


Last Whim

Para Windows 

Classificação: T+ (Teen) 

Data de lançamento: TBA

Last Whim

Grupo FallenKingdom

Desenvolvedores:

Thiago Leandro Liporace	RA: 10395816
Lucas Goulart de Farias Meres	RA: 10395777
Eric Akio Uchiyamada	RA: 10395287
Caue Macedo de Souza	RA: 10396330
Pedro Loureiro Morone Branco Volpe	RA: 10395922
Oliver Kieran Galvão McCormack	RA: 10395672
Renan Tagliaferro	RA: 10395211

Declaração do Escopo

História do Jogo

O arqueólogo Ikto se encontra numa ilha deserta e esquecida pelos mapas, com apenas seu livro, uma espada flutuante e determinação parte em uma jornada para encontrar a Relíquia ancestral capaz de conceder àqueles que a conquistarem um “desejo”. Mas para isso deverá superar os Guardiões da ilha para conquistar seu objetivo. Conseguirá Ikto realizar seu desejo ou sucumbirá tentando ?

O Jogo

Em “Last Whim”, o personagem principal deverá derrotar os chefes necessários para progredir na história, com ênfase em alta dificuldade e diversidade durante a batalha. Cada chefe dará ao jogador uma espécie de “chave” para desbloquear o acesso ao templo de ouro no centro da ilha, que representa o objetivo final do jogador.

“Last Whim” proporcionará apenas lutas contra chefes, ou seja, a progressão se baseará puramente nisso em relação à história.

Fluxo de Jogo

O jogador é desafiado a matar vários chefes em sequência, inspirado no gênero de jogos Top Down Shooter¹, onde a câmera fica em cima do personagem e ele pode livremente se movimentar no plano 2D, desviar de ataques e atirar. O foco é o combate divertido e fluido, com arte em pixel no estilo pós apocalíptico.

Em todos os níveis da ilha o jogador será apresentado um cenário diferente, podendo explorar os locais e, opcionalmente, desvendar os mistérios da ilha; e no final de cada área terá de enfrentar um Guardião(boss).

Embora não haja evolução do personagem principal quanto a habilidades e poderes. A dificuldade do jogo permanece em um nível alto, mas constante ao longo do jogo.

¹- ¹Top-down shooter: Também conhecido como twin-stick shooter ou overhead shooter, top-down shooter é um subgênero de jogos shooter (jogos de tiro). Os níveis são caracterizados por uma perspectiva top-down, por vezes chamada de bird's-eye view (visão aérea), overhead view ou helicopter view (visão de helicóptero), que mostra o personagem de cima, de uma perspectiva elevada. Fora jogos de tiro, a perspectiva top-down também é bastante usada em RPGs (role-playing games) 2D/3D, jogos de guerra, jogos de construção e jogos de simulação de gerenciamento como SimCity.

Personagens

“Ikto”:

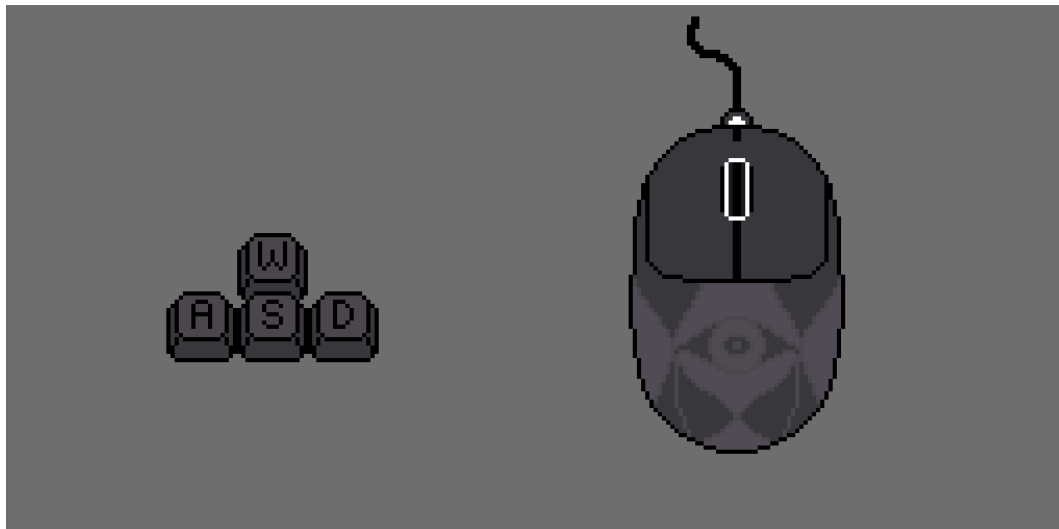
É um arqueólogo, que largou todos os seus trabalhos ao descobrir que possuía doença desconhecida e incurável, em seu desespero por uma luz, ele encontrou relatos antigos sobre certas Relíquias capazes de tornar o impossível realidade, com isso ele parte em uma jornada para encontrar um desses objetos irreais e realizar seu “desejo”, levando consigo apenas seu velho diário.



<https://imgur.com/11mhLoL>

“Ikto” também conquistará um companheiro em sua jornada, sua espada amaldiçoada flutuante [nome da espada], ela será a sua melhor amiga e inestimável ferramenta capaz de acertar os pontos fracos e derrotar os Guardiões.

Controles



W/A/S/D: Movimento do jogador

Botão direito do mouse: Dash

Botão esquerdo do mouse: Ataque

Last Whim

Grupo FallenKingdom

Gameplay

Principais Conceitos do Gameplay e Características Específicas da Plataforma

Este jogo pode ser classificado como top-down¹ shooter, indie e aventura. O protagonista deve fazer uso de sua arma para derrotar os chefões que encontrará. Áreas de exploração poderão ser encontradas antes de cada chefe do jogo. Nestas áreas de exploração, haverá informações a respeito do mundo do jogo, como onde o personagem está, a história do lugar, mitos e lendas locais e a história por trás dos inimigos contra quem o jogador lutará.

