

SLAYER IN CITY

Manoel Pedro Madeira Neto¹
Antônio Cláudio Matos de Almeida²
Cassio Cleidsen Rabelo Cruz³
José Lutiano Costa da Silva⁴

RESUMO: O trabalho tem como princípio apresentar o jogo Slayer in City começando pela sua história que ocorreria tempos antes do jogo final, pois ela conta o ocorrido para que o jogo tivesse seu motivo para estar existindo que seria Dylan enfurecido indo atrás de respostas e com isso surgindo os aspectos de como isso seria introduzido em um jogo sendo representado em um jogo “Run And Gun” onde o protagonista seguiria um caminho linear para enfrentar inimigos no seu caminho e com isso obter informações para o seu objetivo principal, com isso sendo apresentado a forma de criação do projeto sendo na engine Construct 2 e o seu Mini Game que também tem um significado simbólico na história de Dylan, e com isso apresentando como seria passado as tramas posteriores do jogo sendo dentro do universo do game onde os inimigos teriam a inteligência artificial de ao avistar Dylan querer a todo custo o eliminá-lo pois ele já seria uma ameaça para todos naquela comunidade, isso sendo representado por inimigos armados de vigia dos principais vilões do jogo sendo taxados como “Boss” naquele mundo, e Dylan estando só em praticamente todos os casos por ser um renegado, com a ajuda de Blake apenas por comunicações exteriores não podendo estar ao seu lado durante as missões mas ainda guiando o protagonista ao longo das fases, Dylan teria ganho o conhecimento para a utilização de armas de fogo e brancas graças ao treino de Blake, com o passar da história Dylan começa a ter habilidades para manuseio melhorado conforme o avanço no jogo, Os níveis do jogo seriam aprimorados conforme a jogabilidade do personagem principal é desenvolvida ao longo da história com isso aumentando a dificuldade dos inimigos a sua frente, para o desafio condizer com o tempo que Dylan demoraria para chegar no seu principal objetivo que seria descobrir a origem do Boss Principal, Após isso a **HUD** do jogo seria representada pela quantia de vida que Dylan teria em todo momento do jogo a arma que ele estaria portando e a quantia de munição restante para realizar disparos sobre seus adversários, e após toda a explicação de como o jogo seria realizado tanto mecanicamente como a história que já teria sido contada para a trama ser realizada através do jogo.

Palavras-chave: Conexão.

ABSTRACT: The work's principle is to present the game Slayer in City starting with its story that would take place some time before the final game, as it tells what happened so that the game had its reason for existing, which would be an enraged Dylan looking for answers and with that emerging the aspects of how this would be introduced in a game being represented in a “Run And Gun” game where the protagonist would follow a linear path to face enemies on his way and thus obtain information for his main objective, with this being presented in the form of creating the project using the Construct 2 engine and its Mini Game, which also has a symbolic meaning in Dylan's story, and thus presenting how the later plots of the game would unfold, being within the game's universe where the enemies would have artificial intelligence upon seeing Dylan, he wanted to eliminate him at all costs because he would already be a threat to everyone in that community, this being represented by armed enemies guarding the main villains of the game being labeled as “Boss” in that world, and Dylan being alone in practically all cases, being a renegade, with Blake's help only through external communications, unable to be by his side during the missions but still guiding the protagonist throughout the phases, Dylan would have gained the knowledge to use firearms and white thanks to Blake's training, as the story progresses Dylan begins to have improved handling skills as he advances in the game, The game's levels would be improved as the main character's gameplay is developed throughout the story, thus increasing the difficulty of the enemies in front of him, for the challenge to match the time it would take Dylan to reach his main objective, which would be to discover the origin of the Main Boss. After that, the game's HUD would be represented by the amount of life that Dylan would have at any moment in the game the weapon he would be carrying and the amount of ammunition remaining to shoot his opponents,

¹ Acadêmico do Curso de Tecnólogo em Jogos Digitais da Faculdade de Tecnologia de Macapá – META

² Professor orientador. E-mail: antonio.almeida@meta.edu.br

³ Professor orientador.

