

Game Design:

O Cativoiro

“Slogan, frase de efeito / complemento”

Todos Direitos Reservados © 2008
Ricardo Andres Castro Ahumada
Versão # 1.01
Data

Índice

1. INTRODUÇÃO	3
2. VISÃO GERAL DO JOGO	4
QUANTO AO TIPO DE OBJETOS MANIPULADOS	4
QUANTO AOS TIPOS DE DESAFIO DO JOGO	4
QUANTO AO NÚMERO DE USUÁRIOS	4
QUANTO AOS OPOSTOS DO JOGO	4
QUANTO AO TIPO DE CÂMERA E VISÃO DE JOGO	4
QUANTO AO TIPO DE CENÁRIOS E MUNDOS	4
3. OUTRAS QUESTÕES SOBRE O JOGO	5
QUE TIPO DE JOGO É ESTE?	5
QUAL É O SEU PÚBLICO-ALVO?	5
QUAL É O OBJETIVO PRINCIPAL?	5
O QUE LEVA O JOGADOR A PERDER O JOGO?	5
QUAL O TEMPO DE DURAÇÃO PREVISTO PARA O JOGO?	5
QUAIS SÃO OS CONCORRENTES, PRODUTOS SEMELHANTES?	5
QUAL O DIFERENCIAL?	5
4. ENREDO	6
5. RECURSOS DO JOGO	7
MOTOR DE JOGO (GAME ENGINE)	7
RECURSOS GERAIS	7
CARACTERÍSTICAS PRINCIPAIS	7
SISTEMA MÍNIMO / RECOMENDADO	7
6. GAMEPLAY	8
FUNCIONAMENTO BÁSICO	8
TECLAS E CONTROLES	8
REGRAS GERAIS DO JOGO	8
PONTUAÇÃO	8
7. INTERFACE DE JOGO	9
8. MENUS / PASSO A PASSO	11
ABERTURA	11
MENU PRINCIPAL	11
MENU OPÇÕES	12
MENU INICIAR PARTIDA	ERRO! INDICADOR NÃO DEFINIDO.
MENU FIM DE JOGO	12
9. PERSONAGENS DO JOGO	13
PLAYER: O SOLDADO	13
Player: animações	13
10. CENÁRIOS DE JOGO	14
11. MÚSICAS E SONS	16

1. Introdução

Coloque o seu lado Sherlock Holmes a prova em “Cativo”, não deixe nenhum detalhe passar despercebido, pois sua vida está em risco e não há tempo para cometer erros.

Um jogo em 3ª Pessoa, onde você se vê preso dentro de uma casa com todos os cômodos interligados através de portas, e sem janelas, cheios de puzzles para solucionar e encontrar a saída. Não deixe ser visto durante as suas tentativas de fuga, pois pode ser seu último momento de sua vida.

O que você sabe sobre seu sequestrador: Seu gosto por filmes de terror.

2. Visão Geral do Jogo

Quanto ao tipo de objetos manipulados

O personagem controlado durante o jogo é Jack Torrance.

Ele tem liberdade de andar por todas as partes da casa quando forem destravadas.

Ao chegar perto de objetos (de pequeno porte) e clicar com o botão direito do mouse, o personagem poderá segura-los para analisar.

Quanto aos tipos de desafio do jogo

No Jogo o Cativo o seu objetivo é resolver pequenos puzzles, propostos pelo assassino, para conseguir fugir da casa onde está sendo mantido refém.

Quanto ao número de usuários

Single player

Quanto aos oponentes do jogo

Basicamente o oponente não aparece fisicamente durante o jogo, apenas quando o personagem principal erra a senha de abertura da porta em três tentativas, matando o jogador. Para cada cômodo os puzzles terão dificuldades diferentes, podendo ter mais de um.

Quanto ao tipo de câmera e visão de jogo

3ª pessoa.

Quanto ao tipo de cenários e mundos

O Cativo é ambientado em uma casa abandonada, com seis cômodos (Cozinha, Sala de Estar, Sala de Jantar, Banheiro e Quarto de Casal), com iluminação fraca deixando o ambiente mais sombrio. Pelo fato do local ser abandonado, as paredes e objetos da casa têm texturas com aparência suja e desgastada.

