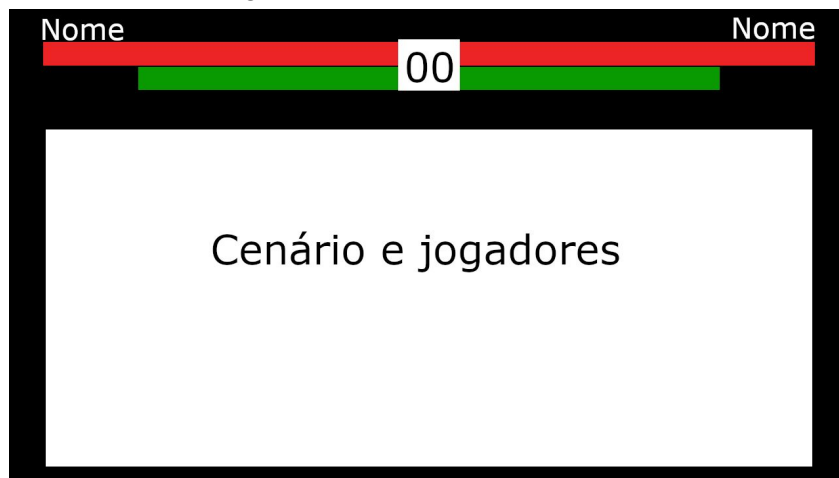
Ao centro, no topo estará o logotipo do jogo e logo abaixo os ícones dos personagens. Abaixo dos ícones, um breve tutorial da interação com a interface. À esquerda, uma imagem completa do personagem selecionado pelo jogador 1, acompanhado por seu nome e uma breve descrição. À direita, o mesmo com o personagem selecionado pelo jogador 2.



Após a confirmação de ambos os jogadores, surgirá uma janela de seleção de mapas, com ícones dos mapas.

3. Tela da gameplay

A tela consistirá do cenário ao fundo e os dois personagens em primeiro plano. Acima da tela, haverá ao centro o cronômetro de tempo restante do round; às laterais, constam os nomes dos personagens e barras de HP e Stamina.



4. Tela de tutorial

A tela de tutorial é basicamente a tela de gameplay, porém com instruções aparecendo na tela, enquanto o segundo personagem não é controlado.

Story

Está tudo ocorrendo naturalmente bem, a viagem de chegada até ali foi fantástica, ainda mais com a paisagem. Mas finalmente chegamos... **R4V30770**, o melhor festival eletrônico do mundo. Ele pode estar apenas começando, mas você vai se surpreender.

Assim nossos protagonistas chegam no local, porém após muita utilização de artefatos encontrados no festival, uma rodinha de luta começou. É viagem ou não?

Por se tratar de um jogo de luta, os jogadores vão ter acesso a um menu para começar o jogo e irem a uma tela de seleção de personagem. Após começa a luta e no fim de três rounds é selecionado um ganhador.

Cutscenes

As cenas presentes no jogo são a cena de introdução, a cena de entrada na luta e a cena de final de luta.

A introdução consiste em uma explicação do contexto do jogo, com uma ilustração e um texto curto explicando o contexto. A entrada da luta será diferente para cada personagem, consistindo apenas de um movimento específico de entrada. Ao final da luta, o personagem vencedor fará um movimento de comemoração.

Game flow

O jogo foi desenvolvido para ser jogado por **duas pessoas**. Levando em conta que ambos querem ganhar, a parte de competição entre os jogadores é para ser afluída. Além de aleatoriamente algum deles poder receber um item de power up que cai durante os jogos.

O fator de duelo e competição é o principal motivo de ânimo do jogo.

Characters and Controls

1. Kinesthetic

Um dos problemas ao desenvolver videogames de luta é combinar corretamente o movimento exibido na tela e o movimento esperado pelo usuário. Isto é o principal a ser considerado no desenvolvimento.

Assim, o sentimento transmitido no Nidhogg (referência da gente) está relacionado a alguns jogos de arcade, onde a mudança de tela ou a mudança de cenário são quase imperceptíveis, o núcleo do jogo são as lutas e o resto, apenas uma tela de fundo.

Nosso objetivo é reproduzir essa sensação, usando o contexto (uma rave) como justificativa para encontros rápidos, mantendo essa sensação no jogador, que é importante.

2. Characters

Tendo pouco tempo para desenvolver um jogo finalizado, estamos focados em 4 tipos de lutadores.



Fonte:
<https://i.pinimg.com/236x/bf/36/44/bf364493f75980e191f3a6810494e6fd.jpg>

Fast Shirley

História:

Shirley era uma garota de classe média que vivia em Porto Alegre com sua família. Sempre sonhou em viajar o mundo sendo uma patinadora freestyle, porém seus pais se opunham à ideia; sempre insistiram que se esforçasse em seus estudos com o intuito de se tornar médica, assim como a mãe.

