

## **Kiru**

Desvie de projéteis e corte seus inimigos.

### **Resumo Executivo**

- O jogo tem uma perspectiva em 2D top-down.
- O gameplay ocorre apenas durante as fases, que são lineares, e é preciso passar uma fase para liberar a próxima.
- Existem níveis de dificuldade para cada fase.
- No início e no final das fases ocorre diálogos entre os personagens para dar progressão na história.
- O mapa fica em constante movimento no background, dando a impressão que a personagem se encontra em movimento.
- Os inimigos entram em cena em determinados momentos durante a fase pela parte de cima da tela e permanecem na cena até serem destruídos.
- Ao derrotar todos os inimigos, é iniciado a batalha contra o chefe.
- Ao derrotar o chefe, a próxima fase é liberada e o personagem jogável recebe uma nova habilidade, cada chefe libera uma habilidade diferente ao ser derrotado.
- Existe uma pontuação para cada fase, que é contabilizada de acordo com a velocidade do jogador para passar a fase, e de acordo com o dano recebido, a pontuação é mostrada num ranking (local) no final da fase.
- O jogo possuirá uma grande diversidade de inimigos e padrões que o jogador deve perceber para desviar de ataques.

### **Visão geral (Overview)**

Alice acorda no topo da torre da capital, sem memórias, quando sai da torre percebe que militares ao seu redor estão tentando matá-la, ela com sua katana começa a lutar, até encontrar com a bruxa do reino que a confronta e pode ser a chave para recuperar suas memórias.

### **Gênero**

É um bullet hell de ação e ficção 2D, linear e sequencial, dividido em fases. O intuito do jogo é de fornecer um gameplay preciso com padrões de inimigos e de tiros que requerem a atenção do jogador para causar dano aos inimigos desviando dos projéteis.

### **Gatilhos (Hooks)**

- O jogo apresenta uma história envolvente, abrindo diversas perguntas sobre o mundo e as personagens;
- Sistema de pontuação que mede a habilidade do jogador e o estimula a repetir a jornada;
- A necessidade de habilidade para desviar dos projéteis inimigos;
- A seleção de nível de dificuldade permite que jogadores mais casuais possam experienciar um bullet hell;
- Arte original e única.

### **Pontos de destaque de jogabilidade (Gameplay Highlights)**

- Pontuação baseada em acertar inimigos e matá-los no menor tempo possível;
- Inimigos com ataques diversificados;
- Chefes desafiadores no final da fase;
- Se o jogador ser acertado por um projétil inimigo ele perde uma vida, ao ficar com zero vidas a fase é reiniciada;
- A cada boss superado haverá evolução na habilidade de ataque da protagonista;
- Fases podem ser jogadas novamente após completá-la para conseguir maior pontuação;
- Ajuste de dificuldade, o jogador poderá testar suas habilidades em fases com mais inimigos e com novos elementos que dificultam o progresso;
- Gameplay simples fácil de aprender, porém difícil de dominar;
- Elementos novos são adicionados conforme o avanço do jogador, como inimigos com escudos e armadilhas;
- Gameplay altamente responsivo para ser o mais justo possível ao jogador.

#### **Pontos de destaque da tecnologia (Technology Highlights)**

O jogo será desenvolvido em Unity.

#### **Pontos de destaque da arte e áudio (Art and Audio Highlights)**

- O gráfico do jogo será pixelado durante o gameplay, possuindo modelos de personagens desenhados à mão que são utilizados nos diálogos para progressão da história.
- As músicas seguirão o ritmo do gameplay, sendo mais rápidas em momentos de mais ação. Possuindo músicas temas para os chefes.
- Haverão sons de efeito para a navegação entre os menus, para os ataques do jogador e inimigos, ao levar ou causar dano e ao utilizar habilidades.

#### **Hardware**

O jogo será desenvolvido exclusivamente para computadores.

### **Concorrência (Competition)**

Existem diversos jogos bullet hell semelhantes, sendo um gênero de jogos extremamente popular no Japão, ao longo dos anos diversos bullet hell surgiram com elementos distintos dos demais, implementando elementos de jogos multiplayer, RPG, visual novel ou roguelike.