⁴ Professor orientador.

and after all the explanation of how the game would be carried out both mechanically and the story that would have already been told for the plot to be carried out through the game.

Keywords: Connection.

INTRODUÇÃO

Slayer in City é um projeto que busca atrair um público com uma história envolvente e misteriosa com segredos que seriam revelados ao longo da sua gameplay e exploração, cada ambiente traria suas Mecânicas únicas, o jogo estaria se passando em New York com o personagem principal sendo Dylan sendo guiado pelo comando de Blake, em torno de vários crimes sendo cometidos enquanto buscavam respostas sobre o Boss principal que estaria por trás de tudo.

As ideias da gameplay foram tiradas de jogos com mecânicas de RPG onde o sistema de exploração favorece o jogador, porém não deixando o Player totalmente forte, mas dando itens que o jogador precisaria como (armas de fogo ou brancas, Cura e arremessáveis) para poder lidar com os inimigos que apareceriam no seu caminho para atrapalhar a progressão e acompanhando a mesma progressão de Dylan ao tempo que ele fica mais forte.

As mecânicas de gameplay são bastante lembradas em jogos do estilo plataforma, onde quanto mais avanço durante o mundo o Player se torna mais forte e experiente ao andar pelo mundo onde os inimigos se tornam mais experientes com ele e Blake, pelo conhecimento de que eles estariam se aproximando para enfrentar seu chefe, e legitimamente a cada avanço do jogo sendo no estilo Run-and-gun onde o objetivo seria eliminar todos os inimigos da fase para começar a liberar novos locais para ir, ou caminhos alternativos.

Enquanto a trama da história acontece Chloe continuava fora da história e dos caminhos de Dylan por ele crer que nada daquilo era real, mas para Chloe mesmo aquilo sendo uma completa atuação ela acabou se envolvendo de verdade com ele e tendo uma filha que possivelmente seria a sua herdeira, Amber (filha de Dylan e Chloe) ainda era uma criança e ficou sob os cuidados da mãe e só teve notícias do seu superior da informação que o seu “marido” teria se juntado com Blake e assim iniciando um ciclo de matanças pela cidade.

RESUMO DA HISTÓRIA

Dylan é um rapaz que teve uma infância difícil por seu pai que o tratava muito mal,

saiu de casa para buscar algo assim que pode para iniciar a sua vida, após anos de trabalho conheceu uma garota chamada Chloe que foi uma cliente do seu primeiro emprego e assim acabaram se conhecendo, ela se tornou sua fiel companheira e amiga e com isso sua esposa após um tempo tiveram sua primeira filha que manteve a união do casal por muito tempo, até ser apresentado outro membro em sua vida chamado Blake que daria informações a ele nas quais ele não estava pronto para receber, até a sua curiosidade o matar a cada dia que passava e quando foi atrás de respostas, acabou sendo surpreendido pela sua vida não ter tanto significado quando ele pensava, após as coisas que lhe é contado Dylan muda seu comportamento diante da sua Família que começa a questionar o porquê de tanta ausência tanto afetiva quanto presente mesmo na sua própria casa, ele começa a se distanciar cada dia mais até ir atrás de respostas concretas através daquilo que lhe foi dito no dia em que conheceu Blake.

GAMEPLAY OVERVIEW

A jogabilidade do jogo seria no estilo plataforma run and gun, para eliminar inimigos e continuar avançando para as próximas fases tendo combates contínuos com inimigos até chegar no boss da fase para eliminá-lo e continuar o progresso do jogo; naquele universo onde seria passado o jogo os jogadores só teriam uma ambição no jogo que seria continuar vivo a cada fase para obter respostas e saber o seu destino logo após derrotar o inimigo principal, com isso cuidando da sua vida pois só ela decidirá quem foi o vitorioso do combate e se não a fase recomeçaria até o jogador superar seus próprios inimigos que seriam apresentados no jogo.

