



UNIVERSIDADE DO VALE DO ITAJAÍ - UNIVALI
Curso: Design de Jogos e Entretenimento Digital
Disciplina: Projeto de Jogos e Entretenimento Digital
Professor: Ricardo Cherobin

Cute Killers – They Just Want to Kill!

Game Design Document

Leonardo Perazzini Ramos
Lucas Napolini Ribeiro
Rodrigo Souza Almeida
Victor Hugo Loução

1. Histórico

1.1 Lista de atividades

12/09 - Definições do jogo (gênero, público alvo, game engine).

19/09 - Protótipo em papel milimetrado com esboço de level design e mecânicas principais do jogo.

26/09 - Fluxograma de telas e de gameplay, em papel.

10/10 - Entrega do Game Concept.

10/10 - Playtesting do jogo digital com mecânica principal.

17/10 - Versão 2 do protótipo com cenário, assets e personagens.

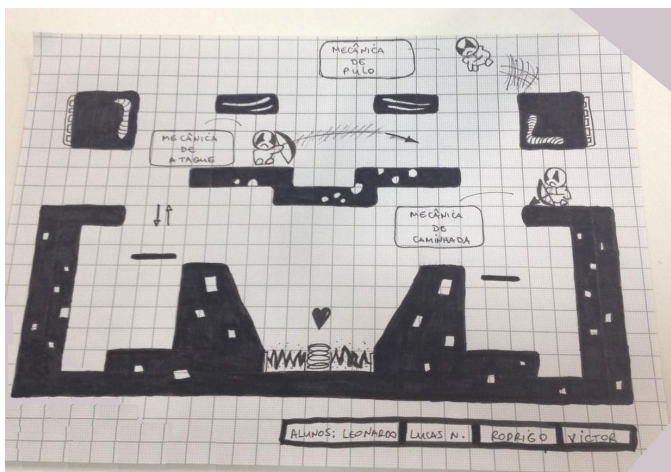
08/11 - Countdown, animações de personagens e músicas do jogo.

14/11 - Menu principal, teste de respawn aleatório dos personagens.

15/11 - Tempo de partida e score. Telas de splash e story.

21/11 - Protótipo final (Versão 12).