Este jogo é definido como um jogo de ação-aventura desafiador, em que o protagonista precisará analisar os padrões dos chefões e descobrir seus pontos fracos, enquanto desvia de seus ataques.

Sistemas Do Jogo

Inimigos com animação própria e hitbox com pontos fracos especiais.

Movimentação do jogador (animação e implementação).

Câmera do jogador vista de cima.

Mecânica de desvio com “dash” (animação e implementação).

Sistema de ataque simples de uma espada flutuante.

Sistema de Save Game (progressão e estado do jogador).

Sistema de “Leaderboard” indicando o tempo gasto em cada chefe.

Sistema de Vida.

Inteligência Artificial para os Boss.

Movimentação e mecânicas do jogador: o personagem principal terá apenas um ponto de vida e deve se mover para 8 diferentes direções, sendo elas diagonal, horizontal e vertical. Além da movimentação padrão do personagem, haverá uma mecânica de “dash” e de ataque. O “dash” dará ao jogador quadros de invencibilidade para facilitar no desvio de possíveis ameaças no cenário, já o ataque lançará uma espada flutuante que irá seguir a direção onde o personagem estiver olhando até certa distância máxima(O jogador terá que segurar a espada para carregar sua força/distância), e em seguida voltará ao jogador.

Detalhes: cada animação deve ser terminada antes de ser executada novamente. Por exemplo, o “dash” terá um tempo de recarga após a animação terminar, e o ataque deve ser executado novamente só quando a espada voltar ao jogador. A espada deve ter colisão apenas enquanto estiver no ar, incluindo a volta ao jogador.

Câmeras: acompanhará o jogador durante o jogo inteiro, a não ser que haja “cutscenes”(ainda em discussão).

Progressão: o jogador deve encontrar os chefes pelo mapa e derrotá-los para progredir, abrindo assim uma nova entrada à outro chefe.

Chefes: cada chefe terá seus padrões de ataque únicos de acordo com seus estilos de luta e aparência. Além disso, durante animações específicas eles devem abrir uma “hitbox” que deverá expor seu ponto fraco(lugar onde o jogador deve atacar, caso contrário o jogador não causará dano ao chefe). No total serão 3 ataques para derrotar o chefe, dificultando a batalha a cada ponto fraco que o jogador atingir. Esse aumento de dificuldade deve incluir pelo menos um padrão de ataque novo e maior velocidade em seus ataques, criando um maior grau de dificuldade e diversidade durante a batalha.

Vida: o personagem terá apenas 1 ponto de vida para lutar contra os chefões. Ou seja, se o personagem for atingido, ele morrerá imediatamente. Entretanto, o personagem renasce na sala anterior do chefe que o matou. Portanto, não há limite de tentativas.

Mundo do Jogo

Geral:

O jogo se passa em uma ilha aparentemente deserta de relevo variável, dividida em três regiões principais: a Praia das Cinzas, a Floresta e o Templo Dourado. Cada uma dessas regiões possuem visuais únicos e minimalistas, reforçando o ambiente misterioso. Juntamente com músicas melancólicas e calmas em sessões de exploração, passando a sensação de descobrimento e deterioração dos ambientes; músicas tensas e sombrias nas sessões de “lore” e história, e músicas orquestrais e dinâmicas para as batalhas contra os Guardiões (bosses).

Ambientes:

A Praia das Cinzas será a região inicial do jogo, onde o protagonista “acordará” e iniciará sua busca pela Relíquia. Ela é formada por uma areia cinzenta e pegajosa, há escombros de barcos e pedaços de navios, além de diversos esqueletos presos em estacas, tornando o local uma visão da morte. Será onde o protagonista encontrará sua parceira [nome da espada], a espada amaldiçoada e enfrentará seu primeiro desafio.

A Floresta é uma região intermediária, onde a natureza tomou conta, com ambientes mais verdes e mais árvores e vegetações, além de restos do que aparentava ser uma civilização antiga. Nessa região tem-se uma mata fechada com árvores retorcidas e anormais juntamente com elementos pós-apocalípticos. Nesta região teremos o segundo desafio do protagonista.

O Templo Dourado, a região final do jogo, fica localizado no topo da ilha, sendo necessário subir diversas escadas para alcançar sua base. O interior do templo terá um visual limpo e ordenado, as paredes possuirão escritas ritualísticas e símbolos misteriosos. No centro do templo, haverá um altar com a Relíquia e velas ao redor. Será também onde teremos o desafio final e o final do jogo.

Tem forte inspiração em jogos similares como [Titan Souls](#), e [The Legend of Zelda: a Link To The Past](#).

Mecânicas e Power-ups

O personagem principal terá apenas um ponto de vida e deve se mover para 8 diferentes direções (Norte, Nordeste, Noroeste, Leste, Oeste, Sul, Sudeste e Sudoeste). Além da movimentação padrão do personagem, haverá uma mecânica de “dash” e de ataque. O “dash” dará ao jogador quadros de invencibilidade para facilitar no desvio de possíveis ameaças no cenário e terá um curto “cooldown”, já o ataque lançará uma espada flutuante que irá seguir a direção onde o personagem estiver olhando até certa distância, proporcional ao tempo usado para carregar o ataque. Depois de lançada, o jogador terá que apertar o mesmo botão que usou para lançá-la para que a espada volte.

Inimigos e Bosses

Final Boss - Avatar do Conhecimento

Mecânicas planejadas:

- Ataque básico com múltiplas espadas (similar a mecânica do protagonista)
- Olhos em direção ao personagem em espiral
- Ataque de espadas em grid

O ataque básico e o ataque em grid mudam (ficam mais difíceis) quanto menos vida o boss tiver.