Kiru destoa dos demais jogos devido a sua jogabilidade única utilizando gameplay com espada, pela história única e pelas habilidades únicas adquiridas ao derrotar chefes.

#### **Série Touhou**

Série de jogos desenvolvida por um único homem, conhecido como ZUN, que fez a maior parte dos gráficos, música e programação sozinho. Touhou Project começou em 1996 com o lançamento de seu primeiro jogo, desenvolvido para a série japonesa de computadores NEC PC-9801, hoje em dia é uma das séries de

jogos mais populares de bullet hell no Japão, possuindo cerca de 30 jogos, originando diversos livros, mangás e músicas relacionadas.

O jogo popularizou o esquema de controles que começou a ser utilizado em grande parte dos bullet hell, onde a movimentação é pelas setas direcionais do teclado, Z atira, e X realiza uma habilidade especial para salvar o jogador em momentos onde sua morte seria certa.

Durante a fase o jogador adquire power-ups ao derrotar os inimigos, de forma que ele fique mais forte ao progredir durante a fase, porém o bônus é perdido ao finalizar a fase.



## Mushihimesama

O jogo Mushihimesama lançou em 2004, sendo portado a vários consoles ao longo dos anos, o jogo seguiu a fórmula de Touhou expandindo em certos elementos, a temática do jogo se trata de luta entre insetos, e traz variedade ao gameplay permitindo que o jogador alterne entre padrões de tiros para poder reagir de forma diferente em cada situação apresentada.

As críticas ao jogo foram positivas devido ao seu alto nível de dificuldade (podendo ser alterado nas configurações), que aumentava o nível de jogabilidade do jogo, o jogador poderia passar a tarde toda jogando o jogo apenas para treinar para passar fases mais difíceis.

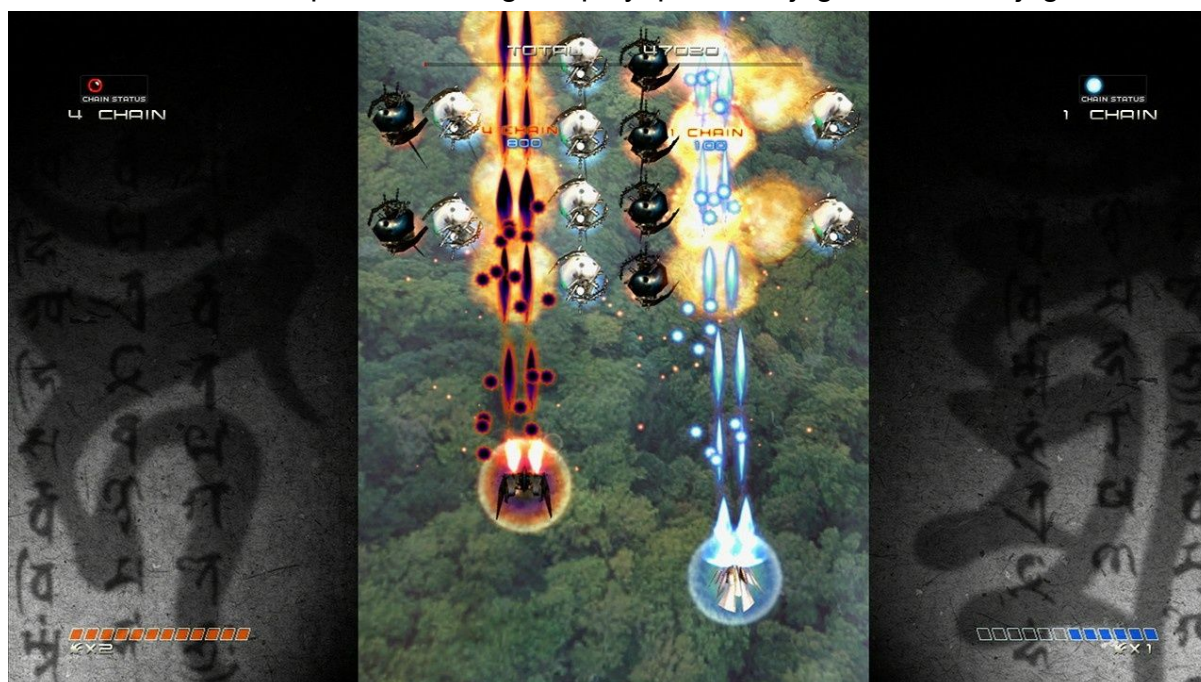
Assim como em Touhou, os inimigos deixam cair power ups que tornam os projéteis do jogador mais fortes, durando apenas durante a fase atual.





