

# Samurai Slice

Trello: <https://trello.com/b/o9xjaRv1/rapid-fire-games-with-massao>

Repositório: <https://github.com/BurningMidnightOil/SamuraiSlice>

Felipe 'XeIN' Massao - [massao.felipe@gmail.com](mailto:massao.felipe@gmail.com)

Fernando 'Adamastor' Talletta - [fernandotalietta@alumni.usp.br](mailto:fernandotalietta@alumni.usp.br)

**Motivação e Objetivo do protótipo:** Nós dois estamos totalmente enferrujados em fazer jogos, como também nunca chegamos a publicar:

- Entender o ciclo completo de lançar um jogo mesmo que extremamente básico
- Entender como trabalhar remoto e eficientemente
- Setar infraestrutura para fazer próximos games (instalar ferramentas)
- Encontrar fontes de informação para projetos futuros

**O foco do protótipo é entregar um jogo e mais simples possível** para entender esses processos. **Como também uma documentação que mostre a intenção do jogo e potencial como jogo mobile (este doc aqui :)**

**Objetivos secundários, caso sobre tempo:**

- Coletar assets de domínio público para juice
- Adicionar [juice](#) (gráficos, som, diálogos divertidos)
- Garantir que o jogo é acessível e divertido para todos os jogadores - Em especial não causar ataques epiléticos

**O que não é foco:**

- Fazer arte própria a ser que MUITO simples
- Multiplayer online (local é possível)
- Fazer uma engine superflexível triple AAA
- Gastar tempo demais fazendo isso (limite esperado de uma semana)

**Tema:** Oriental Medieval (ou nem tanto) gráficos com figuras geométricas, duelo e tensão

**Lista de Mecânicas:** Ação e reflexo, um botão somente

**Objetivo do jogador:**

Reagir mais rápido que o tempo limite, ou o seu oponente. Apertando a tela do celular Esse reflexo deve acontecer depois que um aviso ocorrer, o qual dispara um timer (não necessariamente visível) para o player reagir.

## Motivação do jogador:

### 1) Desafio

O jogador é desafiado pelo jogador à vencê-lo com provocações, como também pelo clima de tensão gerado pelos efeitos sonoros

### 2) Comédia

O personagem do jogador e seu oponente podem trocar diálogos cômicos como também referências à cenas famosas

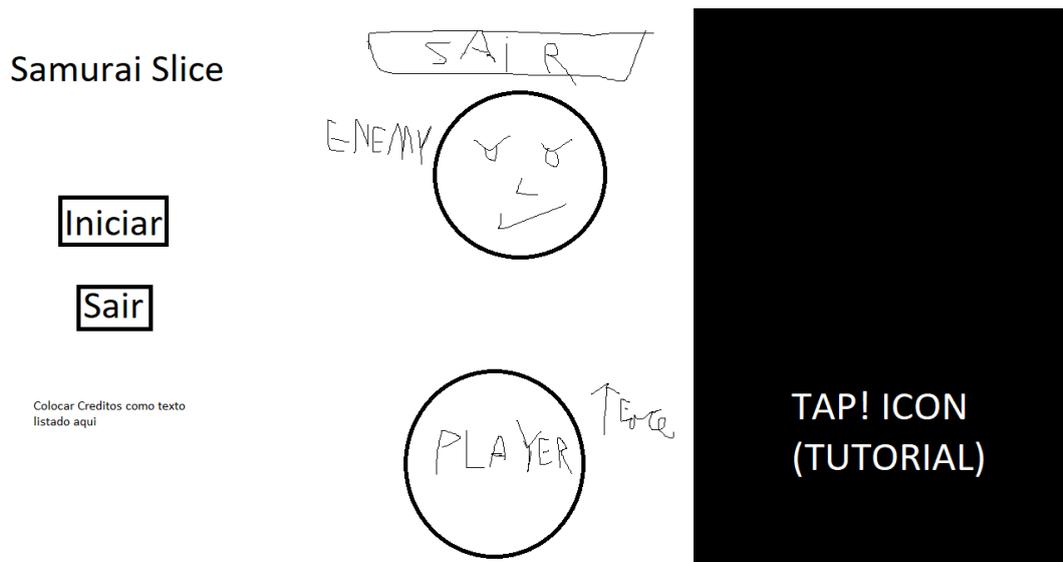
## Game Design:

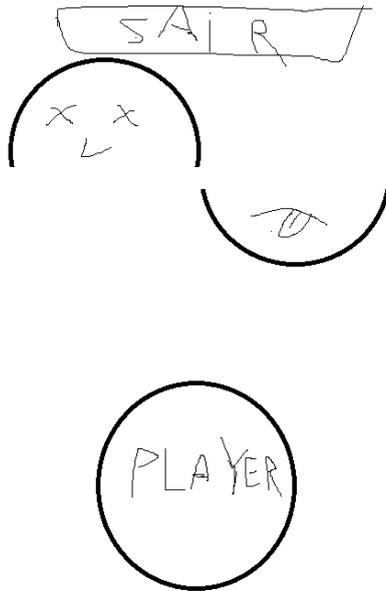
### Como o jogador vai aprender a jogar?

Como o jogo se constitui em somente um tap no momento certo, o game vai mostrar um ícone de tap na primeira fase, com um tempo de margem bastante grande (10 secs)\*

\*Easter Egg caso o jogador falhe nesse caso

Wireframe/ Concept Art: (Em ordem do que seria o fluxo de jogo)





### Progressão das fases:

Todas as fases seguem a mesma estrutura, mas com tempos máximos reduzidos.

É muito tentador fazer reduções em intervalos contantes (exemplo  $10 > 9 > 8$ ), mas **a dificuldade de reação em relação ao tempo não é linear!** Reduzir de 5 para 4 é totalmente diferente de reduzir de 2 para 1.

**Uma outra questão importante é evitar o tédio do jogador**, se deseja manter o tempo de reação num intervalo que o não se sinta 100% garantido de vencer. **Também é necessário** em especial nas primeiras fases cujo perigo é baixo, **ocultar informações que fariam o jogador concluir que é fácil**, por isso o tempo limite é escondido.

Para adicionar tensão ao adicionar perda/risco, caso o jogador perca, ele terá regressão no game, para evitar tédio por ter que refazer fases superadas, podemos fazer ele voltar até um check point.

Valor arbitrário de testes:

Tutorial/fase 1 : 10 secs

fase 2: 2 - Valor base

fase 3: 1,8 - 0,9x

fase 4: 1,62 - 0,9x

fase 5: 1,458 - 0,9x

fase 6: 1,3122 - 0,9x

...

### Limitações:

Dado a duração curta das fases e o fator sorte - a velocidade de reação tem uma certa variação, como também o jogador pode começar a apertar antes da hora, mas acabar

clicando no momento exato do disparo, **o jogo pode ser brute-forced** com múltiplas tentativas, independente das habilidades do jogador.

### **Monetizações possíveis (não aplicado)**

O jogo poderia ser monetizado de duas formas:

- Um sistema de vidas com recarga de tempo com a possibilidade de comprar mais vidas. Esse sistema teria que fornecer mais vidas que o tradicional (5hp+1/hp3min) devido à curtíssima duração das partidas, **mas fornece uma maneira de combater o brute-force, o que é bom para a vida útil do game.**
- Um link para doação via Paypal ou um Patreon no menu principal, devido à nossa situação de dois desenvolvedores indie.
- Inserir propagandas na parte inferior, que não possui muita ação. **Mas deveria ser testado para garantir que o jogador não clique por acidente** (em vez de clicar na área jogável)

### **Dados coletáveis (não aplicado)**

Caso fosse implementado métricas internas, poderíamos coletar\*:

- Qual fase o jogador morreu, para a calibração da dificuldade
- Qual fase da partida o jogador saiu. Para saber se há tédio ou algum bug bloqueador
- Em que momento da fase o jogador saiu (pré-ataque, ataque, pós-ataque) para ver se há acidentes ao apertar a tela, ou desistências
- Vezes que o app foi aberto
- nº de partidas jogadas
- nº de partidas jogadas por abertura do app

\*Obs: O autor não tem muita certeza do que é tecnicamente possível como também do que é legalmente permitido