Concept art:



Inicial Boss - O Vigia

Mecânicas planejadas:

- Ataque básico corpo-a-corpo
- Pedras que caem do teto

Cenas de Corte e Materiais de Bônus

- Cenas de Corte

Existem algumas cenas de corte espalhadas pelo jogo:

- Ao iniciar o jogo, há uma curta cena do personagem principal acordando na praia da ilha. Ela dura alguns segundos.
- Dentro da caverna, quando o personagem principal se aproxima da espada, há uma cena um pouco mais longa. O personagem observa a espada e a pedra e realiza anotações em seu livro (já que ele é um arqueólogo). Logo após, ele desmaia e acorda em posse da espada.
- A última cena de corte ocorre no final do jogo, depois do último boss ser derrotado. O personagem principal passa pela saída da sala do boss e o jogador é levado de volta para o menu principal.

- Materiais Bônus

Usamos para facilitar e agilizar o andamento do projeto alguns assets de tileset (mapa do jogo) gratuitos da internet, suas licenças nos permitiam utilizar, editar e distribuir nosso jogo sem necessidade de citá-los, mas optamos por.

Feitos por rafa.pixell@gmail.com:

- <https://rafaelmatos.itch.io/epic-rpg-world-pack-free-demo-ancient-ruins-asset-tileset>
- <https://rafaelmatos.itch.io/epic-rpg-world-free-demograss-land-20>

Feito por craftpix.net:

- <https://free-game-assets.itch.io/free-undead-tileset-top-down-pixel-art>

EAP

Jogo Versão 1.0

Jogador

Movimentação em 8 direções

Mecânica de Investida(Dash)

Sistema de Ataque

Sistema de Vida

Sistema de Ressurgimento(Respawn)

Hitbox única

Diário de Anotações (Journal)

Chefões

Mecânica de Ponto Fraco(Weak Point)

Padrões de ataque únicos

Sistemas de Estagio de dificuldade (phase)

Hitbox variável

Mundo

Objetos Interagíveis

Cenário

Áreas de Historia

Áreas de Combate

Audio

Musica de Ambiente

Musica de Menu

Musica dos Chefes

Efeitos Sonoros

Interface

Menu Principal (Main Menu)

Configurações

Menu de Pausa

Diário de Anotações (Journal)

Link: <https://prnt.sc/y4TLEgDQDXVU>

Persona

	Público alvo
 FELIPE CASTANHO	
Nosso Persona: Felipe Castanho, possui 21 anos, mora em Curitiba, é um estudante de Design Gráfico, gosta de cuidar do seu lagarto de estimação e ficar em casa no seu tempo livre, gastando seu tempo principalmente em leitura, jogos e séries. Possui um grande interesse no mundo geek, com maior foco em video games em 2D.	Pessoas entre 12 - 30 anos que têm interesse em vídeo games mais desafiadores.

Last Whim

Grupo FallenKingdom

Modelo FURPS

Funcionalidade

- Movimentação do jogador
- Mecânicas de ataque e desvio
- Menu principal(Main menu)
- I.A. para inimigos
- Transição de mapa/telas

Usabilidade

- Display dos controles ao jogador
- Inimigo tutorial
- Respostas visuais

Confiabilidade

- Recuperação de dados em “crashes”
- Não corrompimento de saves

Performance

- Tempo de resposta alto nos cenários
- Baixo consumo de memória
- Baixa utilização da CPU e GPU

Suportabilidade

- Configurações gerais customizáveis(ainda em discussão)
- 100% de funcionalidade em FPS baixo
- 100% de suporte a Windows e Linux

Requisitos de Design

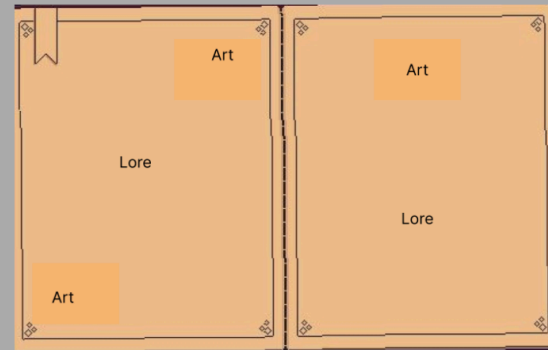
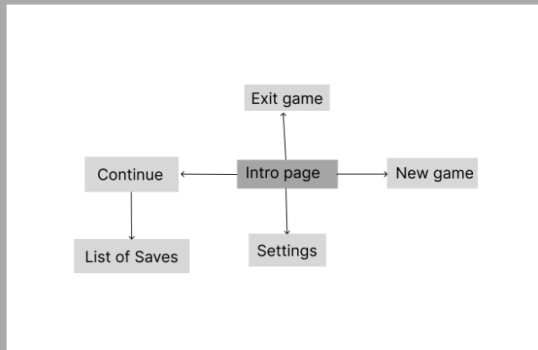
- Unity Engine (linguagem C#)
- Estilo de arte em pixel
- Músicas autorais

Requisitos de Implementação

- Arquivos .cs(código) e json(saves)
- Criação de funções para a organização do código
- Armazenamento em nuvem AWS(ainda em discussão)