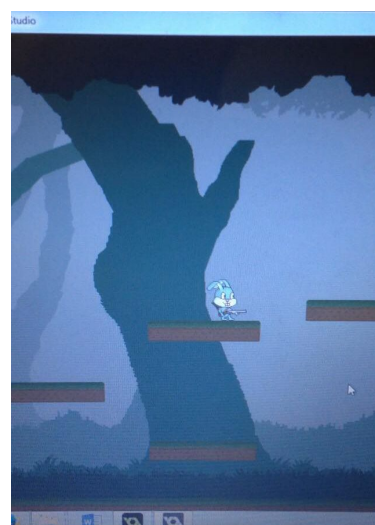
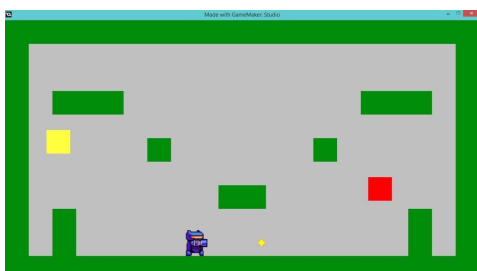
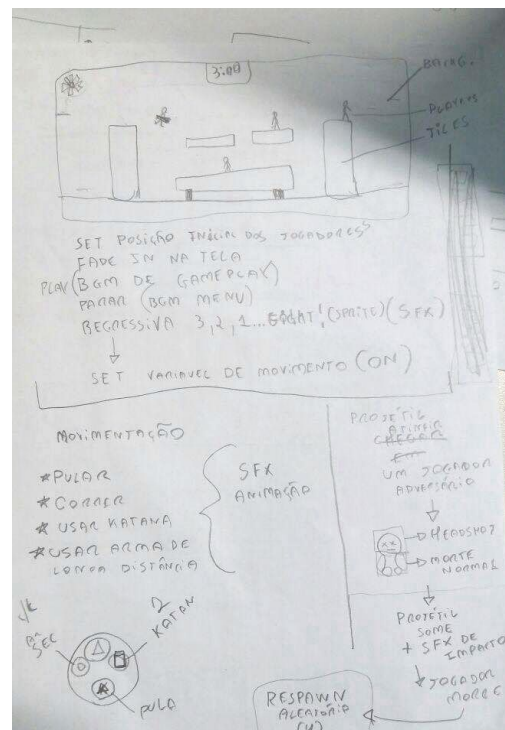
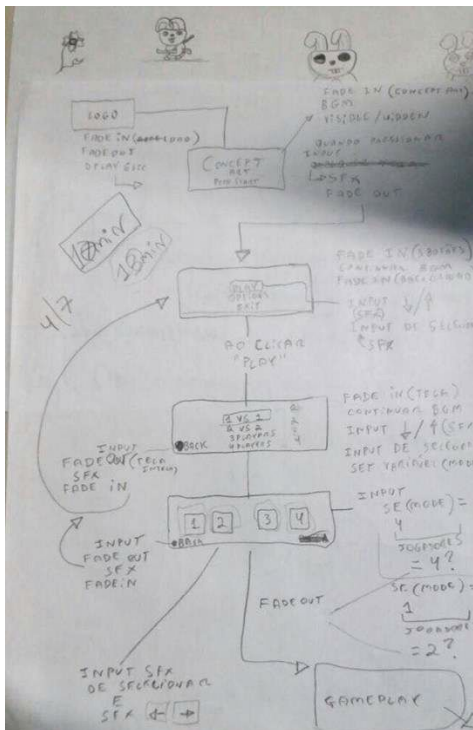
1.2 Etapas de desenvolvimento (imagens)



Protótipo em papel milimetrado



Sketch Personagem



2. Visão Geral

2.1. Game logline

- 2.1.1. Líderes de gangues de coelhos armados se enfrentam em confrontos violentos por território e comida, numa obscura floresta do leste europeu.

2.2. Sinopse

- 2.2.1. Há muito tempo atrás, mais precisamente durante o século XVII, houve um período de extrema escassez de alimentos nas florestas da Europa Oriental. Durante esse período, grupos de coelhos fofos e seus líderes lutaram por território e comida em batalhas sangrentas.

3. Audiência, Plataforma e Marketing

3.1. Público alvo

- 3.1.1. O gênero do jogo pode ser listado como ação, com modos de batalha multiplayer local (co-op em implementação futura) com até quatro jogadores simultâneos. Por esse motivo o público alvo enquadra-se em adolescentes e jovens das classes C até A, que frequentemente se reúnem para jogar entre amigos, com foco na faixa etária de 12 a 18 anos de idade.

3.2. Plataforma

- 3.2.1. O jogo está sendo desenvolvido inicialmente para PC com publicação de uma versão beta programada para o Game Jolt e também Greenlight (Steam). Existe um planejamento de uma versão posterior com lançamento para consoles de mesa.