### **Referências de gameplay:**

Kirby Quick Draw: <https://www.youtube.com/watch?v=659rVA2CgkY>

Brawl Royale: <https://www.youtube.com/watch?v=7nblqRQxLS4>

# Juice Trash Talk

## Provocations:

- Omae wa mou shindeiru
- I hope your poetry is better than your sword, as you will need it.
- I thought you were stronger
- Time to end a legend
- Try to not miss the exit button! :P
- I will only use only 20% of my power
- OOOHHHHHHHHHHHHHHHHH!
- Big deal...
- Get off my way, mosquito
- ...
- NOTICE ME SENPAI
- I noticed your armor is weary
- Eat steel!
- I hope you made a testament
- It's easier to use a guillotine, you know?
- INSERT CREATIVE TAUNT HERE :P
- A shinai fits you better
- Get back to work! Peasant
- You can't touch this
- They sent only this? Pathetic...
- You are going to have a bad time
- A new deliver of fertilizer arrived
- You need a permission to carry that
- Here is your delivery of death with extra pain

## Defeat:

- Someone got duck tape?
- Medic!
- I underestimated you...
- Ughhh!
- Fought Bad, My resolution was weak, Poem Class would not Skip
- That was not how I intended to lose weight
- SENPAI NOTICED ME!
- Devs! NERF THIS!
- Crap, I forgot to make a dying speach!
- I can see my legs! Wait a moment...
- TÁ ZUADO! Oh wait... I got it wrong

## Victory:

- I feel sorry for the cleaning crew

- You need to train 1000 years before fighting me
- Don't worry, You can't disappoint me
- HUMILIATION!!!
- You mop the floor
- Another bites de dust...
- You trained all those years to die like this?...
- What a waste...
- This is what happens when you buy a sword with discount

# Dailies e Reviews

Daily/Review: 27/04/2020

## **Aprendizados:**

Tem bem mais setups pra fazer do que parece (git, conta de email, conta da unity)

Tem que aproveitar o impulso e o pouco de tempo que temos

## **Dificuldades:**

Desviamos a conversa fácil para qualquer coisa que esteja acontecendo (como promos na Steam)

## **O que vamos começar a fazer:**

DESVIO - Berrar ao notar que estamos saindo do assunto

## **O que vamos parar de fazer:**

A gente acabou de começar, não tem o que parar

## **Completado:**

- Git feito
- Trello feito

Daily/Review: 28/04/2020

## **Aprendizados:**

A mentalidade é bem diferente de fazer um jogo dos sonhos - Massao

Não temos lead time com documentação - Massao

Nós estamos conseguindo colocar muito pra fora porque estamos usando templates e sendo o mais simples possível - Adamastor

Como nós somos só dois, temos muita flexibilidade. Não precisamos fazer muita antecipação no planejamento. - Adamastor

## **Impecílios:**

A conta de que fica com quem com que senha?

> Em especial com o host da política de privacidade.

## **Dificuldades:**

Nós marcamos o curso pra quando?

**O que vamos começar a fazer:**

Começar a fazer lição de casa pra aproveitar o tempo assíncrono

**O que vamos parar de fazer:**

Vamos parar de fazer nada, booyah!

**Massao**

E olhar o curso de mobile dev

**Adamastor**

Atualizar Trello e Game Design Doc.

Ver o contrato de dev da Play Store

Começar a preparar assets

Daily/Review: 29/04/2020

Não feito, terminamos muito tarde

Daily/Review: 30/04/2020

Massao tava morto de cansaço

Adamastor pesquisou alguns recursos

Daily/Review: 01/04/2020

Nada aconteceu, feriado

Daily/Review: 02/05/2020

Começamos cedo por não há cursos e Data Science pra fazer :D

Tempo total desenvolvendo:

2 pessoas x 3 dias x 3 horas/dia = 18 horas

2 pessoas x 1 dia x 8 horas = 18 horas

36 horas de trabalho

# Anotações para a Play Store

App Store materials:

— **Title**

Samurai Slice

— **Short Desc**

Two Samurai, a split second decision. Who will win, who will fold?

— **Full Desc**

— **App Screenshots**(JPEG or 24-bit PNG (no alpha))(Min-2,Max-8)(Min-320px,Max-3840px)

— **Hi-res icon**(512 x 512)(32-bit PNG (with alpha))

— **Feature Graphic**(1024 w x 500 h)(JPG or 24-bit PNG (no alpha))

— **App Type**

Game

— **Category**

Action

— **Content Rating**

+10 (Comic violence)

— **Developer/Company Email**

[fernando.talietta@alumni.usp.br](mailto:fernando.talietta@alumni.usp.br)

[massao.felipe@gmail.com](mailto:massao.felipe@gmail.com)

— **Privacy Policy Url**

<https://sites.google.com/alumni.usp.br/samurai-slice-privacy-policy/in%C3%ADcio>

— **And some other details**

?