Wireframe

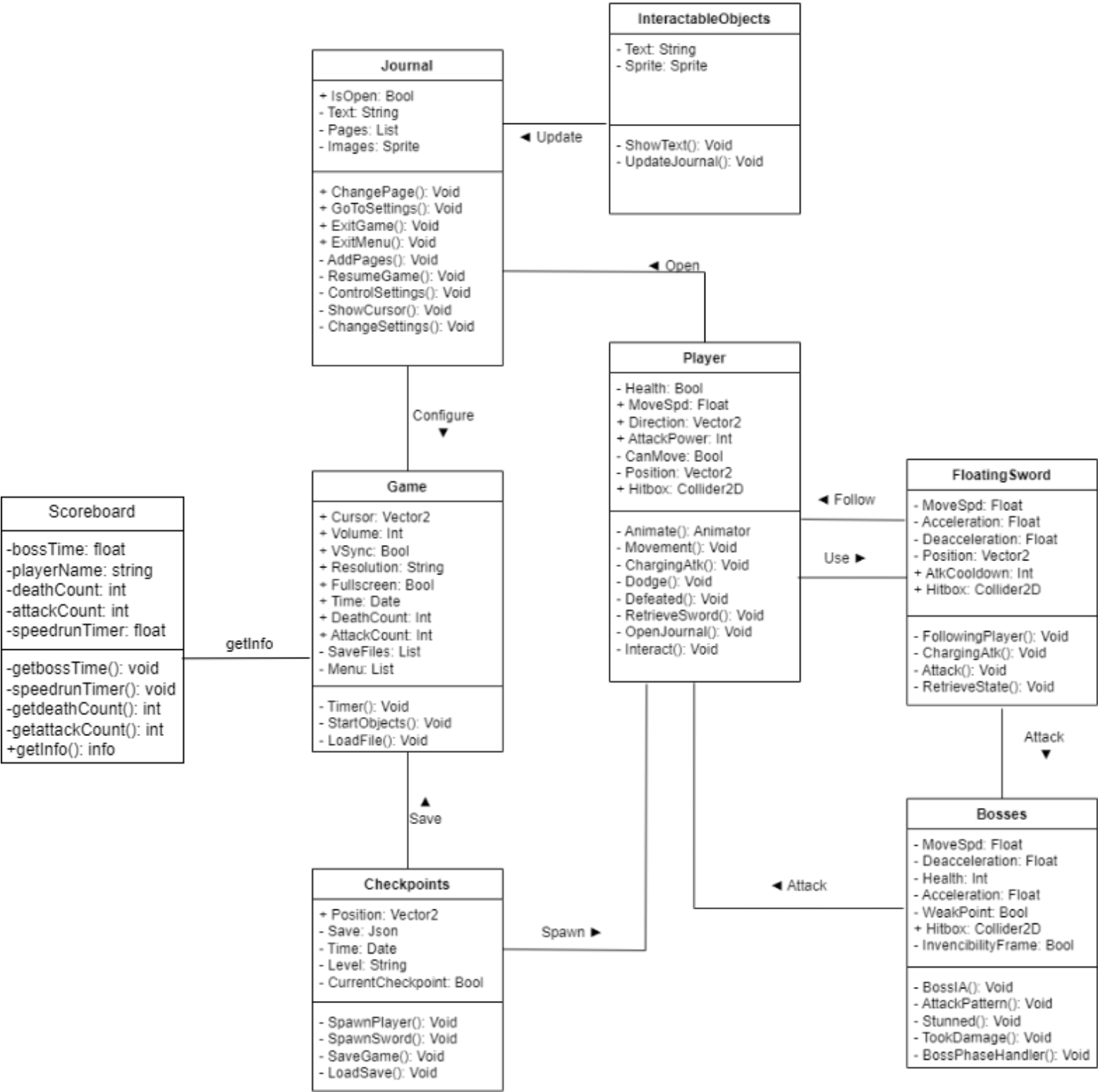
<https://www.figma.com/file/wR3maYdNJz28B6iwlZkX6g/Deadly-Hit---wireframe?type=design&node-id=0%3A1&mode=design&t=ndUDPUBfdGkktZN5->



NOTE: It is also the theme of the menus in game

Modelagem

Diagrama de Classe:



Flowchart:

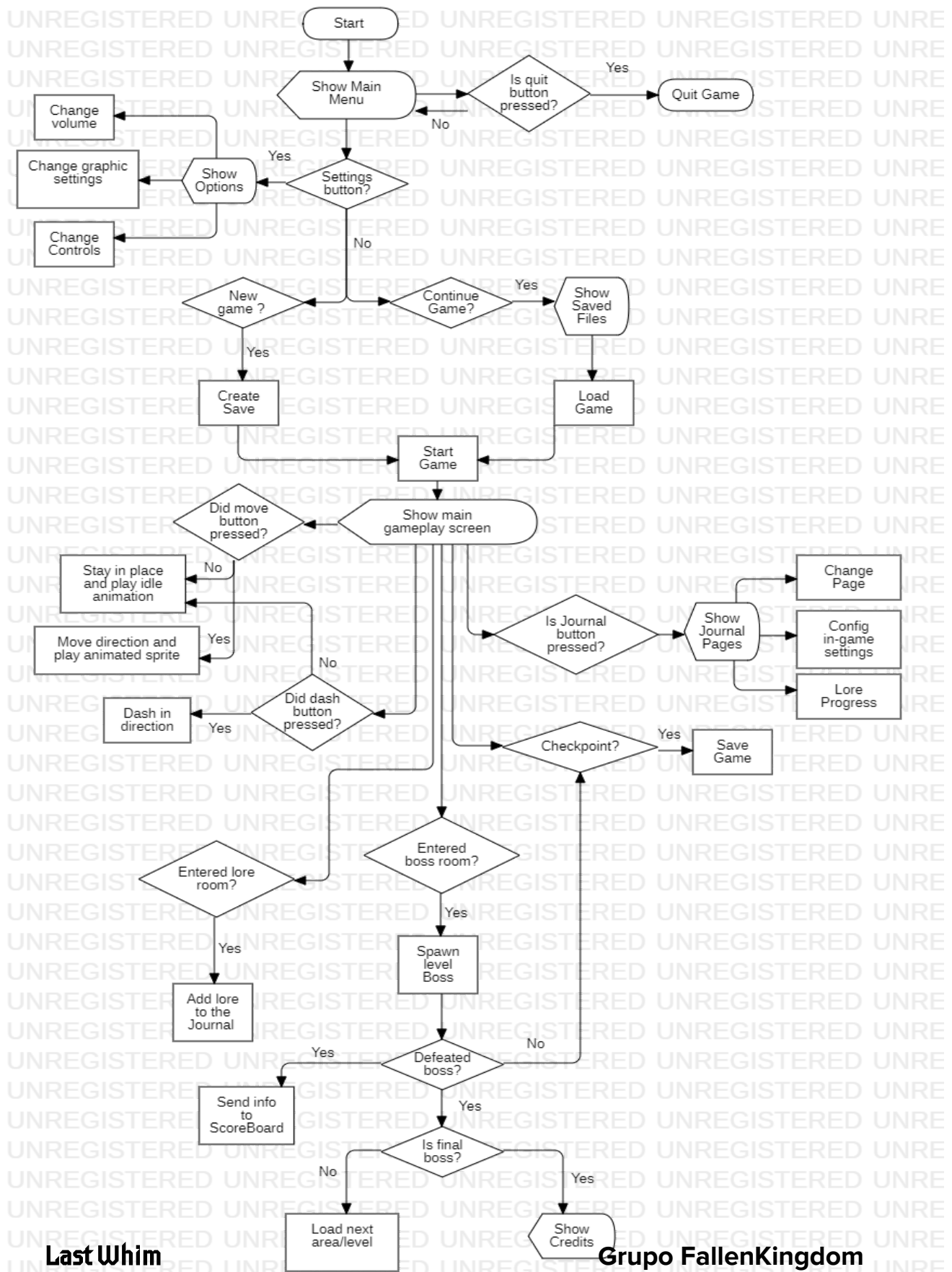
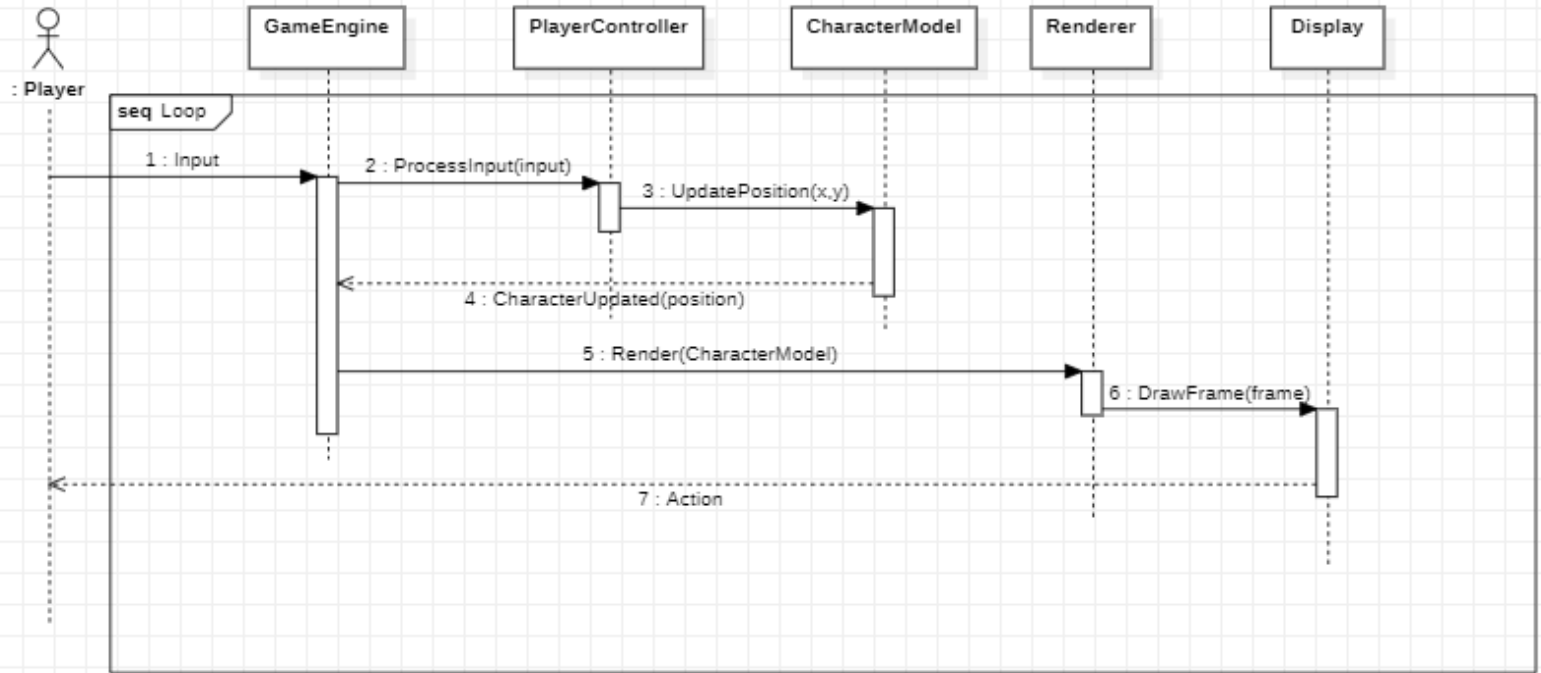
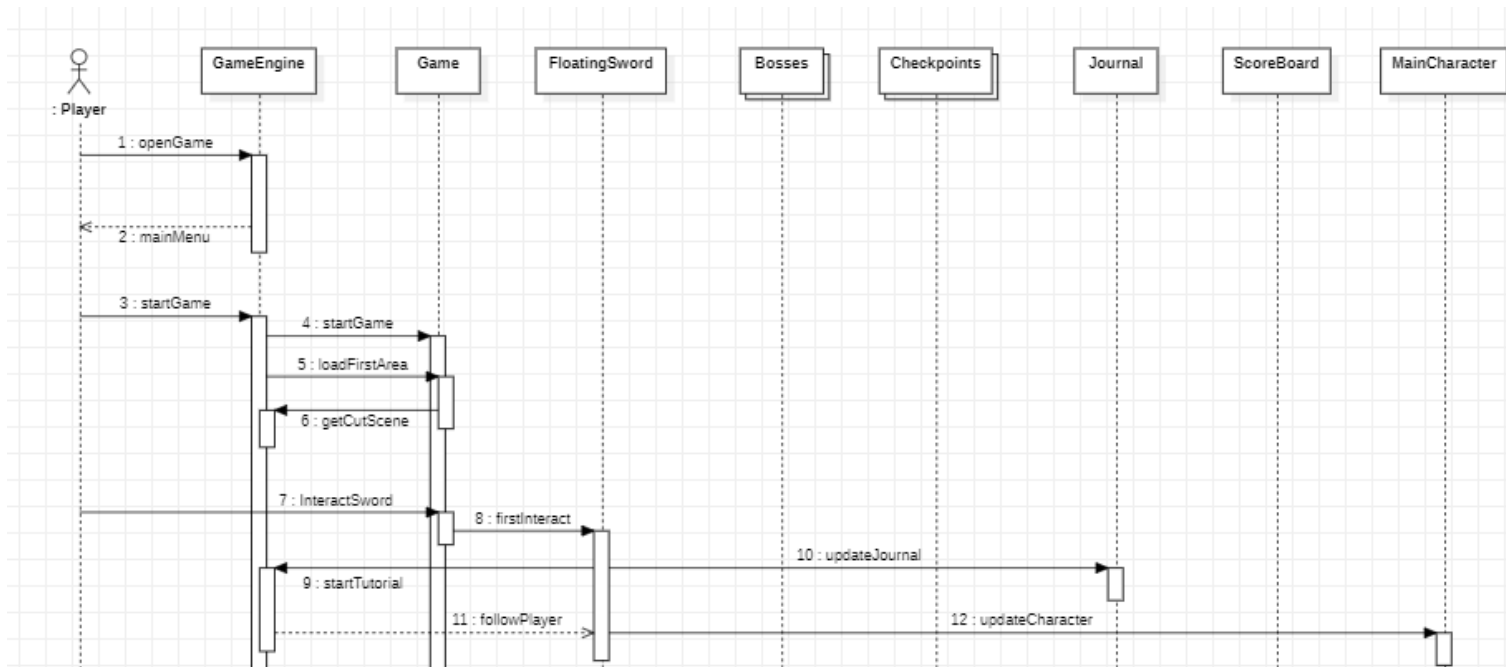