GÊNERO

O jogo seria focado no gênero de RPG onde o jogador pode decidir o seu próximo passo sendo explorar o mapa ou ir atrás de recurso para obter recompensas, o sistema de loot pode favorecer o jogador ou deixá-lo na média, exploração do jogo é bastante fundamental nesse gênero, na imagem abaixo (Figura 1), podemos ver um player em primeira pessoa interagindo com um compartimento de munições dentro do jogo, com isso podendo obter calibres diferentes de forma aleatória para cada arma que será utilizada, O jogo começa após o lançamento de bombas nucleares, enquanto o personagem principal permanecia em uma câmara criogênica para acordar muito tempo depois, com isso deixando resquícios de radiação pela terra após a explosão, a história do jogo é contada numa campanha onde

receberá missões para ter progresso na história dentro de um mundo amplo repleto de criaturas com níveis de radiação, e isso afetando diretamente o protagonista naquele universo, que lida executando elas ou simplesmente mantendo distância enquanto realiza missões.

Figura 1 - Loot FallOut



Fonte 1: Bethesda Softworks

REFERÊNCIAS

Os jogos de referência para Slayer in City seriam baseados em mecânicas com RPG e plataforma focados em loot e eliminar inimigos como: Metal Slug, Hollow Knight e

Figura 2 - Combate Metal Slug



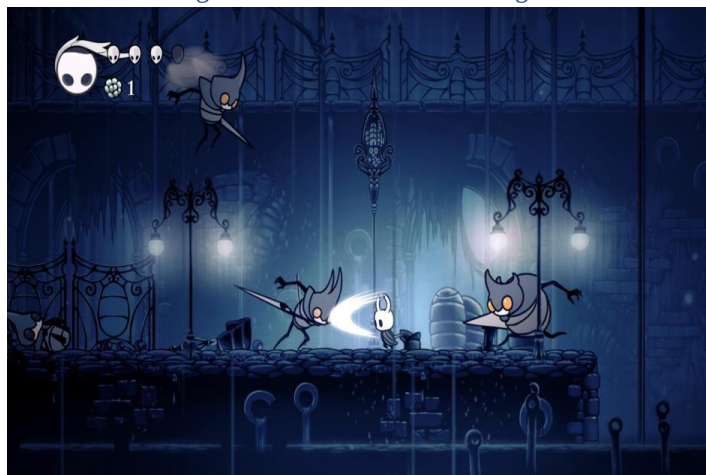
Fonte 2: SNK USA Corporation

(Figura 3) Retrata o combate dos soldados do esquadrão peregrino falcon contra inimigos de uma nova ordem que tem objetivo de causar um golpe de estado, que tem a

utilização de armas e tanques de guerra como seu principal método de enfrentar os ditadores que tem como seu objetivo, tirar os direitos tanto deles quanto da população, e com isso criar uma ordem mundial sob o controle do general Morden.

(Figura 4) é representada pelo cavaleiro que não começa com um objetivo principal dentro daquele universo e sim como um viajante que está apenas vagando naquele universo e com isso se depara com uma área bem ampla e que tem o potencial de ser explorada, porém, com muitos inimigos que tem como objetivo atrapalhar a jornada do viajante, com isso enfrentando diversos inimigos tanto comuns como Bosses principais que lhe darão recompensas.

Figura 3 - Combate Hollow Knight



Fonte 4: Team Cherry

Figura 4 - Combate Broforce



Fonte 3: Free Lives

(Figura 5) O jogo tem personagens bastantes conhecidos do cinema entre outras plataformas que se destacaram em cenas de ação, e com isso obtendo uma sequência linear de receber um personagem dentre vários como (Rambo, Chuck Norris, Blade) para avançar até o final da fase com muitas ferramentas memoráveis de cada personagem tornando assim ele único, cada um com sua gameplay própria e com o objetivo de causar muito terror e explosões

Figura 5: Kratos e Atreus



Fonte 5: Sony Interactive Entertainment

DIFERENÇAS

A diferença entre os jogos apresentados seriam os seus respectivos personagens e a junção de ideias diferentes, uma delas principal sendo o mini game que foi introduzido para diversificar o projeto como um todo, ainda mantendo o foco na trama principal.

