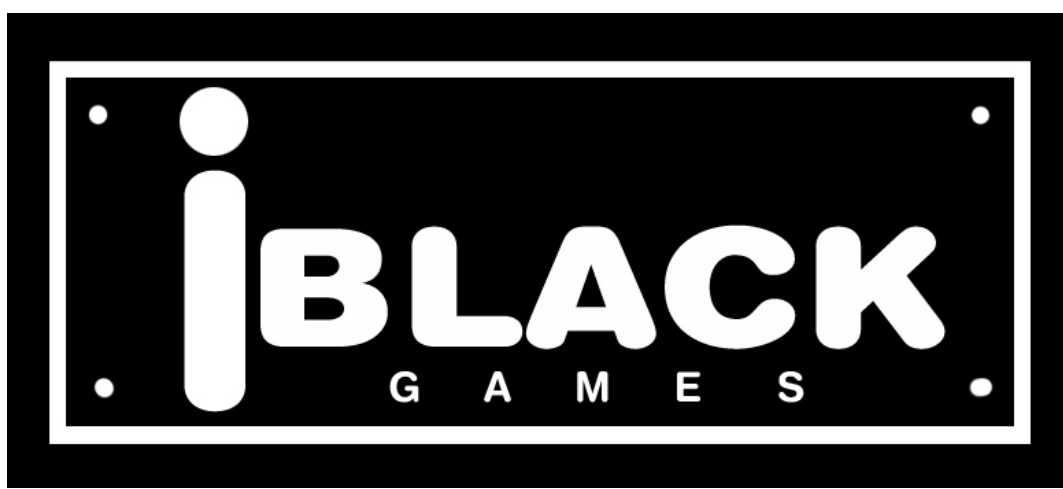


iBlack Games



Game Design

Por: André Guerra

SHAPE MASTER



1 - Roteiro explicativo:

1.2 - Conceito: Puzzle 3D para iPhone.

1.3 - Resumo do jogo e estética:

O jogador controla a rotação de uma figura geométrica dentro de um túnel. Ao decorrer do jogo aparecem "ghosts" [figuras geométricas em posições diferentes e levemente transparentes] o jogador deve controlar sua figura de modo que fique na posição correta em relação ao ghost e chegar no fim do túnel antes que os diamantes acabem.

1.4 - Programação: Objective - C - Unity3D -> C# & JavaScript.

1.5 - Quantidade de jogadores: 1 (Single Player).

1.6 - Detalhes do funcionamento:

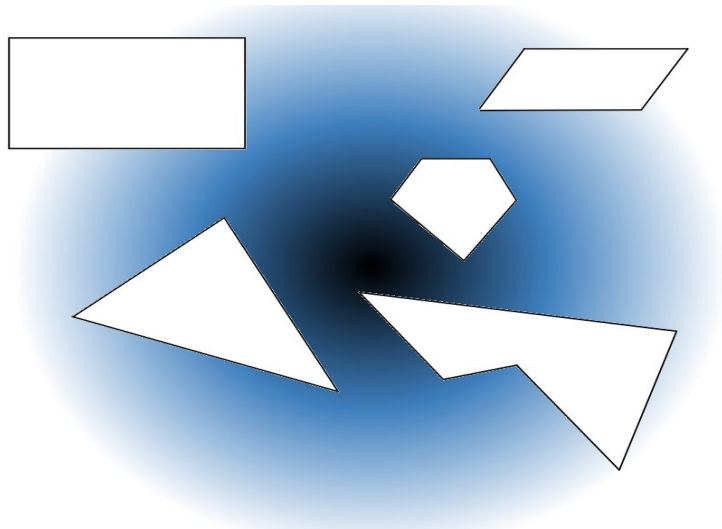
Funcionamento geral:

Objetivo: Percorrer todos os ghosts da fase sem que os diamantes acabem.