Aos dezesseis anos de idade, após uma de suas várias discussões com os pais, fugiu de casa, tornando-se garçoneiro em um food truck que passava por sua cidade, na qual trabalha há três anos viajando o Brasil, guardando dinheiro para realizar seu sonho.

Estava apenas trabalhando em mais um evento entregando bebidas, quando a confusão começou.

Diferenciais de jogabilidade:

Devido à sua velocidade e agilidade, executa mais "socos" por vez, foco em movimentos "dash" e "quick response" sensação.



Fonte:
https://static.giantbomb.com/uploads/scale_small/1/11332/700768-gouken__28street_fighter_iv_29_2_.png

Grande Mestre

História:

Senhor misterioso, ninguém sabe ao certo de onde veio, qual a sua idade e qual o seu objetivo neste local. Costuma surgir e desaparecer inesperadamente, sem que ninguém o veja e nunca profere uma única palavra a ninguém.

Alguns supersticiosos acreditam que seja um espírito que acompanha todos os anos o evento, outros pensam que sua aparência não passa de um disfarce de um organizador.

Este estranho sem nome recebeu o apelido de Mestre pelos frequentadores de nossa rave devido à sua perícia em combate corporal, sua força inumana, sua enorme resistência a golpes físicos e sua aparência de velho ancião aliada à grande estatura física, com cerca de 2,3 metros de altura.

Diferenciais de Jogabilidade:

Devido ao seu grande porte, causa mais dano e tem menos velocidade ou sensação de “slow response”.



Fonte:
https://img00.deviantart.net/533a/i/2014/259/0/5/canceled_project__nick_fury_by_fan_the_little_demon-d7zdpsl.png

Zé Caolho

História:

Zé Caolho nasceu em uma favela na cidade de São Paulo, onde desde jovem conviveu com a violência entre a polícia e os traficantes de drogas. Ainda muito pequeno, perdeu sua mãe, seu único familiar conhecido, sendo criado assim por sua vizinha.

Ao amadurecer, cansado da realidade de sua vida, optou por trabalhar como policial, com o objetivo de ajudar ao combate à criminalidade. Teve uma carreira próspera, era sempre elogiado por seus colegas devido à precisão de seus tiros e chegou à patente de capitão de seu distrito.

Porém tudo mudou quando, em uma missão a qual comandou foi um grande fracasso. Haviam recebido a denúncia de que um grupo de criminosos estava escondido em um depósito de gás de cozinha, mas não passava de uma armadilha. Os bandidos deixaram uma bomba que explodiu todo o galpão e Zé foi o único policial a sair com vida.

Sentindo-se culpado pela morte dos colegas, decidiu abandonar a profissão e utilizar suas habilidades físicas para trabalhar como segurança de festas.

Diferenciais de Jogabilidade:

Velocidade regular, “resposta regular” com ataques à distância, poderia ter “resistência do tanque” ou “esquiva rápida”.



Fonte:

<http://img0.reactor.cc/pics/post/full/hegzer-%D0%99%D0%B5%D0%BD%D0%BD%D0%B8%D1%84%D0%B5%D1%80-Witcher-%D0%9F%D0%B5%D1%80%D1%81%D0%BE%D0%BD%D0%B0%D0%B6%D0%B8-The-Witcher-3140482.jpeg>

Vela DeHela

História:

Vela De-Hela é a filha de Lucifer Morningstar, ela cresceu como uma princesa no (e do) inferno, onde seu pai governa.

Inspirado pelas aventuras de seu pai quando jovem, ela decide assumir uma forma humana e começar a viajar pelo mundo, procurando os eventos mais interessantes e ouvindo as histórias mais fantásticas de a onde ir depois.

Em algum momento, ela ouviu falar de algum tipo de "festa extrema" em um país chamado Brasil, convencida pelas histórias, ela decide viajar para lá.

Já lá, ela acha, na cultura brasileira, que uma "rave" implica uma festa colorida, muito diferente das "raves" no inferno.