### Ikaruga

Lançado em 2001, fez sucesso e ganhou porte para vários consoles, vendeu mais de 100.000 cópias tanto para Xbox360 como para PC, é semelhante aos bullet hell citados acima porém possui alguns elementos que o distingue, existem dois tipos de projéteis no jogo, os brancos e os pretos, o jogador pode alternar entre cada tipo de projétil durante o gameplay pressionando um botão, o jogador pode destruir apenas inimigos da cor oposta de seus projéteis, acrescentando uma camada nova de complexidade ao gameplay, pode ser jogado em dois jogadores.



**Mundo do jogo (Game World)**

### **História de fundo (Backstory)**

Graças ao projeto M.A.R.S (Manipulate and Alter Reality Structure) no ano de 2040, grandes avanços em todas as áreas científicas se tornaram possíveis, mas com grandes riscos envolvidos no seu desenvolvimento, a maior potência do planeta Terra, Agnis, desejava monopolizar a tecnologia pra uso próprio com objetivo de colonização de demais planetas, em resposta a isso os cientistas responsáveis por MARS decidiram acoplar uma I.A no único protótipo criado, para que a máquina pudesse fugir e se desenvolver pelo bem do futuro da humanidade, os cientistas então atearam fogo em todos documentos do laboratório, e morreram junto com sua pesquisa para minimizar os riscos.

O jogo inicia 100 anos após o incidente, em Marte, o primeiro planeta colonizado por Agnis.

### **Objetivo**

Alice acorda no topo de uma torre, sem memórias, olhando pela janela ela se choca com a paisagem, enormes mansões, Gears(naves) voando nas ruas, pessoas andando em pontes entre os edifícios. Com sua espada em mãos ela salta da torre e voa buscando um rumo.

Ela encontra uma misteriosa garota que tenta a matar sem motivos aparentes, porém durante a luta Alice consegue desferir um golpe com sucesso e recupera parte de suas memórias no processo. Alice então decide partir em uma jornada para entender mais sobre o mundo que ela está e sobre suas memórias perdidas.

### **Personagens (Characters)**

**Alice**: Jovem, cabelos pretos longos, olhos negros, vestido azul escuro com branco, descalça, carrega a espada em mãos sempre, quieta, indiferente, porém irritável

Alice é inocente e possui um enorme vazio em suas memórias que foi preenchido apenas com a solidão de anos e mais anos, Alice esqueceu o que é contato humano, o que é conforto, o que é sentir calor... Pequenas experiências trazem um grande impacto.

Quando ela é atacada ela elimina o inimigo sem pensar duas vezes, sendo incapaz de refletir no ato, seu único desejo após acordar é preencher o vazio de suas memórias e fugir para o mais longe possível.

Após não conseguir derrotar Aries, entra num estado de choque e possui uma mudança na forma de lidar com o mundo adquirindo a vontade de conhecer o mundo e pessoa, mas é incapaz de comunicar isso a qualquer um devido a sua má habilidade de conversação.

Fica mais inteligente conforme os acontecimentos da história, adquirindo noção das situações das nações e do planeta Terra ela adquire novos objetivos.

**Aries**: Antagonista - Ficcional-ficcional: Adulta, vestida como rainha (cor vermelha), salto alto preto, loira, olhos vermelhos, confiante, arrogante, pró-ativa.

Aries age com certeza de seus atos, sabe o resultado de qualquer situação, enfrenta qualquer batalha que sabe que pode ganhar.

Desde criança Aries nasceu numa família rica e era capaz de fazer qualquer atividade superando qualquer outra pessoa, passando a maior parte sua infância tocando piano.

Aries era um tipo de criança que não devia existir, e apenas ficava mais habilidosa a cada ano, por conta disso ela foi considerada como uma bruxa pelas demais pessoas da cidade e virou um estorvo para sua família devido ao ódio que todos tinham com ela, sendo expulsa para sempre e abandonada pelos próprios pais.