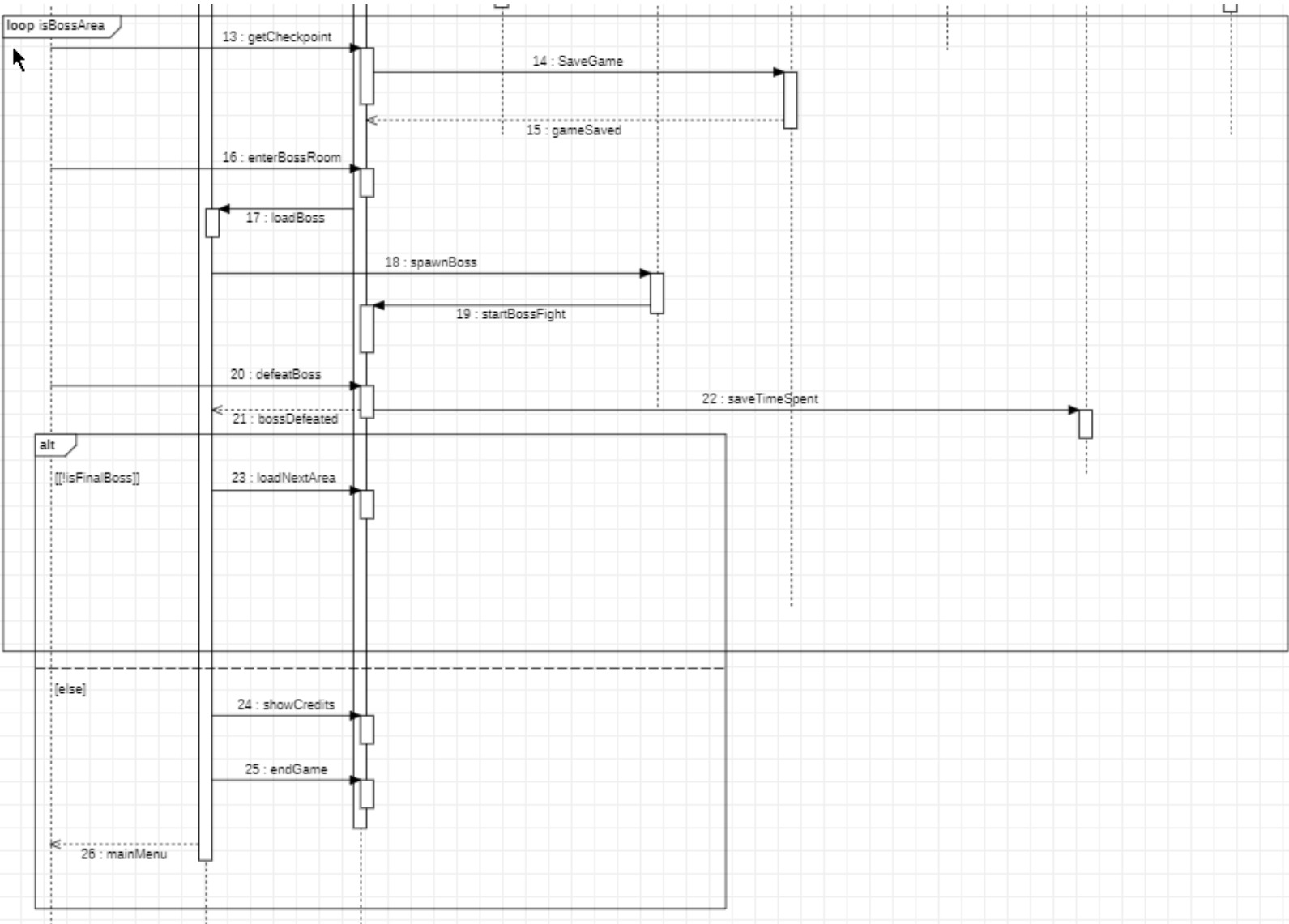
Diagrama de Sequência:

Interações do player:



Fluxo Principal para finalizar o jogo:





APIs utilizadas

Unity -

A engine escolhida para o desenvolvimento do projeto será a Unity, visto que além de ser uma ferramenta amplamente utilizada no mercado de jogos, fornece ferramentas e recursos extremamente poderosos no desenvolvimento geral.

Pontos fortes que ajudarão no desenvolvimento do projeto:

– Suporte ao Desenvolvimento de Jogos 2D: A plataforma Unity oferece uma interface altamente configurável destinada ao desenvolvimento de jogos 2D. Ela incorpora ferramentas que facilitam a interação entre diferentes hitboxes, um sistema integrado de física 2D e um animador que auxilia na manipulação das animações dos personagens, além de outras ferramentas úteis.

– Acessibilidade: A Unity é reconhecida por sua interface amigável para iniciantes e facilidade de uso. Ela oferece uma barreira de entrada baixa para novos desenvolvedores e apresenta uma curva de aprendizado mais acessível em comparação com outras engines.

APIs da AWS - DynamoDBv2 e Lambda -

Ele oferece desempenho rápido e previsível com escalabilidade automática. O DynamoDBv2 é a segunda versão da API do DynamoDB, que foi lançada para fornecer recursos aprimorados e melhorias de funcionalidade em relação à versão original.

Utilizaremos esta API para coletar os dados que utilizaremos para fazer o scoreboard de tempos, isto é, ela será responsável por coletar dados de um JSON e realizar uma análise com eles e depois mostrá-los para os jogadores.

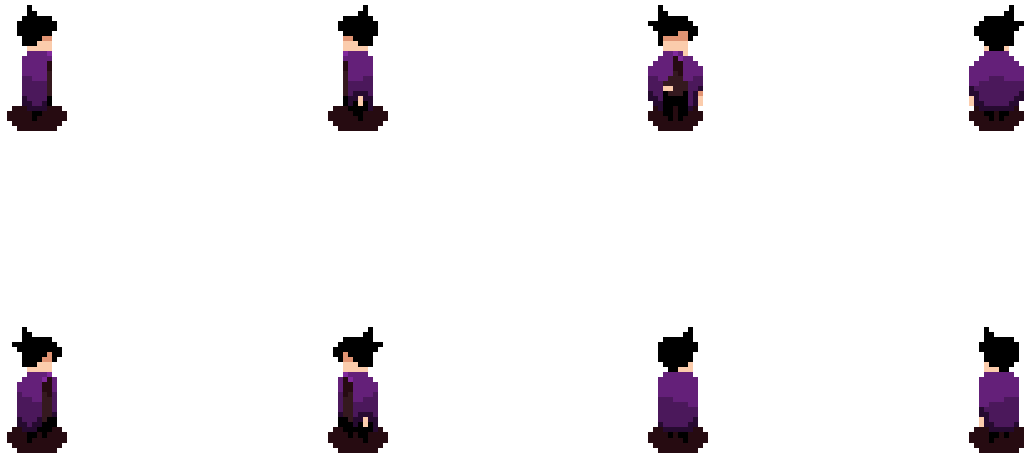
OBS: ainda definiremos se faremos um site para deixar o scoreboard ou se colocaremos ele inserido no próprio jogo.

Progresso

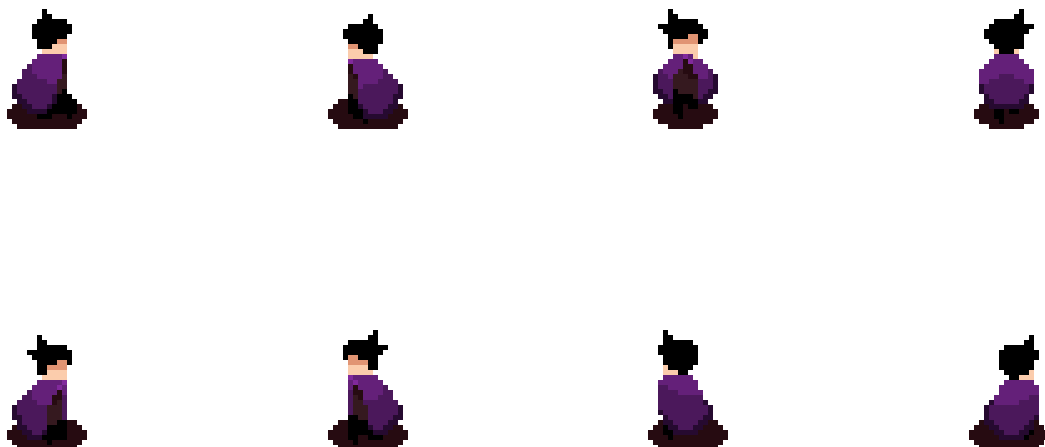
Semana 1 (03/03 a 09/03): Início da realização da parte artística do jogo, tanto visual quanto sonora.