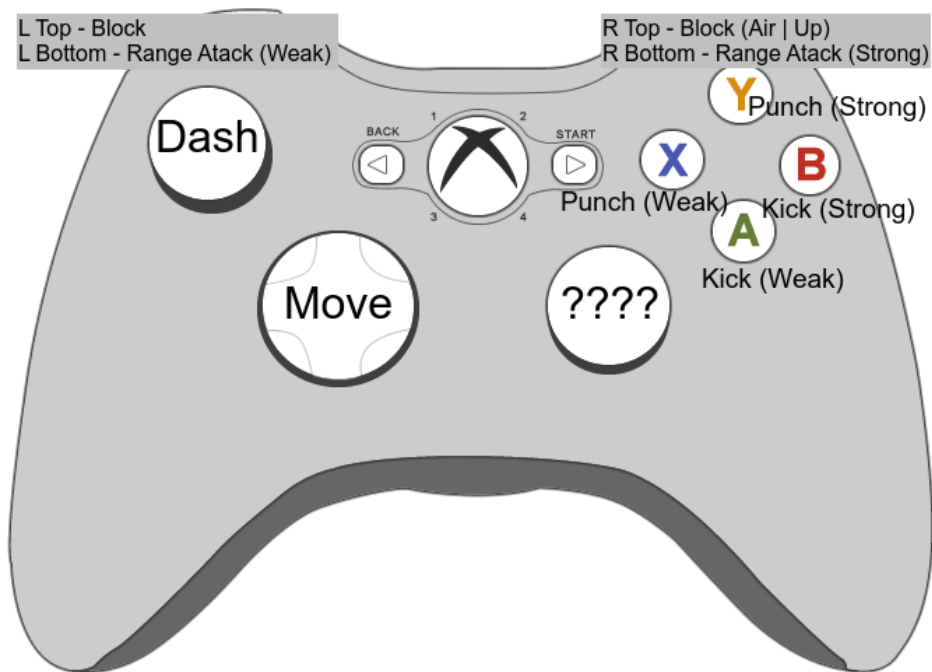
Mas, ali, ela acha que seres humanos, mesmo celebrando ou dançando, são muito suscetíveis a iniciar brigas.

Diferenciais de Jogabilidade:

É a classe "equilibrada", tem alcance, velocidade, dano, resistência ou esquiva de movimentos / feitiços, mas tem que usar a Stamina mais frequentemente (mecânica).

Observação: as imagens dos personagens acima são de personagens pertencentes a terceiros, estão aqui apenas para fins ilustrativos, ou seja, serão criados personagens próprios que seguem padrões estéticos compartilhados com os presentes nas imagens.

3. Controls Harmony



Mechanics

1. Health and Stamina

Enquanto isso, por padrão, a saúde é "medidor de vida do personagem", pode ser misturada com a resistência do personagem, adicionando uma camada de complexidade na "Tiers Table".

O Stamina é usado para ataques de alcance, magias ou outros ataques diferentes dos ataques corpo a corpo regulares, adicionando outra camada de complexidade, especialmente no campo de combate imediato, se usado errado, poderia deixar o jogador sem defesa.

2. Time and Space

Tendo ataques de alcance, saúde, stamina e resistência, o jogador tem que controlar os espaços intermediários; tendo personagens com estatísticas como “velocidade”, é importante usar o movimento certo na hora certa, porque, quando você terminar algum movimento, o outro jogador já poderá ter esquivado ou até pior, bloquear e preparar o contra-ataque.

3. Speed and Moves

Controlar os tempos entre frames é importante em qualquer jogo que use batalhas em tempo real, é por isso, o uso de movimentos especiais sobre os regulares adiciona a camada de complexidade final; somente o bloqueio pode ser útil, mas o bloqueio e o contra-ataque são mágicos. A velocidade dos jogadores afeta quando você pode atacar e quando o oponente está vulnerável.

Gameplay

implicando que os jogadores já escolheram seus personagens (ambos), é possível escolher diferentes modos de jogo, o modo de jogo principal é **"rave"**, onde automaticamente depois da partida, o cenário é escolhido aleatoriamente, mantendo os personagens. em todos os níveis, mesmo sendo o mesmo terreno plano com fundo diferente, inclui alguns únicos "power ups aleatórios".

Se misturarmos esses "power-ups" com a característica de cada personagem, teremos algum "Dynamic Gameplay" mesmo quando a luta puder ser considerada "repetida".

Mecânicas como melhorar a velocidade dos movimentos economizando Stamina ou aumentando a força do mesmo jeito, pode está disponível em alguns modos, **no modo "rave" isso é desativado, porque poderia "desacelerar" a jogabilidade.**

Mas, em outros modos, como **"classic / arcade"**, as lutas são escolhidas com cuidadosamente, e a luta se torna mais "pensada".

No modo clássico, como Street Fighter, são apenas lutas onde tempo, personagens e cenários podem ser escolhidos. Além disso, no modo arcade, tudo é aleatório, exceto o tempo e o "Power up Ratio".

Os controles são reduzidos a uma ação por botão, deixando esta *uma grande margem para combos e movimentos especiais*, lembre-se, **as ações são mais importantes do que a complexidade para fazê-las**. Então, se tivermos isso em mente, e lembrando dos elementos da jogabilidade, ***torna mais fácil criar o conjunto mental correto de ação para jogar rápida e eficientemente.***