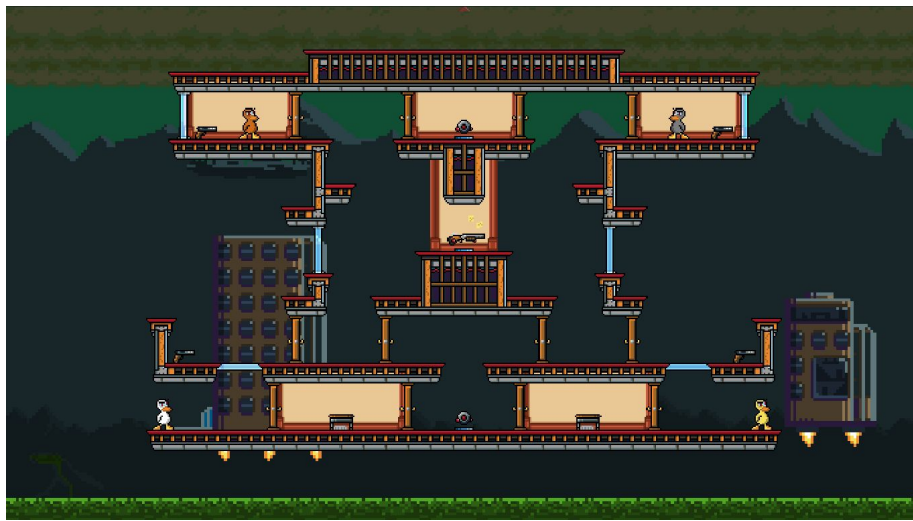
3.3. Requerimentos de sistema

- 3.3.1. Por se tratar de um jogo leve e com gráficos 2D em pixel art, a sugestão de configuração mínima pode variar um pouco. As configurações mínimas indicadas são as seguintes: Windows Vista / Windows 7 / Windows 8 com DX 9.0c. Processador Intel Pentium D ou AMD Athlon™ 64 X2 Intel Core 2 Duo 2.4 GHz ou

AMD Athlon 64 X2 5600 + 2.8GHz, Vídeo NVIDIA® GeForce® 7800GT ou ATI Radeon™ X1950 Pro NVIDIA® GeForce® GTX 260 ou ATI Radeon™ HD 4870 ou superior. Memória 2GB RAM ou 4GB RAM. Espaço de 50MB disponível em disco rígido. O tamanho estimado do arquivo executável é de 3,5MB.

3.4. Títulos de referência

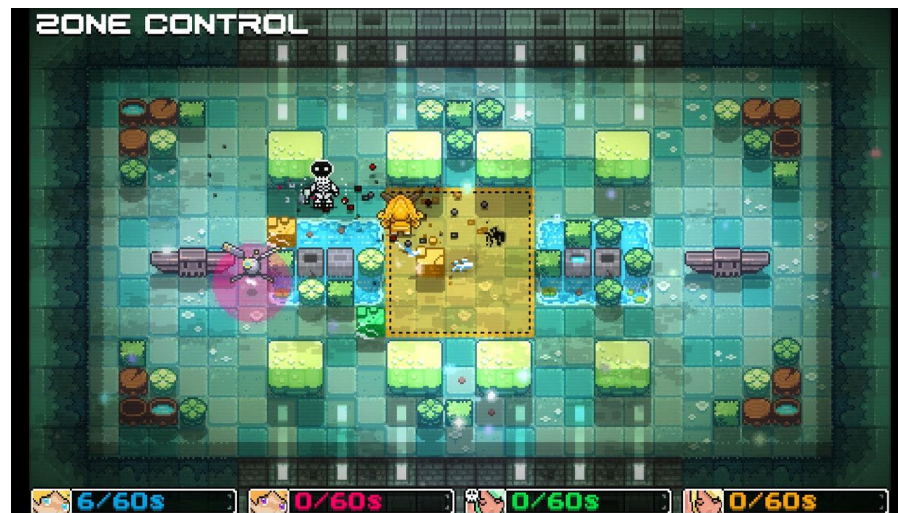
- 3.4.1. Os principais títulos utilizados como referência são: Duck Game, Arena Gods, Invisigun Heroes, Bomberman, Towerfall Ascension, Speed Runners, Move or Die, Lethal League.



Duck Game



Arena Gods



Invisigun Heroes



Bomberman 2



Towerfall Ascension

3.5. Comparativo

3.5.1. O jogo tem bastante semelhança com todos os títulos de referência citados. Na parte de visão e mecânicas ele é muito similar com Duck Game e Towerfall Ascension, que são jogos com vista 2D lateral e possuem plataformas, tendo como mecânicas principais os pulos e ataques ao inimigos. Com Arena Gods, Invisigun Heroes e Bomberman, assemelha-se mais na parte de interface, score, ranking e elementos de jogo.