ATRATIVOS DO JOGO

A imersão do jogo seria presenciar os ocorridos no jogo sobre a perspectiva de Dylan que seriam novidade tanto para ele mesmo quanto para o próprio jogador, ter o seu futuro decidido pelas próprias atitudes do seu jogador podendo elas serem boas ou ruins, além dos

diálogos com Blake para ter um peso forte para a trama principal.

DIFICULDADE GERAL

O jogo tem em mente subir o nível de inimigos conforme o avanço na história e baseado pelos itens que Dylan estiver em suas mãos para igualar a dificuldade e com isso ser mais padrão, não pesando para dificuldade difícil e sim igualada com o estilo de jogo com um peso na base dos itens que estiver portando para definir os combates futuros entregando vantagem ao jogador.

PÚBLICO-ALVO

O jogo tem uma história única com variações nas suas gameplays isso sendo um dos fatores replays para diversificar cada fase, Slayer in City tem o objetivo de atrair jogadores que tenham curiosidade em histórias não tão longase com uma mecânica de gameplay divertida para entreter com variações de armas e diálogos envolventes para o avanço na história.

FERRAMENTAS E LINGUAGENS

As ferramentas utilizadas na criação do jogo seriam a Construct 2 pelo autor ter maior conhecimento nessa GAME ENGINE, e as ferramentas de escritanão seriam necessárias pois a CONSTRUCT já possui programação por modo visual, de uma forma dinâmica de se produzir o conteúdo como se fosse um quebra-cabeça programado para realizar tais ações, seja do personagem se movimentar pular e até mesmo utilizar ataques contra seus oponentes.

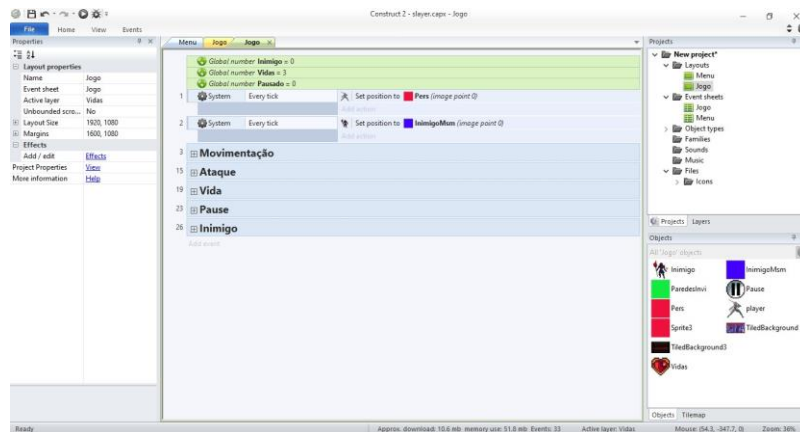
CONSTRUCT 2

Construct é um software criado para desenvolvimento de jogos digitais, popularmente conhecido como game engine. Ela foi projetada especificamente para criação de jogos 2D baseados em HTML 5, no qual não exige do usuário o conhecimento de programação, apenas lógica e que te permite exportar para diversas plataformas.

Toda a programação de um jogo na Construct é feita de modo visual utilizando o

conceito de evento e ações, onde para cada evento temos uma ou mais ações. Uma das suas principais características é o desenvolvimento extremamente rápido de um jogo, pois ela vem nativamente preparada com componentes e comportamentos prontos para uso. Basta

Figura 6 - TELA DA GAME ENGINE CONSTRUCT 2



Fonte 6: Autor

criar um objeto, adicionar um comportamento para ele e programar seus eventos e ações tudo de forma visual.

PROJETO E DESENVOLVIMENTO

O Projeto ainda está em etapa de criação, mas com as mecânicas em planejamento com isso envolvendo a gameplay em seus respectivos traços paraser um jogo único onde ele destaque sua história e a curiosidade do jogador paraver até onde a história do jogo consegue envolver o seu personagem principal com o jogador, tanto pela curiosidade de como funciona a mecânica dos inimigoscomo do boss principal ou de mini boss além dos puzzles para avançar na sua história.