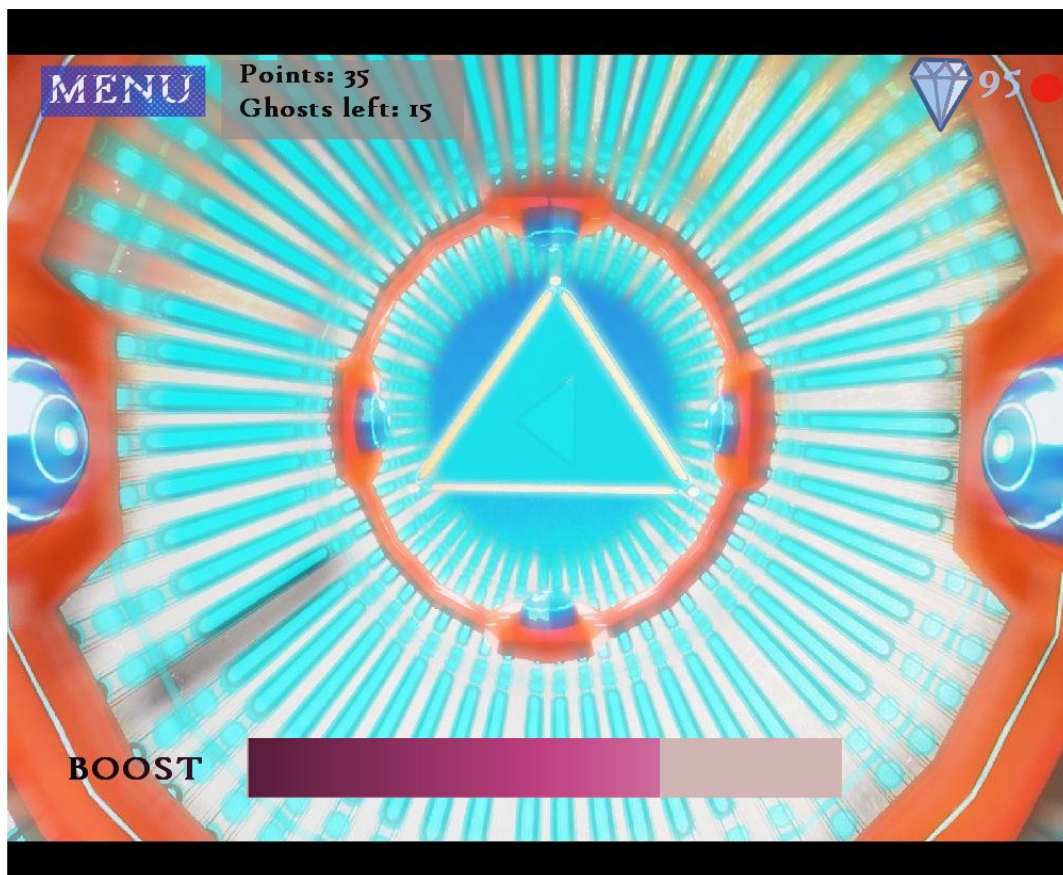
O jogador começa com 100 diamantes [todos os níveis], e perde 2 diamantes por segundo. Para ganhar mais diamantes ele precisa acertar os ghosts. O jogador precisa percorrer todo o percurso sem chegar a 0 de diamantes. Caso os diamantes cheguem a 0 ele perde uma chance e recomeça a fase. O jogador ganha a fase quando percorrer todos os ghosts.

1.6.1 – Controle da figura:

→ A figura não irá se mover para a esquerda ou direita, cima ou baixo, o jogador irá controlar a giratória da figura pelo acelerômetro do iPhone, ou seja, ela irá literalmente controlar a giratória da figura de acordo com os movimentos feitos no aparelho, como se fosse um volante.



1.6.2 – Interface:



[A imagem acima é somente para ilustração e dinamização de idéias]

→ No canto esquerdo superior temos: O menu e os contadores de pontos e de ghosts que faltam.

No canto direito superior temos: A quantidade de diamantes atual e um alerta para saber quando perdemos e ganhamos diamantes.

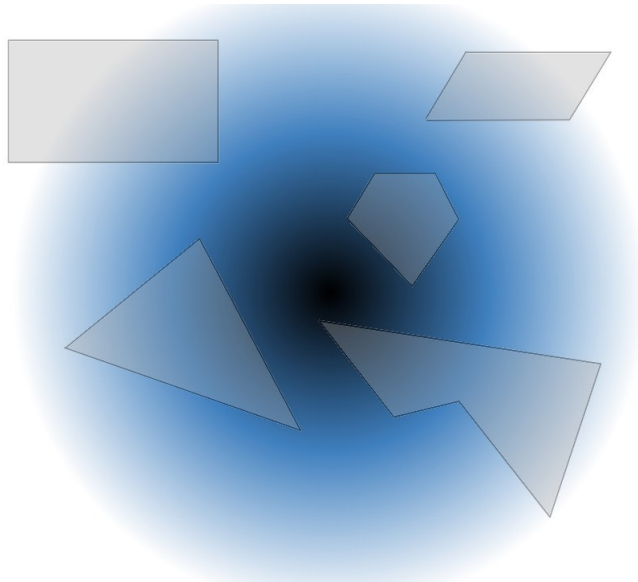
Na parte inferior da tela temos a barra de boost. ←

1.6.3 – Os ghosts:

→ Os ghosts são figuras geométricas que aparecem no túnel, razoavelmente transparentes. Os ghosts serão sempre os mesmos da figura do nível, exemplo: Se a figura do jogador é um triângulo, todos os ghosts desse nível serão triângulos.

