

DOCUMENTO DE DESIGN DE UM JOGO DIGITAL

Grupo:

Alunos	Alina Beleza a50912

Versão: 1.0

Data: 2 de março de 2022

Título: Starplayers

Storyline: Numa galáxia distante, a nave Kitakata-1 está encarregue de capturar espécies de um fenómeno bizzaro de estrelas cadentes de várias cores. Para as capturar, a nave utiliza música para as atrair, e o jogador está encarregue de as apanhar ao ritmo da música.

Informação de copyright:

© Alina Beleza & EsACT-IPB. Os direitos das músicas usadas pertencem aos respetivos criadores.

Índice

Secção Geral	4
Conceito de Jogo	4
Features	4
Género	4
Público-alvo	4
Referencias no mercado	4
Sumario do fluxo de jogo	4
Estética (Visualização e atmosfera)	4
Abrangência do Projeto	4
Número de níveis	5
Secção II – Gameplay e Mecânica	5
Gameplay	5
Progressão de jogo	5
Fluência de jogo	5
Mecânica base	5
Economia	5
Fluxo de Interfaces	6
Fluxograma de interfaces	6
Layout / Descrição de interfaces	7
Menu principal	7
Career	7
Freeplay	7
Online Shop	7
• Buy	7
• Make	7
Options	7
• Vídeo	7
• Audio	7
• Cheats	7
Secção V – Interface	8
Sistema Visual	8
HUD	8
Menus	8
Sistema de controle	8
Música	8
Secção VI - Software Secundário	9
Editor	9
Secção VII - Gestão	9

Análise de riscos	9
Plano de testes	9

Secção Geral

Conceito de Jogo

O jogo a ser desenvolvido é um jogo de ritmo singleplayer para plataformas mobile inspirado em antepassados de jogos de ritmo como Guitar Hero e afins.

Features

- Rhythm game mobile contextualizado numa ideia fácil de entender;
- Backgrounds, cores e músicas personalisáveis;
- one-tap game;
- várias dificuldades;
- criador de “charts” (músicas);
- plataforma online onde os jogadores podem partilhar músicas criadas gratuitamente;

Género

O género do jogo é ritmo. No mercado mobile, o género de ritmo teve bastante popularidade em mercados mais casuais (ex: Piano Tiles) e também tem presentes jogos que apelam a mercados mais hardcore (ex: Cytus, Cytoid, DanceRail3), mas não existe um jogo que consiga combinar ambos os mercados e que tenha uma plataforma de músicas disponíveis para download.

Público-alvo

O público-alvo do jogo seriam jogadores, casuais ou hardcore, que estariam interessados numa experiência que não contivessem muitas IAPs (in app purchases) e que pudessem jogar em situações do dia a dia (daí vem a aposta no one-tap game).

Referencias no mercado

Ver Fichas de referencia

Sumario do fluxo de jogo

O fluxo do jogo baseia-se no jogador querer jogar uma certa música. O jogador seleciona a dificuldade, joga a música e no fim recebe pontos. Logo depois volta ao menu de seleção de música onde pode selecionar outra música.

Estética (Visualização e atmosfera)

A estética é simples para não criar grandes distrações, mas ainda implementa algumas ideias originais. O HUD e UI vão ser baseados nos HUDs de caças para complementar a ideia de uma aventura no espaço. Os sound effects seriam baseados em arcades para complementar o visual mais datado do jogo.

Abrangência do Projeto

O projeto abrange o jogo e a plataforma online para partilhar música.

Número de níveis

Os níveis do jogo serão as músicas. O jogo “base” terá 60 músicas.

Secção II – Gameplay e Mecânica

Gameplay

O jogador controla um HUD com quatro botões distinguidos com cores: verde, vermelho, amarelo, azul. Os botões estão posicionados nos lados do ecrã e no fundo. As estrelas, que representam notas, vêm do centro do ecrã. O jogador tem de as capturar ao ritmo da música. Cada nota dá pontos ao jogador, e se o jogador conseguir um combo sem erros, vai receber um multiplicador que varia de 2x a 4x dependendo de quão longo é o combo. Ao fim do jogo, o jogador recebe um nº de pontos e uma percentagem correspondente a quantas das notas o jogador capturou.

Progressão de jogo

O jogador tem um modo “carreira” onde o jogador percorre galáxias que contêm músicas ordenadas. Ao completar músicas, o jogador ganha “estrelas” que servem para comprar músicas individuais ou para desbloquear galáxias (efetivamente packs de música com um certo tema). O jogador também ganha estrelas em Freeplay.

Fluência de jogo

É importante que os níveis do jogo tenham uma boa fluência que permitam que jogadores tenham ao seu dispor níveis intuitivos que permitem que desenvolvam uma habilidade no jogo. O mais importante neste jogo é a importância de manter em consideração a ideia do one tap – ou seja, não criar posições entre notas que sejam muito complicadas de tocar com apenas uma mão.