A plataforma principal dos jogos de referência é PC / Steam, com exceção de Bomberman que teve suas franquias muito consolidadas em consoles de mesa e portáteis. Portanto a plataforma de lançamento do jogo seguirá a linha da maioria, com lançamento para PC.

O público alvo dos jogos listados também possui grande semelhança com “Cute Killers - They Just Want to Kill” pois todos incitam a competição em formato de batalhas, com humor e uma variedade grande de itens. São jogos que exigem um tanto de reflexo e agilidade, com foco em público jovem, geralmente grupos de amigos ou familiares.

A faixa de preço fica um pouco abaixo dos jogos de referência, com valor mais acessível por ser uma franquia nova e ainda buscando espaço dentro desse gênero de jogo.

3.6. Expectativa de venda

3.6.1. A publicação da versão demo do jogo no Game Jolt será feita de forma gratuita primeiramente, aberto a doações (usuário pode jogar e caso queira apoiar, pode doar um valor) e por um período determinado. Na segunda etapa será comercializado pelo valor de \$1,99 através da Steam, inicialmente apenas para PC. A audiência visada são todos os jogadores em busca de jogos de combate com um tom cômico e com um nível de masterização difícil, porém com uma aprendizagem fácil. Com uma audiência esperada de 50 milhões, considerando no máximo 3% de compras do produto, o valor bruto arrecadado será em torno de 3 milhões de dólares.

4. Gameplay

4.1. Descrição geral

- 4.1.1. A mecânica principal do jogo gira em torno de matar os seus oponentes e sobreviver ao mesmo tempo em um cenário 2D com plataformas, câmera estática e visão frontal, onde cada jogador conta com mecânica de pulo, movimento (apenas esquerda / direita) e três formas de ataques de diferentes distâncias. Cada jogador começa em um local distinto no cenário, após um countdown de três segundos. Ao término do tempo da partida (definida pelo jogador), a condição de vitória é determinada pela média de *kills* / *deaths* de cada jogador. Quem possuir um média melhor, ou seja, mais *kills* do que *deaths*, ficará mais positivo, tendo assim uma melhor pontuação.

4.2. Descrição da mecânica

- 4.2.1. Os ataques, mecânica principal do jogo, são feitos usando duas diferentes armas. A katana que serve para golpes rápidos de curta distância (melee) e a shotgun que tem no seu tiro um alcance maior e alta velocidade. O jogo deve ser jogado prioritariamente em controles de console para uma melhor experiência dos usuários. Eles deverão batalhar durante um tempo pré definido (opções de 3 e 5 minutos). Um breve tutorial com os comandos dos controles é mostrado antes da partida iniciar.

4.3. Controles

- 4.3.1. A interface do jogo segue um formato simples e limpo, não exatamente minimalista, mas sem muitos elementos e um pouco semelhante com os jogos clássicos. As telas e menus são navegáveis através do analógico dos joysticks ou com o mouse e as opções escolhidas devem ser selecionadas usando respectivamente o botão X e o botão esquerdo do mouse.
- 4.3.2. As regras do jogo também são simplificadas. As batalhas tem seu início com um tempo escolhido pelos jogadores, que devem matar um ao outro evitando a morte, com o objetivo de ter a melhor média (entre kills e deaths) ao final do tempo e vencer.

- 4.3.3. O placar de cada jogador consiste numa soma de kills e deaths que vai gerar ao final do combate uma média que é o critério de vitória. Quem possuir a maior média é vencedor.