→ Os ghosts aparecerão de acordo com a distância percorrida pelo jogador no túnel, cada fase tem sua distância e tempo dos ghosts pré-definidos.

→ O jogador deve girar sua figura até ficar na mesma posição do ghost, o que fará o jogador ganhar pontos e boost.



1.6.4 – Boost:

→ O boost é como um “especial” utilizado pelo jogador, ele faz a figura do jogador se movimentar muito rápido, fazendo com que o prejuízo de diamantes seja menor.

→ Para utilizar o boost o jogador deve alinhar a figura com o próximo ghost e tocar na tela, enquanto o jogador mantém o dedo na tela o boost é usado, quando o jogador soltar o dedo, o boost para; só pode ser interrompido com isso ou com a barra chegando a 0%.

→ O jogador tem a possibilidade de, a cada nível, aumentar sua barra de boost com os pontos que conseguiu.

1.6.5 – Ganhar e perder:

- Para ganhar uma fase, é necessário chegar ao final do túnel.
- Para perder é necessário que os diamantes acabem. Isso irá fazer com que o jogador perca uma vida e reinicie o nível, se ele perder todas as chances é fim de jogo.

1.7 – Andamento do Software:

- Introdução do game e publicidade da empresa [logo]
- Menu
- Créditos
- Volta à introdução [Loop]

Menu:

- New Game [Inicia um novo jogo]
- Instructions [Mostra as instruções do jogo]
- About [Sobre o jogo e a empresa]
- Quit [Sai do jogo]

2 - Roteiro técnico:

2.1 – Proporções:

Tempo 0 – X (minutos e segundos)

Diamantes 100 – 0

Nº de ghosts 0 - X

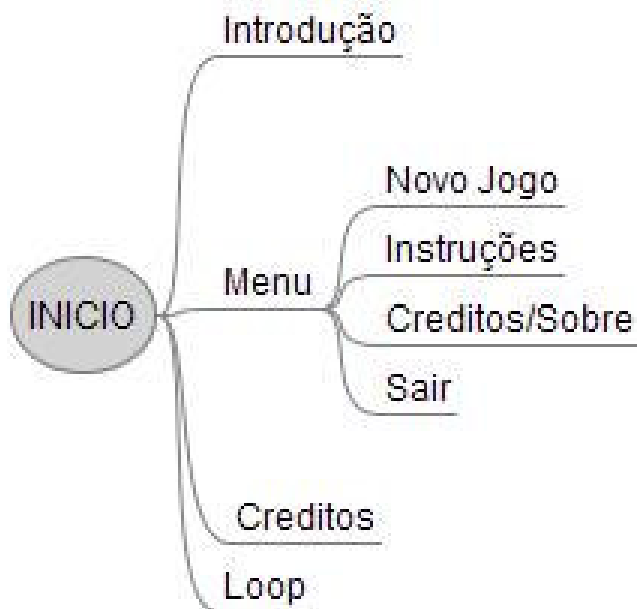
Pontos 0 – X

Chances 0 – 3

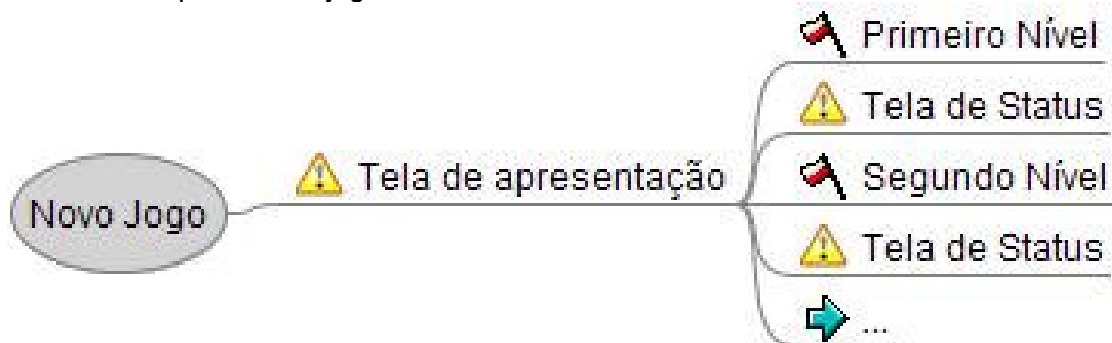
Níveis 0 – X

Boost 0 – x

2.2 – Andamento do Software:



Andamento após o novo jogo:



→ A tela de apresentação deverá conter: Um breve resumo das instruções enquanto o jogo carrega

→ As Telas de Status deverão conter:

- Pontos que o jogador conseguiu no nível
- Quantas chances lhe restam
- Por quantos ghosts o jogador passou
- Quantos ghosts ele acertou
- Botão para começar o próximo nível
- Botão para sair ir para o menu inicial do jogo.