VISÃO GERAL DO JOGO

Slayer in City tem o objetivo obter informações conforme o progresso em cada uma das fases que serão apresentadas, para com isso chegar no seu vilão final do jogo. O gênero do jogo se concentra num estilo Plataforma, Run and Gun. Público-alvo os jogadores de estilo plataforma e que estariam interessados desde a premissa da sua história, o jogador se movimenta na horizontal e com pulos na vertical tanto no combate como no sistema de

exploração do jogo, o estilo do jogo se passaria numa cidade com o fundo sempre remetendo a uma cidade vazia ao fundo.

JOGABILIDADE E MECÂNICA

a jogabilidade será mantendo os padrões plataformas onde o jogador começa de um ponto e vai até o final da fase e com isso obtendo coisas no caminho, a progressão se dá ao término de uma fase onde ele irá abrir novos caminho que podem ser tanto o principal quanto secundários em torno da sua história, as missões em geral terão inimigos no seu caminho que o atrapalharamno seu progresso para ter o diálogo com o Boss no final de cada fase, onde elespossuíram mecânicas diferentes para cada inimigo.

O progresso de cada fase poderá ser efeito com a arma de agrado do jogador sendo armas brancas ou com poder de fogo, na mesma forma de avanços inimigos terão que ser eliminados podendo conter ou não missões na qual o jogador tem a vantagem de utilizar do sistema “Stealth” dos jogos que seria andarfurtivamente sem ser detectado para atingir o seu objetivo naquele lugar que seria realizada a missão.

Figura 7 - EXPLORAÇÃO HOLLOW KNIGHT



Fonte 8: Marco Antônio Amaral

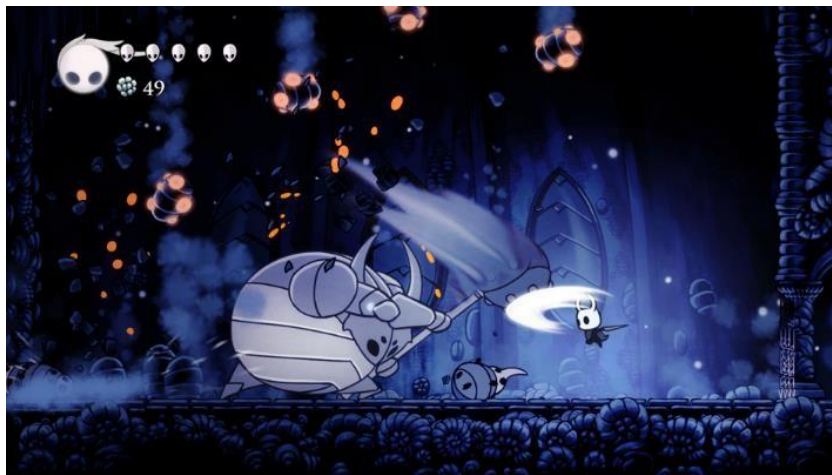
Figura 8 - BOSS FIGHT HOLLOW KNIGHT

Fonte 7: Marco Antônio Amaral

O objetivo do jogo é avançar cada vez mais na história juntando todas as informações obtidas em fases e chefes anteriores para encontrar a localização do Boss que seria a razão da história ter começado, o jogo flui ao que o jogador escolhe uma arma da sua preferência encontrada no chão ou em baús ao longo de sua gameplay, podendo evoluir ela e masterizar com isso ela sendo mais efetiva.

MECÂNICA

A física do jogo segue um padrão onde os inimigos estão vigiando a área e o jogador decide como se aproveitar disso para dar uma investida nela podendo ser agressiva ou mais na



surdina, a cada fase que o jogador avança na história a segurança e o equipamento dos inimigos vão aumentando para acompanhar o progresso do player, com isso tendo