Mecânica base

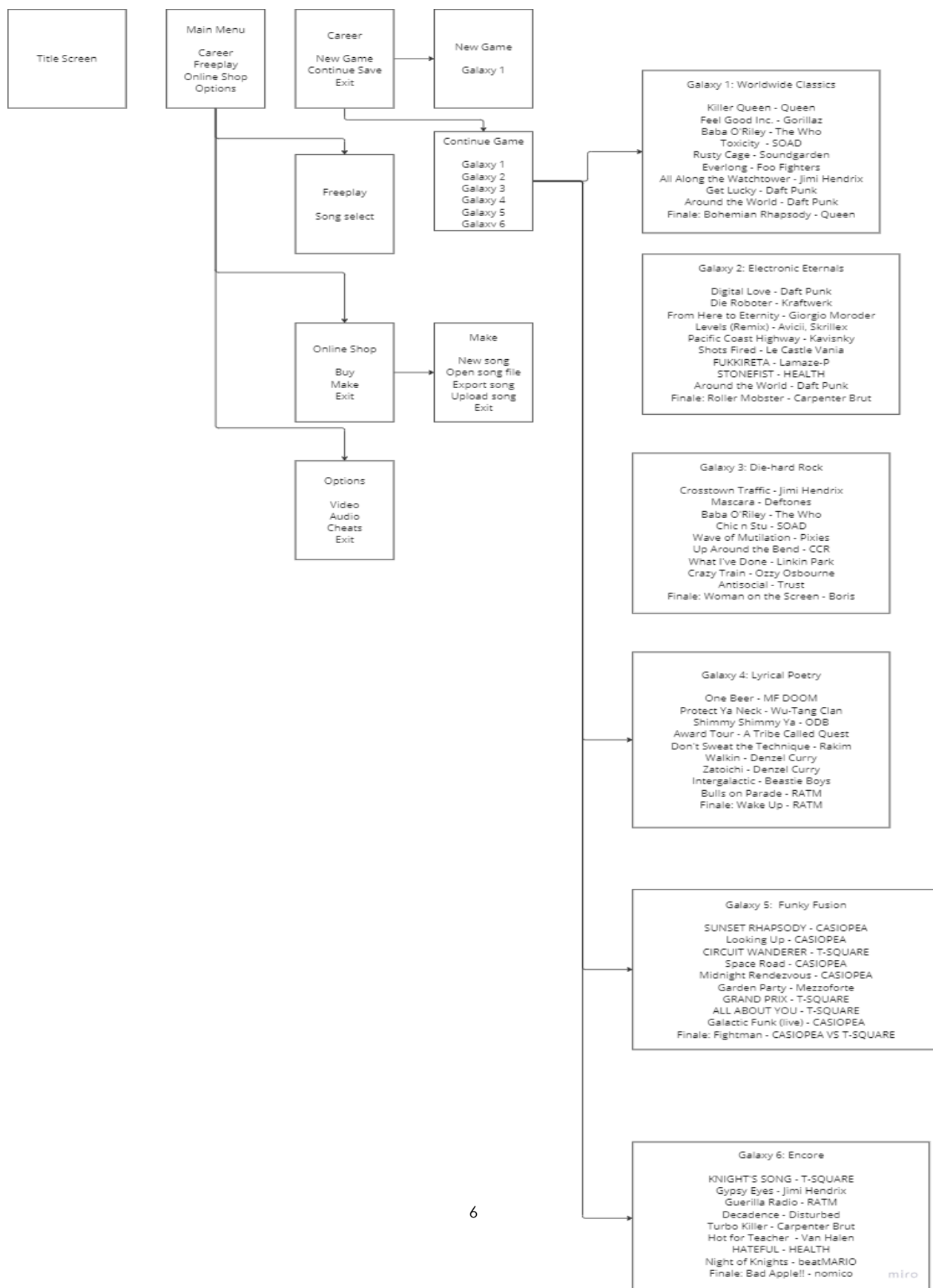
A mecânica base do jogo é o tocar as músicas. As regras não são muitas nem são explícitas, mas a regra principal é que o jogador deve tocar ou não receberá pontos.

Economia

A economia principal do jogo são as “estrelas”. O jogador ganha estrelas consoante a performance numa música. Também ganha estrelas ao completar uma galáxia, para que tenha estrelas suficientes para adquirir acesso à próxima galáxia. As estrelas são usadas para comprar músicas, seja individualmente ou em forma de “galáxias” que simplesmente desbloqueiam um número de músicas no Freeplay e no modo Carreira.

Fluxo de Interfaces

Fluxograma de interfaces



Layout / Descrição de interfaces

Menu principal

O Menu principal é simples e apenas demonstra as opções de carreira (as galáxias), Freeplay, ligação à plataforma para transferir músicas personalisáveis, e opções.