4.4. Modos de jogo

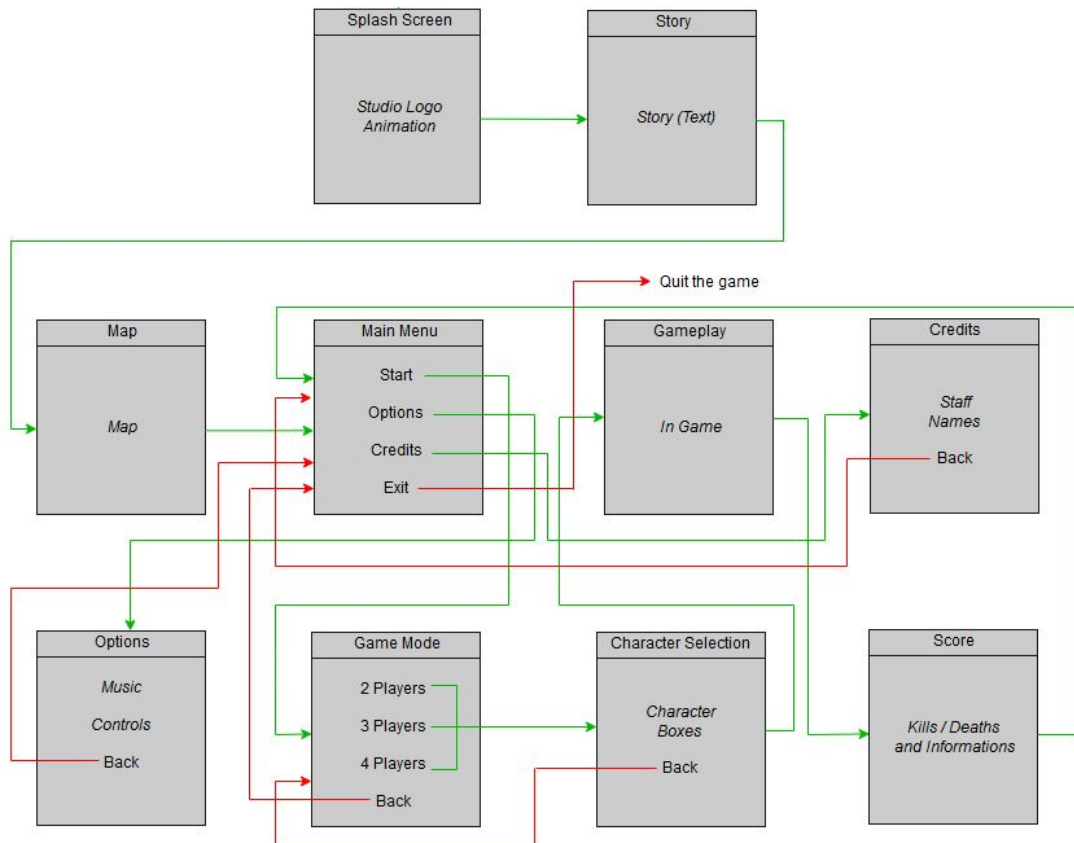
- 4.4.1. Não existirá modo single player, então as opções para modo de jogo são: 2 jogadores, 3 jogadores ou 4 jogadores, simultâneos e individuais (sem modo cooperativo na versão beta).

4.5. Níveis

- 4.5.1. Por ser uma versão beta, o jogo apresenta apenas um nível (level) com plataformas de tamanhos variados nas quais os jogadores se confrontam. O planejamento é que o jogo deva ter entre 15 e 20 níveis na sua versão final.

4.6. Fluxograma

- 4.6.1. Fluxo de Menu



5. Personagens

5.1. Personagens

5.1.1. Os personagens são compostos por: Skadi (coelho amarelo), Quinn (coelho azul), Muriel (coelho rosa-roxo), Bragi (coelho verde). Todos eles com backstories e personalidades diferentes.

5.1.1.1. **Skadi, o contaminado pela Praga**

A vida de todo coelho aparenta ser simples para quem não convive com eles, porém a história de Skadi é um pouco mais complicada. Ele nasceu na parte pobre da Moldávia e como consequência foi contaminado pela Praga que assolava a região, sendo obrigado a lutar por tudo que quisesse ter, até mesmo sua vida.

5.1.1.2. **Quinn, o nascido em berço de ouro**

Nem todos os coelhos têm a chance de ter tudo na vida, porém Quinn não é um deles. Nascido de pais extremamente ricos na Polônia, Quinn viu sua vida ser o mais fácil e simples o possível graças ao dinheiro de seus pais, porém com a Grande Crise, vai ter que aprender a fazer as coisas sem precisar dos outros.