Aries despertou seus poderes de bruxa para impedir que seu próprio caminho incerto se tornasse sua destruição.

Para provar para si mesma que não precisava de outras pessoas na vida ela decidiu estar no topo da hierarquia, numa posição onde não precisaria se preocupar com o que ninguém pensasse, Aries queria o poder de governar, por isso fez o que precisava para se tornar a rainha de Lumis.

Odeia pessoas ignorantes, pessoas fracas e pessoas sem honra.

**Lyra**: Coadjuvante - Ficcional-ficcional: Jovem, mal vestida, simpática, pró-ativa, cabelo de cor azul esmeralda, roupas verdes.

Lyra nasceu na mais baixa classe no reino de Artis, Lyra era órfã e não possuía uma casa, ela passava seus dias limpando e resolvendo problemas de todos de sua cidade, um dia os soldados reais invadiram seu lar e mataram todos que ela conhecia, “verme”, “parasita” e “bruxa” eram como os soldados a chamavam no momento em que a mataram.

Lyra despertou seus poderes de bruxa, para consertar seu mundo que havia sido quebrado, o palácio de Artis já não existe mais, o reino é governado por uma rede descentralizada de facções.

Lyra odeia coisas que acontecem sem motivo, odeia pessoas egocêntricas, odeia o conceito de poder, odeia Agnis, odeia deixar pessoas feridas jogadas na rua.

### **Missão ou Progressão na Estória (Mission or Story Progression)**

Alice acorda no topo de uma torre, deitada numa cama enorme abraçando uma espada lágrimas caem de seus olhos, como se tivesse acordado de um pesadelo Alice rapidamente pula da cama e corre em direção a varanda da torre.

Ao ver a paisagem, enormes mansões, Gears (naves) voando nas ruas, pessoas andando em pontes entre os edifícios, Alice se encontra num desespero profundo e percebe que não tem memórias de nada recente.

Alice se lembra apenas de passar anos e anos encarando uma escuridão completa, sem sentir nada, tudo isso que ela vê agora parece ser apenas uma ilusão, alucinação, uma mentira.

Com a espada em suas mãos ela salta de cima da torre e voa seguindo as ruas, enquanto desvia de carros por alguns minutos.

Alice encontra Aries em meio às ruas e fica atordoada, por algum motivo uma sensação completa de medo toma conta de seu corpo. Aries de longe percebe que Alice não é um humano comum e decide atacar no mesmo momento.

Apenas bruxas são capazes de voar sem equipamento, e possuem poder o suficiente para destruir exércitos, além de terem habilidades únicas, por conta disso Aries se viu na necessidade de atacar para impedir qualquer desastre ao seu reino no caso de Alice ser uma bruxa.

#### **(TUTORIAL)**

Alice é capaz de acertar apenas um golpe em Aries acertando a superfície de seu rosto, nesse momento a sua mente é preenchida com memórias novas.

Aries então rapidamente derrota Alice, e comunica a todos agentes militares próximos sobre o ocorrido, deixando a cidade em alerta máximo.