Figura 9 - GAMEPLAY METAL SLUG



Fonte 9: IGN Brasil

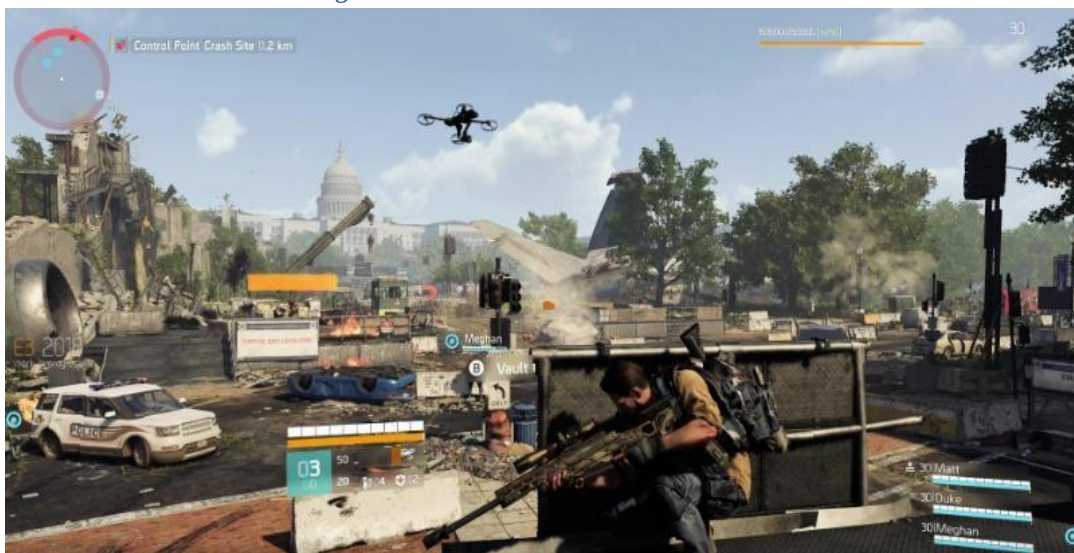
equipamentos melhores, o objetivo do inimigo será sempre atrapalhar o jogador sendo com

atraso no progresso do jogador como no da sua exploração, os inimigos possuem sistemas de segurança como andar em grupo para se protegerem melhor, ou xingar o jogador quando ele estiver perto para poder intimidá-lo no seu avanço, o jogo constantemente tentará ajudar o jogador o guiando para onde ele deve ir porém fica a critério do jogador decidir seguir ou simplesmente escolher a gosto para qual fase deverá seguir e armas para usar, sendo elas no propósito de auxiliar o jogador e não simplesmente matar os inimigos de uma forma absurda para o seu nível atual.

NÍVEIS

Cada fase será realizada em locais ao longo da cidade, sendo em locais diferentes dependendo onde for a missão do jogador, os níveis serão distribuídos e separados pela dificuldade de cada fase, as fases serão escolhidas pelo próprio jogador não seguindo uma

Figura 10 - COMBATE THE DIVISION 2



Fonte 10: Renan Lelis

sequência linear e com isso dando aspectos de liberdade onde o Player decide seguir o mesmo caminho de alguma outra pessoa ou simplesmente tentando a sorte de pegar itens em áreas mais avançadas ou sendo missões mais simples onde os inimigos seriam mais fracos.

INTERFACE

O sistema de HUD do jogo exibirá a vida do jogador, suas armas, arremessáveis, Menu no canto superior direito, entre outras opções para voltar para as opções e pausar o jogo com facilidade, será exibido a vida do inimigo quando ele for visualizado pelo jogador como um sistema de detecção, e sua arma que o inimigo estará portando, os inimigos terão