Career

Aqui, o jogador pode criar ou selecionar a sua save, e pode selecionar a galáxia em que quer tocar. A setlist está no fluxograma. Existem várias saves caso os jogadores queiram fazer “challenge runs” onde se impõem uma limitação ou desafio.

Freeplay

Aqui o jogador seleciona da setlist uma ou várias músicas para tocar. Também pode adquirir músicas individuais.

Online Shop

A “online shop” é onde o jogador compra ou cria novas músicas criadas pela comunidade do jogo.

- **Buy**

O jogador liga-se aos servidores e vê uma lista de músicas.

- **Make**

O jogador abre o editor onde pode criar um novo projeto, abrir um projeto, pode exportar um projeto (como ficheiro editável) ou pode fazer upload para vender na loja de música.

Options

Aqui o jogador pode alterar opções do jogo.

- **Vídeo**

O jogador pode ligar o modo daltónico (que altera as cores das notas para quem sofra de daltonismo) e pode calibrar o seu sistema.

- **Audio**

O jogador pode controlar os níveis de audio e pode calibrar o audio do sistema.

- **Cheats**

O jogador pode adquirir cheats que alterem o gameplay.

Secção V – Interface

Sistema Visual

HUD

O HUD, como foi referido, é inspirado no HUD utilizado em caças. No gameplay deve aparecer: Pontos; Multiplier de combo, letra da música, tempo restante.

Menus

Os menus não devem conter muito exceto o UI e o background do espaço.

Sistema de controle

O jogo é controlado com o telemóvel do utilizador usando os botões localizados nos lados do telemóvel. Ver concept art em anexo.

Música

A música selecionada é a chamada “setlist”. A setlist completa é:

- Killer Queen - Queen
- Feel Good Inc. - Gorillaz
- Baba O'Riley - The Who
- Toxicity - SOAD
- Rusty Cage - Soundgarden
- Everlong - Foo Fighters
- All Along the Watchtower - Jimi Hendrix
- Get Lucky - Daft Punk
- Around the World - Daft Punk
- Bohemian Rhapsody - Queen
- Digital Love - Daft Punk
- Die Roboter - Kraftwerk
- From Here to Eternity - Giorgio Moroder
- Levels (Remix) - Avicii, Skrillex
- Pacific Coast Highway - Kavisnky
- Shots Fired - Le Castle Vania
- FUKKIRETA - Lamaze-P
- STONEFIST - HEALTH
- Around the World - Daft Punk
- Roller Mobster - Carpenter Brut
- Crosstown Traffic - Jimi Hendrix
- Mascara - Deftones
- Baba O'Riley - The Who
- Chic n Stu - SOAD
- Wave of Mutilation - Pixies
- Up Around the Bend - CCR
- What I've Done - Linkin Park
- Crazy Train - Ozzy Osbourne
- Antisocial - Trust

- Woman on the Screen - Boris
- One Beer - MF DOOM
- Protect Ya Neck - Wu-Tang Clan
- Shimmy Shimmy Ya - ODB
- Award Tour - A Tribe Called Quest
- Don't Sweat the Technique - Rakim
- Walkin - Denzel Curry
- Zatoichi - Denzel Curry
- Intergalactic - Beastie Boys
- Bulls on Parade - RATM
- Wake Up - RATM
- SUNSET RHAPSODY - CASIOPEA
- Looking Up - CASIOPEA
- CIRCUIT WANDERER - T-SQUARE
- Space Road - CASIOPEA
- Midnight Rendezvous - CASIOPEA
- Garden Party - Mezzoforte
- GRAND PRIX - T-SQUARE
- ALL ABOUT YOU - T-SQUARE
- Galactic Funk (live) - CASIOPEA
- Fightman - CASIOPEA VS T-SQUARE
- KNIGHT'S SONG - T-SQUARE
- Gypsy Eyes - Jimi Hendrix
- Guerilla Radio - RATM
- Decadence - Disturbed
- Turbo Killer - Carpenter Brut
- Hot for Teacher - Van Halen
- HATEFUL - HEALTH
- Night of Knights - beatMARIO
- Bad Apple!! - nomico

Secção VI - Software Secundário

Editor

O editor vai ser inspirado em editores como Chart Hero. O editor vai ter: controlo de BPM, controlo de tempo rítmico, posição de notas e editor de letra.

Secção VII - Gestão

Análise de riscos

O maior risco envolvido é a manutenção dos servidores da loja de músicas, que está suscetível a ataques informáticos e a falhas de manutenção, e que irá requerer investimento ao longo dos anos.

Plano de testes

É importante testar se o jogo e o charting é fluido; se o setlist é apelativo; se o jogo

consegue ser jogado com uma mão; se o jogo requer mais opções de acessibilidade.