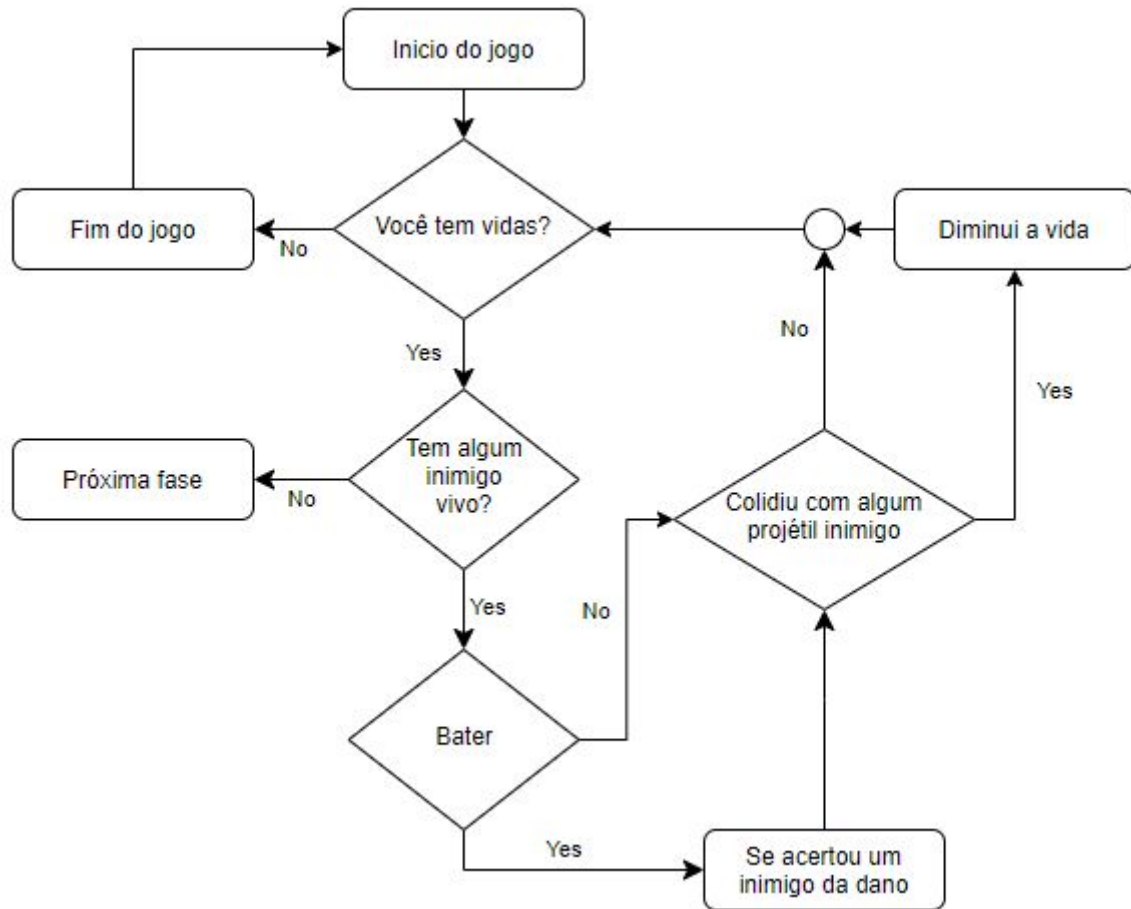
Após não conseguir derrotar Aries, Alice entra num estado de choque, soca o chão repetidamente, e com suas mãos ensanguentadas ela quebra sua própria espada.

Porém rapidamente ela é encontrada por Lyra, que a cura e conserta sua espada, explicando sobre a situação de Marte e sobre as bruxas.

Alice se acalma e decide encontrar Aries para perguntar sobre as memórias que ela adquiriu, para tentar entender a situação.