3. Outras Questões sobre o Jogo

Que tipo de jogo é este?

O jogo é de Suspense, com elementos de Escape, Point-and-Click e 3ª Pessoa.

Qual é o seu público-alvo?

Este jogo tem como público-alvo jogadores com bons conhecimentos em filmes de suspense, com idade acima de 14 anos, já que no enredo se baseia em sobrevivência e morte.

Qual é o objetivo principal?

A ideia é salvar a personagem, ajudando-o a escapar da casa.

O que leva o jogador a perder o jogo?

Caso o jogador erre a senha da porta, três tentativas para cada trava, o inimigo aparece e mata o player.

Qual o tempo de duração previsto para o jogo?

Tenho como estimativa o tempo de 20 à 25 minutos de jogo, por fase. Dando um tempo de jogo em torno de 1 hora e 20 minutos e 1 hora e 50.

Quais são os concorrentes, produtos semelhantes?

Jogo semelhante:

- O Testamento de Sherlock Holmes (2012, Frogwares);

Qual o diferencial?

O que este jogo trás de diferencial, inovação ou novidade.

4. Enredo

No jogo você é um jornalista-investigativo chamado Jack Torrance, que está investigando cinco sequestros seguidos de assassinato, no qual o assassino escrevia nome de filmes no peito das vítimas e neste meio tempo ele acaba sendo sequestrado.

Ao acordar deitado em uma cama com fortes dores na cabeça, algo deixa o jornalista intrigado, na parede a sua frente há algo escrito em vermelho. Ele não entende nada do que está acontecendo, tenta abrir a porta, mas está trancada. Quando percebe que na fechadura da porta não existe espaço para chaves, e sim um teclado com uma pequena tela, e ao lado esquerdo um aviso, “Uma palavra, três chances”.

Ele procura por todos os cantos e não encontra nada que lhe dissesse o que escrever na fechadura eletrônica, então lê o que está escrito na parede, “Morri afogado em Crystal Lake, quem sou eu?”. Em uma mesa de cabeceira ao lado da cama percebe uma pequena estátua do personagem Jason, sob o boneco estava a palavra “**Voorhees**”(Sobrenome do assassino, do famoso filme “Sexta-feira 13”), após digitar a palavra na fechadura eletrônica e a porta se abre.

Na outra sala um bilhete sobre a mesa, nele estava escrito, “Este foi apenas um teste, pelo qual as outras cinco vítimas não passaram, os próximos não se comparam em nada com este.”.

5. Recursos do Jogo

Motor de Jogo (Game Engine)

O jogo será desenvolvido utilizando a engine Unity 3D.

Recursos Gerais

- Gráficos 3D;
- Sistemas de cores 32 bits;
- Resoluções de 1440x900, 1280x1024;
- Personagens e Objetos em 3D em estilo realista;
- Texturas de cenário em estilo realista;

Características Principais

- 1 inimigo;
- 5 fases (cômodos);
- 5 Travas para porta (uma em cada fase);
- Interação com objetos do cenário;
- 12 Quebra-Cabeças;

Sistema Mínimo / Recomendado

Processador: AMD Athlon X2 / Intel Core 2 Duo 2.0 Ghz

Memória RAM: 2 GB

Memória de vídeo: 512 MB

Chipset de vídeo: NVIDIA 8600 GT / ATI HD 3650

Direct3D: Sim

Versão do DirectX: 10.0

Sistemas Operacionais: Windows 7

Espaço em Disco: 4 GB livres

Engine: Unity3D

Linguagem utilizada: Javascript

6. Gameplay

Funcionamento Básico

Movimentação livre pelo cenário, onde o personagem pode pegar objetos de pequeno porte, para investigar os enigmas, e arrastar os objetos de grande porte para abrir passagem pelo cenário.

Caso tenha que olhar determinados pontos mais de perto o player usará sua lupa, para observar melhor.