5.1.1.3. **Muriel, a assassina de rainhas**

Todos tem seus problemas, Muriel também. Quando ainda pequena viu sua família ser decapitada pela infame Rainha da Morte na Galícia e com isso jurou matar toda e qualquer rainha que existisse na região européia. Ninguém vai conseguir impedi-la.

5.1.1.4. **Bragi, o sortudo**

Não tem muito o que dizer sobre Bragi apenas que sua sorte é extremamente grande. Crescido na parte pobre da Hungria, teve logo que aprender a se cuidar e roubar comida para sobreviver. Bragi nunca entendeu o significado da palavra “impossível”, para ele não existe “não vai dar”, no fim, “sempre dá”.

5.2. Tipos

5.2.1. PC'S

- 5.2.1.1. O jogo é composto por quatro coelhos distintos que podem ser controlados pelos jogadores.

6. História

6.1. Sinopse

- 6.1.1. Há muito tempo atrás, mais precisamente durante o século XVII, houve um período de extrema escassez de alimentos nas florestas da Europa Oriental. Durante esse período, grupos de coelhos fofos e seus líderes lutaram por território e comida em batalhas sangrentas.

6.2. História completa

- 6.2.1. O mundo sempre foi o mesmo, uma pirâmide de poder e às vezes uma simples cadeia alimentar, os fortes sempre por cima olhando com desdém para os fracos que estavam por baixo. Porém no século XVII isso começou a mudar.

Durante a Grande Crise que se alastrou pela Europa Oriental, uma epidemia mortal começou a se espalhar e ficou conhecida como a Praga, uma doença que se originou na Moldávia, sudeste da Europa. Os primeiros cidadãos a morrer eram da parte onde as pessoas mais pobres residiam, conhecida como o Campo dos Esquecidos. Essas pessoas não tinham qualquer tipo de higienização e nem mesmo espaço para enterrar seus mortos, o que facilitou o domínio da Praga naquela região. Após alguns meses sem tratamento a Praga já dominava os vilarejos da Moldávia até as altas montanhas da Polônia, tomando por completo todo o território daquela região, incluindo localidades que faziam divisa como a Galícia e a Hungria.

Reinos caíram, reis foram assassinados por serem incapazes de salvar seus súditos e por fim a grande e poderosa igreja deixou de existir, o mundo que um dia era considerado “moderno” se deixou ser destruído sem qualquer chance de

sobrevivência. Após vários anos de batalhas sangrentas e guerras pelo pequeno espaço que não foi afetado pela Praga, tudo o que sobrou foram grupos reduzidos de animais, os quais juntos formavam impiedosos bandos que batalhavam por alimento, equipamento e às vezes apenas pelo prazer de matar.

6.3. Instrumentos de narrativa

- 6.3.1. O jogo não possui narrativa contínua, sua história é contada em resumo logo após a splash screen, de forma escrita e visual (mapa geográfico e histórico), como meio de contextualização. Outros elementos de narrativa podem ser vistos na tela de seleção de personagens, como a backstory de cada um deles.