Progresso das Sprites -

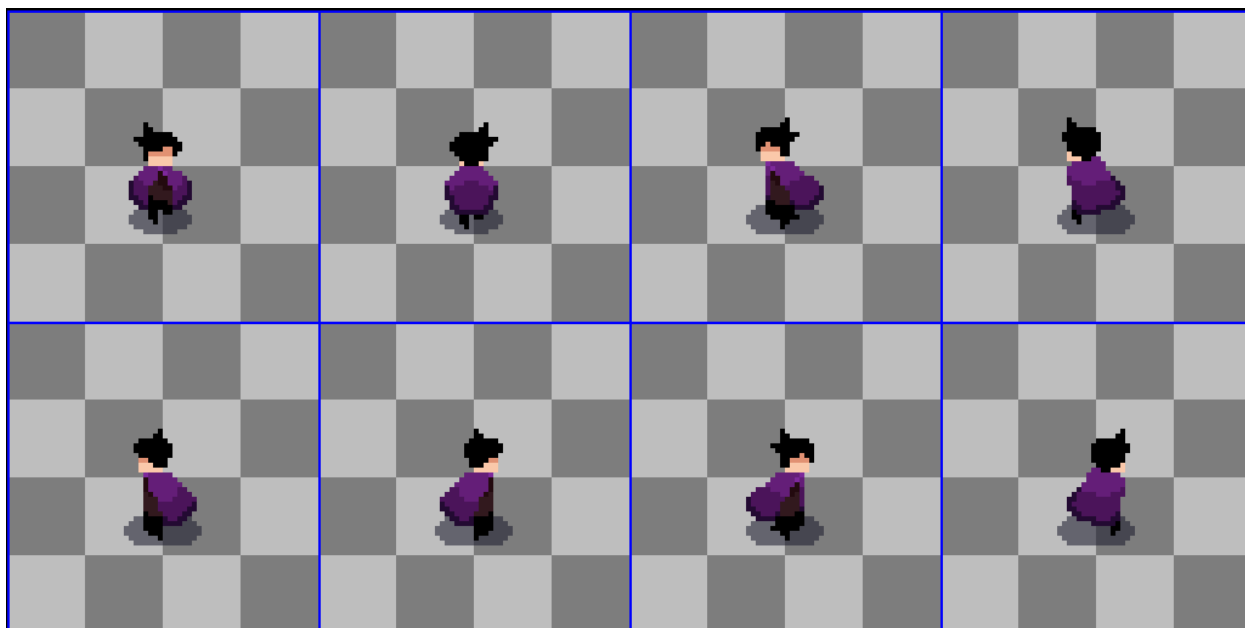
Idle Animations - <https://imgur.com/Pnqo1wH>



Walk Animations - <https://imgur.com/NVba6q1>



Dash Animations - <https://imgur.com/lwmkFgY>



Death Animation - <https://imgur.com/k1bUaVg>



Last Whim

Grupo FallenKingdom

Wake Animation - <https://i.imgur.com/B2SQQfl.gif>



Discovery Animation - <https://i.imgur.com/kLC5EMx.gif>



Sword Sprite



Final Boss



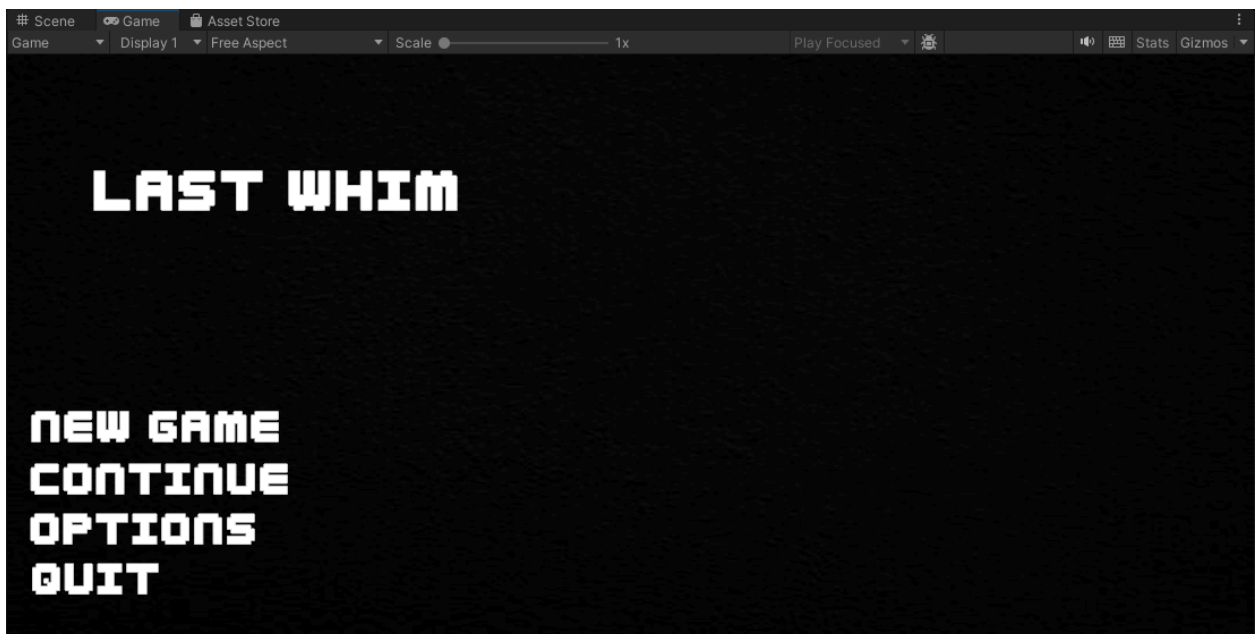
Last Whim

Grupo FallenKingdom

In-game cutscene animation - <https://i.imgur.com/Wlx1408.gif>



Menu in progress



Músicas:

Main Menu -

https://drive.google.com/file/d/19dj1GLL5_ovSqETbM0jHDlaqixEqb99U/view?usp=sharing

Last Whim

Grupo FallenKingdom

GitHub

<https://github.com/Mero0GF/Last-Whim-Project>