2.3 – O jogo:

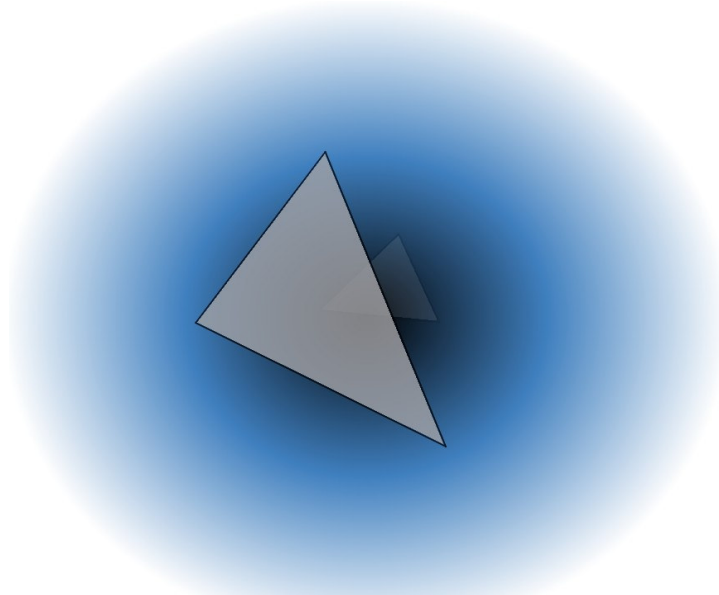
2.3.1 – Jogabilidade:

O iPhone nos proporciona um modo diferente e interativo de jogar, utilizando o Touch Screen e o Acelerômetro. O triângulo irá girar de acordo com que o jogador movimentar o aparelho, ele irá movimentá-lo como se fosse um volante.

Para qualquer outra ação o jogador deverá tocar na tela.

2.3.2 – Níveis:

Os níveis serão túneis em que a figura do jogador irá percorrer automaticamente, os ghosts devem aparecer em tempos pré-determinados, a posição em que ele irá apontar será aleatória.



2.3.4 – Ghosts:

→ Quando a figura do jogador ficar na mesma posição giratória do ghost sua figura ira brilhar.

→ A distancia de um ghost a outro varia de 3 a 4 segundos normalmente. [Serão cerca de 40 a 80 ghosts por fase]

→ Cada ghost que o jogador acerta dá 10 pontos ao jogador, aumenta em 3 a quantidade de diamantes e adiciona 3% a 5% na barra de boost.

[Esses valores são uma medida geral para o jogo, o padrão, os desenvolvedores devem ter total liberdade de avaliação para aumentar ou diminuir qualquer valor atribuído aos ghosts]

2.3.5 – Boost:

O jogador poderá acionar o boost a qualquer momento, ficando na posição correta do próximo ghost e dando um toque na tela e segurando. O boost irá fazer a figura do jogador se movimentar muito mais rápido, cerca do triplo da velocidade normal, diminuindo o prejuízo de diamantes. O boost irá travar a giratória da figura.

→ 100% da barra do boost são 2 segundos, então se o jogador esperar a barra encher completamente os 100% e utilizar, o boost terá efeito por 2 segundos.

→ O tamanho total da barra do boost irá aumentar com certas quantidades de pontos do jogador. Quando o jogador alcançar estas quantidades, deve aparecer um aviso na tela e sua barra deve ser aumentada permanentemente.

- 500 pontos: + 10% máximo da barra
- 1150 pontos: + 10% máximo da barra
- 1950 pontos: + 10% máximo da barra
- 2900 pontos: + 10% máximo da barra
- 3900 pontos: + 10% máximo da barra
- 5050 pontos: + 10% máximo da barra

2.3.6 – Diamantes:

O jogador irá perder 2 diamantes a cada segundo em todos os níveis [padrão] e ganhará 3 diamantes por todo ghost que acertar.

→ Do lado do contador de diamantes haverá uma luz, toda vez que o jogador perder diamantes ela irá piscar com a cor vermelha, quando ele ganhar diamantes ela irá piscar com a cor verde.

2.3.7 – Ganhar e Perder:

→ Se o jogador chegar ao número 0 de diamantes, ele automaticamente perde uma chance e recomeça o nível.

→ Se o jogador passa por todos os ghosts do nível ele ganha a fase [Ele precisa somente passar por todos os ghosts, não precisa acertá-los. Mas é necessário que acerte para que o número de diamantes não chegue a ZERO]

→ Na tela, haverá contadores mostrando quantos pontos o jogador tem no total e quantos ghosts faltam para acabar esta fase.

→ BOA SORTE! ←

Game Design por: André Guerra