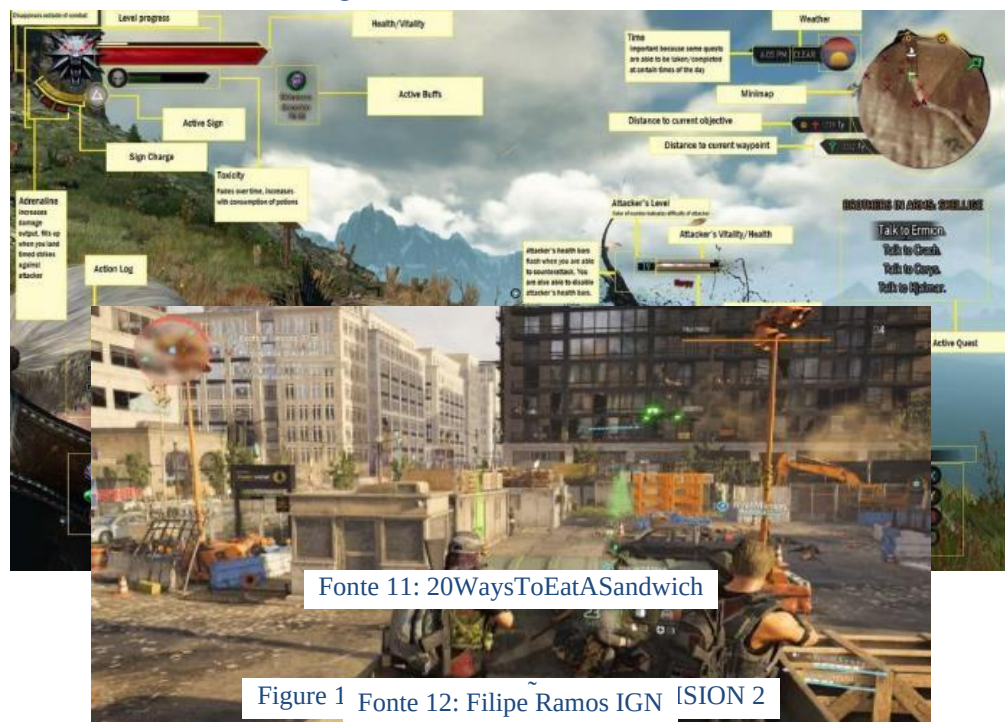
sinalização quando forem exibidos por Blake para facilitar o sistema tático de avanço do jogo.

Enquanto a missão ocorrer na visão de Dylan qualquer informação extra que seja útil para ajudar o Jogador a progredir na história e no gerenciamento de equipamentos tanto elas sendo armas, cura, Vida atual, tudo isso será exibido na própria HUD do jogo, e mantendo o Player bem-informado de como está a situação atual de Dylan, chamando atenção dele ao observar o mapa e seus controles dependendo da situação na qual ele se encontrar no momento.

Os efeitos sonoros do jogo serão padrões de um jogo de FPS onde quando disparos são realizados e movimentação de corrida, os inimigos ofenderam o Player para uma imersão maior do momento em que eles entram em combate, A música no jogo só vai ser presente em certos momentos no jogonão será algo constante, Sistema de ajuda ao player será realizado quando o jogador estiver morrendo muito em combate como sistema de ajuda para ajudaro jogador.

Uma interface é como uma camada intermediária entre apessoa que usa e o produto digital que será usado. Dizendo de outra forma: você só interage com o game intermediado pela interface dele. (Vieira, 2016, iMasters)

Figure 11 - HUD THE WITCHER 3



TÉCNICO

Os hardwares para o jogo não devem ser muito complexos, claro podendoobtendo uma melhora na performance do jogo, mas ele não tem em mente ser muito pesado ou exigir muito da GPU nem do processador do computador alvo,e sim sendo mais casual para o jogador se divertir e passar um tempo com as explorações, O requisito de rede para o jogo não é necessário, ele se foca em ser um jogo de história com isso sendo single player, para ser uma experiência mesmo para o jogador, quanto para alguém que fosse apenas assistir a gameplay e com isso se interessar em experimentar o jogo seguindo caminhos diferentes de outros usuários que tenham jogado.

Figura 13 - COMPUTADOR



Fonte 13: Wendy Vazquez Reyes

MINI GAME

A ideia de se incluir jogos alternativos dentro de uma obra ao mesmo tempo não fugindo da temática do jogo é uma função a mais no jogo, podendo ou não ser prioritária, estaria incluso para diversificar a jogabilidade do jogo e até mesmo servindo para divertimento do jogador, escapando do padrão de jogo onde o objetivo seria eliminar inimigos servindo como uma escapatória tanto do player como de Dylan.