7. Universo

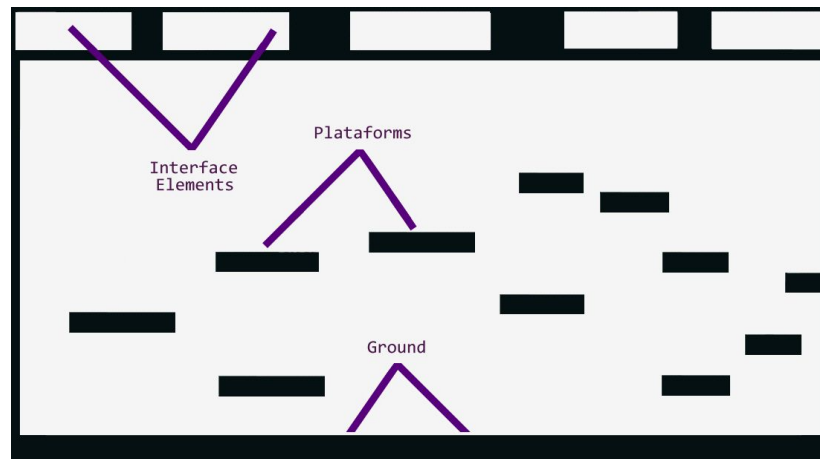
7.1. Visão geral

- 7.1.1. A história se passa na Idade Moderna, logo após o fim da Idade Média, no século XVII. Em meio às batalhas entre povos e reinos, ascensões e colapsos de impérios, grupos de coelhos também estão em conflito por território. O motivo principal é a falta de comida, ganhando novos território, ganha-se mais áreas a explorar e conseqüentemente mais alimento. A região disputada é rica em recursos naturais, com lagos e florestas, cercada pelos montes Cárpatos (cadeia de montanhas situada no leste europeu, próxima do Mar Negro). O agravante é o fato desta região ser fronteira de quatro territórios: Hungria, Galícia, Moldávia e Polônia. Exatamente de onde vem cada um dos quatro protagonistas do jogo.

7.2. Principais lugares

- 7.2.1 A floresta de Codru, na Moldávia, é o cenário do primeiro level do jogo, onde ocorrem os conflitos. É uma floresta bastante obscura geralmente utilizada como 'atalho' para cruzar a fronteira, uma região rica em alimentos. Na versão final, outros cenários como o vale de Oder e seus lindos rios, as florestas nevadas de altitude dos montes Cárpatos e os descampados da Hungria estarão presentes.

7.3. Mapas



Mapa da floresta de Codru (Level 1)



Mapa da região onde ocorrem as batalhas

7.4. Física

- 7.3.1 A física dos personagens e do jogo em geral é básica. Foi aplicada apenas na movimentação e pulos dos personagens, além das partículas (tiros).

7.5. Sociedade e Cultura

- 7.5.1 A sociedade retratada no jogo inclui os seguintes países / reinos da época: Moldávia, Polônia, Galícia e Hungria.

7.5.1.1 Moldávia, o império caído

No século XV, o Reino da Moldávia era um importante centro regional de poder, um império como nenhum outro, porém durante a Guerra da Torre, o império caiu para as forças da Turquia e viu metade de seu território ser anexado, com isso perdeu seu poder e influência e ficou conhecido para muitos como as ruínas da Europa.

7.5.1.2 Polônia, o império imponente

Antes da Grande Crise o império polonês deixou sua marca durante a Batalha de Tarnobrzeg, que demonstrou o poderio militar polonês em um confronto sangrento e repleto de destruição contra as tropas da Galícia, que foram dizimadas. Desde então nenhuma força foi capaz de parar a Polônia e seu domínio sobre a Europa continua crescendo.

7.5.1.3 Galícia, a terra de ninguém

O evento que para sempre marcou a Europa Oriental foi a Batalha de Tarnobrzeg, a razão pela qual a Galícia deixou de existir como potência e que a fez ser apenas mais um pedaço esquecido da terra. O ditado mais popular da região diz “Só vai para Galícia quem não tem onde cair morto”, pois a região foi completamente devastada pela Polônia.

7.5.1.4 Hungria, o império em ascensão

Um dos maiores impérios da Europa, a Hungria tem visto seu poder crescer com cada batalha travada contra seus inimigos. Após investidas contra a Galícia e a Moldávia, o império húngaro tem ainda mais sede de poder e seu próximo objetivo é impedir o avanço dos poloneses e recuperar as terras que lhes foi ‘roubada’ pela Polônia, derrotá-la e retomar o lugar de maior império.

8. Assets List

A parte visual e artística do jogo foi feita inteiramente em pixel art, desde os cenários, interface, elementos, personagens e logo. Portanto, todos os assets utilizados são autorais.

