

Game Design

GDD – Kakusen

Game Design Document por João Pedro Libonati

[<link para o GDD online>](#)

Análise do game

Kakusen é um jogo de celular que mistura táticas com combos (conjunto de ações performadas em sequência) em um jogo de luta de turnos.

Objetivos de game design

Kakusen é jogado por dois jogadores em uma arena 2D. É um jogo de luta por turno muito dependente em coordenação motora. Os jogadores revezam entre si, tentando fazer o combo mais difícil que puder e ser o mais preciso para não errar. Os combos são feitos a partir de toques na tela e movimentos mais complexos, podendo arrastar o dedo na tela, por exemplo. Para fim de balancear, ao repetir um combo, o dano total que o combo dará será menor.

Palavras-chave

Luta; tática; competição; combo; knock-out

Plataformas

Mobile, desktop, console.

Público-Alvo

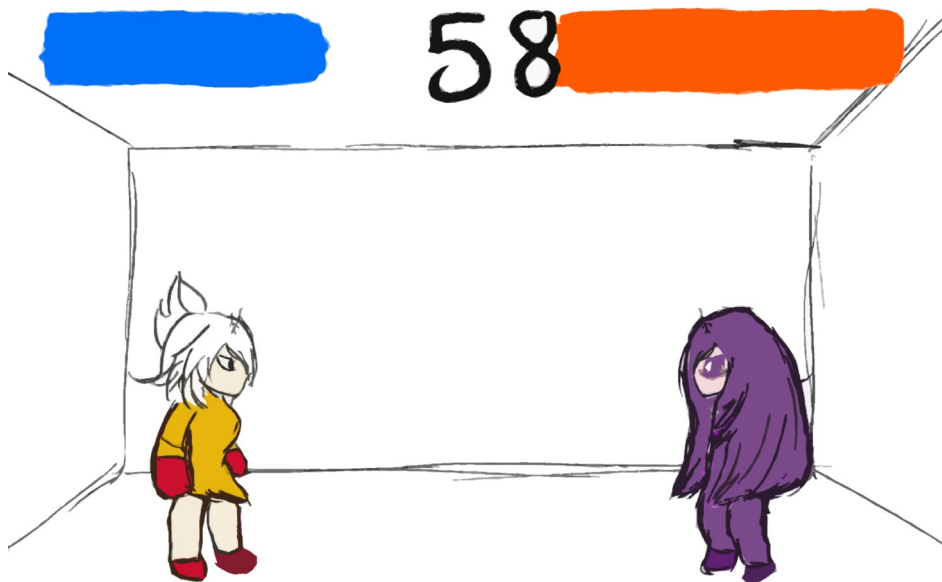
Jogadores mobile que procuram uma boa experiência com jogos de luta.

Roteiro e personagens

As personagens são lutadores que os jogadores podem escolher. Há o modo história, dando um background para cada personagem, porém o foco é no multiplayer. A história principal se resume a lutadores prodígios de regiões diferentes que lutarão em um campeonato representando a sua região.

Gameplay

A partida começa com o jogador da direita. Os jogadores lutam fazendo combos entre sí. Quem conseguir fazer a barra de vida do oponente chegar a zero primeiro ganha a rodada. Ao executar combos mais difíceis mais dano é gerado. Cada personagem tem seus combos especiais. Para ganhar uma partida o jogador deve ganhar 2 rodadas primeiro contra seu oponente.



Moodboard



X