O mini game em Slayer in City seria um habitual jogo de fliperama, onde consiste em um personagem cavaleiro no estilo Dungeons and Dragons em uma masmorra, o seu objetivo naquele universo seria pegar o portal para escapar daquele pesadelo o personagem principal sendo Dylan onde ele teria que sair daquela realidade custe o que custar, podendo ou não eliminar os inimigos issosendo a critério dele mesmo e se arrependendo para poder voltar para realizara execução deles.

Figura 15 - PORTAL MINIGAME



Fonte 15: Autor

Os inimigos não teriam dó Player naquele universo a cada colisão ou “hit” dos inimigos eles iriam retirar uma parte da saúde total de Dylan, após chegar na sua última vida ele retornaria pro começo da fase e teria que tentar de novo para sair da masmorra, além de variação de inimigos sendo em cada fase do jogo.

Figura 16 - COMBATE MINIGAME



Fonte: Autor

CONSIDERAÇÕES FINAIS

O jogo ainda está no sistema de criação e ideias para ser realizado mas ele tem os fundamentos para ter uma gameplay onde o importante seria agradar o jogador, visualmente e com a história que o jogo está disposto a mostrar para ele, a parte mais difícil para esse processo seria na construção das mecânicas in game, pois o conhecimento do criador dele é bem limitado nessa criação, mas as ideias para o jogo são bem pontuais em querer que ele seja dessa maneira que foi apresentado, querendo que os jogadores se interessem mais pela narrativa do jogo, e pelo modelo visual onde entreguem um jogo que seja bom para passar o tempo e simplesmente gostar do jogo pelo jeito dele de ser, claro agradando cada estilo de jogador onde pode ser mais casual quanto querer ser tryhard e preferir armas mais fortes ou uma build que entregue o player ser mais tank e abusivo, cada jogador com seu estilo de fanbase o jogo vai se propor a ser simples na sua funcionalidade mas querendo implementar um fator replay que faça o jogador querer jogar de novo por ter alguma variável que a sua última run ser diferente da passada e com isso ter vontade de experimentar outros métodos para zerar o jogo e claro obtendo divertimento da sua forma que for jogada o jogo.

REFERÊNCIAS

CONSTRUCT 2: o Guia Completo. Produção de Jogos, 1 jan. 2022. Disponível em: <https://producaodejogos.com/construct-2/>. Acesso em: 12 jun. 2023.

COSTA, Rafael. Design de Games: Você sabe o que é HUD?. Design nerd, 16 jun. 2014. Disponível em: <https://www.designerd.com.br/design-de-games-voce-sabe-o-que-e-hud/>. Acesso em: 12 jun. 2023.

METAL Slug. The King of Fighters Wiki, 1996. Disponível em: https://kof.fandom.com/pt-br/wiki/Metal_Slug. Acesso em: 16 jun. 2023.

BULMA, Asuka. A História do Universo Fallout. Nerd core, 15 nov. 2015. Disponível em: <https://portalnerdcore.com/2015/11/10/a-historia-do-universo-fallout/>. Acesso em: 12 jun. 2023.

PETRÓ, Gustavo. The Division 2: 10 coisas que você precisa saber. 9 mar. 2019. Disponível em: <https://br.ign.com/tom-clancys-the-division-2/71418/feature/the-division-2-10-coisas-que-voce-precisa>

saber#:~:text=The%20Division%20%20vai%20apresentar,com%20jogadores%20que%20também%20estejam. Acesso em: 20 abr. 2023.

MELO, Diego. Como jogar Hollow Knight: Guia para Iniciantes. 21 jul. 2021. Disponível em: <https://tecnoblog.net/responde/como-jogar-hollow-knight-guia-para-iniciantes/>. Acesso em: 18 maio 2023.

REDAÇÃO. Broforce: veja como jogar o game de ação que reúne Rambo e Chuck Norris. TechTudo, 27 abr. 2014. Disponível em: <https://www.techtudo.com.br/noticias/2014/04/broforce-veja-como-jogar-o-game-de-acao-que-reune-rambo-e-chuck-norris.ghml>. Acesso em: 16 jun. 2023.