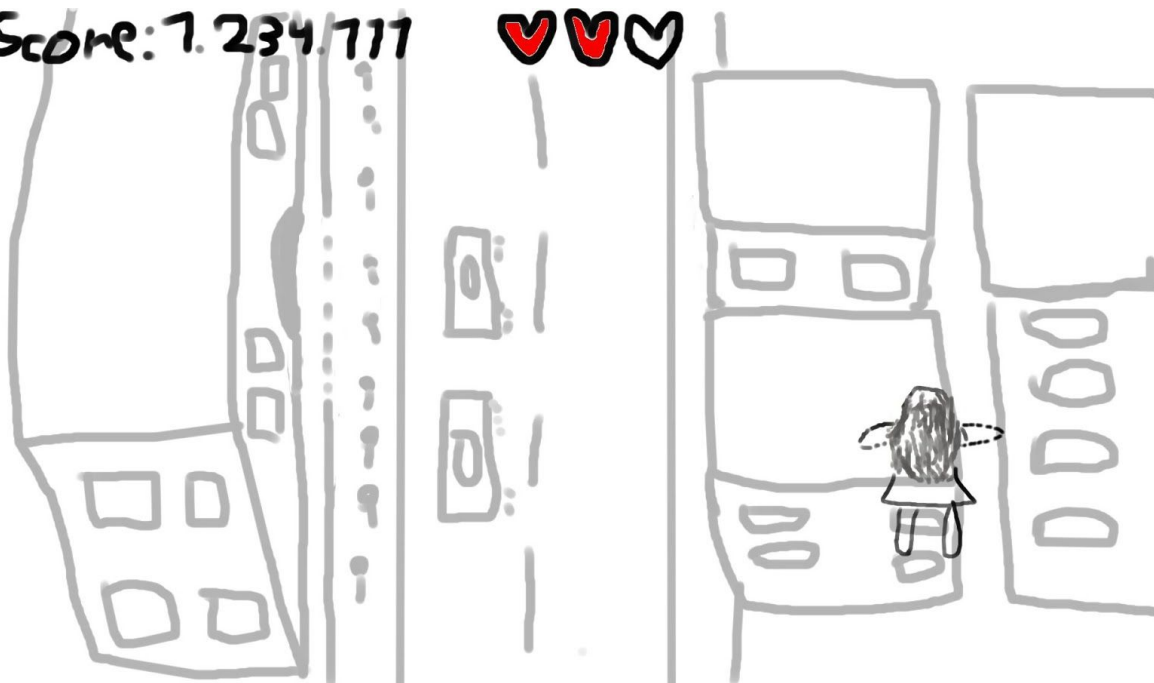
#### **(FASE 1)**

### **Imagens**



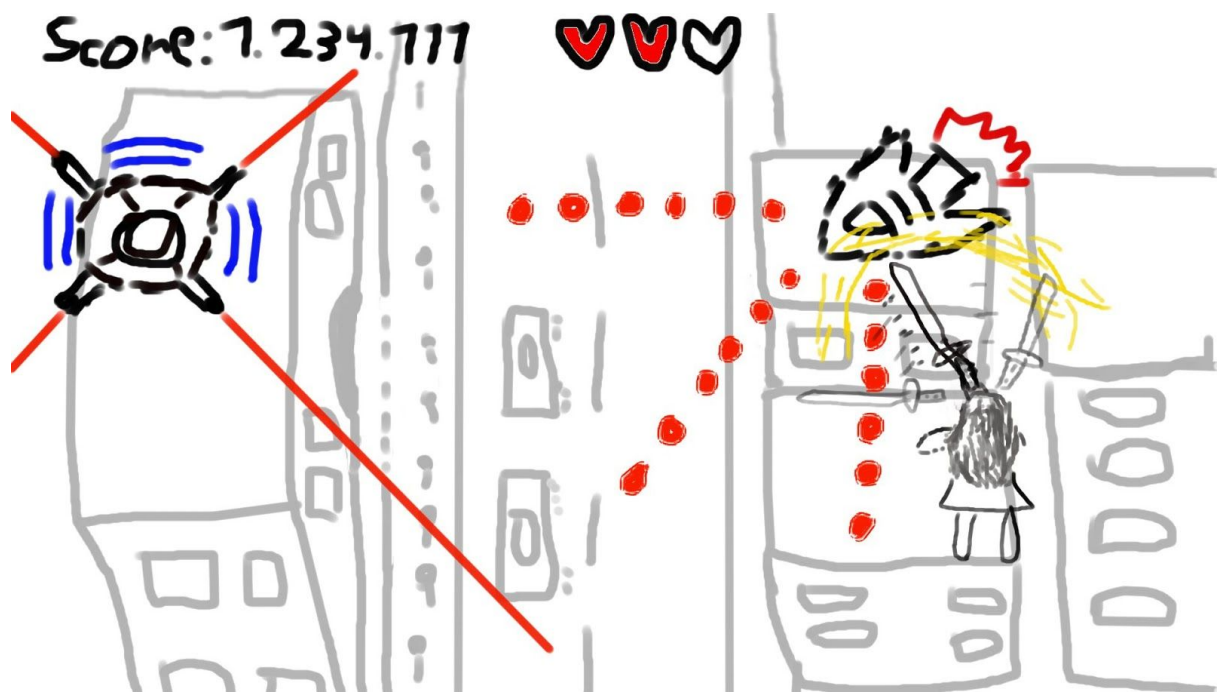


Score: 7.234.711



Score: 7.234.711





Score: 1.234.711 ♥♥♥

Finalmente nos encontramos, Alice!