8.1. Elementos da interface



Thumbnails dos personagens



Tiles de ground e plataformas



Marcador de tempo de partida

8.2. Ambientes

- 8.2.1 O único ambiente disponível nesta versão, além dos ambientes que não fazem parte do gameplay (telas de história do jogos, telas de navegação, menus e tela de score), é a floresta de Codru, primeiro level do jogo.



Floresta de Codru (Level 1)

8.3. Personagens

8.3.1 Os personagens diferem apenas nas cores por questão do curto tempo disponível para o processo de criação e animação.



Skadi



Quinn



Muriel



Bragi

8.4. Animações

8.4.1 Animação logo “Bad Mood Studio” na splash screen.



8.4.2 Animações Quinn (idem para os outros coelhos)



Idle



Walking



Morte por Headshot



Morte por Bodyshot



Golpe de Katana

8.5. Músicas e SFX

8.5.1 As duas músicas utilizadas como trilha sonora no jogo são de um pacote free, creative commons, chamado “Free Music Pack” de autoria de Alexander Ehlers. As faixas são “Waking the devil” (corte editado utilizado no menu principal) e “Doomed” (trilha sonora do gameplay).

8.5.2 Os efeitos sonoros usados no jogo são de um pacote pago, comprado na Unreal Marketplace, chamado “Medieval Fantasy Sound Effects” da empresa Dexsoft-Games.

9. Especificação Técnica

9.1. Análise técnica

9.1.1 O jogo foi idealizado para ser um jogo leve, fluído, com qualidade boa e cenários com bastante espaço para as batalhas. Com essa premissa, algumas definições técnicas foram inicialmente traçadas. Dentre elas o design em pixel art, a resolução padrão da tela em HD (1280 x 720), animações curtas e com poucos frames, personagens com em destaque, além de sombreado e iluminação sutis. A fonte utilizada nos textos é a Arcade Classic, padrão para o jogo todo.

9.2. Plataforma e ferramenta

9.1.1 A plataforma para a qual o jogo foi desenvolvido é PC e as ferramentas que foram utilizadas para criação foram as

seguintes: Game Maker Studio 1.4 para programação e criação do jogo. Aseprite 1.2 para desenho de personagens, cenários e animações de sprites. Famitracker 0.4.6 para testes com efeitos sonoros e edição de músicas. InVision para criação e simulação de fluxo de menus. Draw.io para criação de fluxogramas. Adobe Photoshop CC 2016 para criação de wireframes.

9.3. Entrega

9.3.1 Cronograma de entregas

19/09 - Protótipo em papel milimetrado
26/09 - Fluxograma de telas e de gameplay
10/10 - Entrega do Game Concept.
10/10 - Playtesting do protótipo
21/11 - Game Design Document
21/11 - Protótipo final
21/11 - Game Design Document
28/11 - Apresentação final do jogo

9.4. Engine

9.4.1 A game engine utilizada para o desenvolvimento do jogo foi o Game Maker Studio 1.4, por ser uma engine de fácil aprendizado e mais adequada para o estilo do jogo (2D - Plataforma).

9.5. Interfaces

9.5.1 A interface do jogo segue um formato simples e limpo, não exatamente minimalista, mas sem muitos elementos e um pouco semelhante com os jogos clássicos. As telas e menus são navegáveis através do analógico dos joysticks ou com o mouse e as opções escolhidas devem ser selecionadas usando respectivamente o botão X e o botão esquerdo do mouse.

9.6. Controles

9.6.1 Os controles do jogo são descomplicados, com um botão de pulo (X no joystick) e dois de ataque: tiro com a shotgun (quadrado no joystick) e golpe com a katana (R no joystick). O botão "Start" serve para pausar o jogo e acessar a tela de Options mesmo durante o gameplay. A movimentação dos personagens é feita utilizando o analógico.

9.7. Iluminação

- 9.7.1 O jogo não possui iluminação geral com ponto de luz único, foram apenas aplicados efeitos de iluminação e sombreamento independentes nos personagens e cenários, além da interface e de algumas artes em outras telas do jogo que também contém iluminação.