Teclas e controles

Teclas de Movimentação:

W – Avançar

S – Recuar

A – Ir para Esquerda

D – Ir para Direita

Letras do Teclado – Para digitar as senhas

Mouse:

- Movimentando o Mouse - Visualização da Área
- Clique Botão Esquerdo – Pega objeto selecionado*
- Outro Clique Botão Esquerdo – Solta objeto
- Clique Botão Direito – Ativa o zoom (Lupa)
- Outro Clique Botão Direito - Desativa o zoom (Lupa)

* Se o personagem pegar um bloco de anotação, colocar essa anotação no painel do lado direito.

Regras gerais do jogo

- Para sair de cada sala o player terá que acertar a senha da porta;
- São apenas três tentativas de abrir a porta;
- Caso erre a terceira vez, o vilão abre a porta e mata o player;

Pontuação

Não há sistema de pontuação no jogo.

7. Interface de Jogo



Figura 1: Interface do jogo

Interface do Jogo:

1. Personagem sempre está no centro da tela;
2. Tentativas: lado esquerdo acima da tela (zera após abrir a porta);
3. Blocos de Dicas: à direita da tela, com pequenos post's para simbolizar cada dica.
4. Time: Contador de tempo. (Apenas para saber tempo que o personagem leva para desvendar os enigmas);

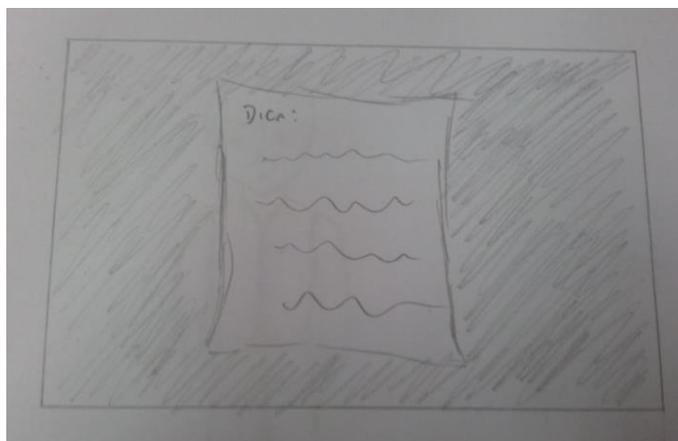


Figura 2: Tela de Anotações(Mostra as dicas que já foram encontradas)

Interface Anotações (Quando player visualizar anotações):

1. O fundo fica escuro;
2. No centro aparece uma folha de bloco de anotações com a dica do enigma;

8. Menus / Passo a Passo

Abertura

Iniciando-se o jogo, a seguinte ordem de apresentação será utilizada:

1. Marca da Empresa Desenvolvedora;
2. Introdução do Jogo;
3. Vídeo tela com logotipo do Game;
4. Menu Principal

Menu Principal

Tela de fundo será uma casa abandonada a noite, com um ar sombrio.

- Opções:
 - Jogar
 - Opções
 - Créditos
 - Sair



Figura 3: Menu Principal

Menu Opções

Aqui o jogador pode alterar as seguintes opções:

- Tela (Tela cheia ou não)
- Resolução (1024x768, 1440x900)
- Som (Volume)

Menu Créditos

Aqui aparecem apenas as informações de desenvolvimento

- Desenvolvedor
- Publisher

Menu Pause

- Voltar
- Opções (mesmas opções do menu “Menu Opções”)
- Sair

9. Personagens do Jogo

Exemplo:

Player: O jornalista-investigativo/Refém

O jogador é representado por um repórter, altura 1,70, 40 anos, porte físico normal.



Figura 4: O Player

Player: animações

As animações previstas para o Player são listadas a seguir:

1. Parado	2. Andar	3. Agacha
4. Levanta	5. Estica braço para pegar objeto.	6. Recolhe braços após deixar objeto.
7. Morte 1	8. Corre	9. Pulo
10. Senta	11. Deita	

Inimigo: Serial Killer

Assassino, seu nome é Mike Myers, ele se veste da mesma maneira que o personagem do filme Halloween, Tem cerca de 1,90 de altura, aparece apenas nos momentos em que o player erra as senhas.



Figura 5: Serial Killer

Inimigo: animações

As animações previstas para o Player são listadas a seguir:

1. Abrir porta	2. Andar	3. Matar o Player

10. Cenários de Jogo

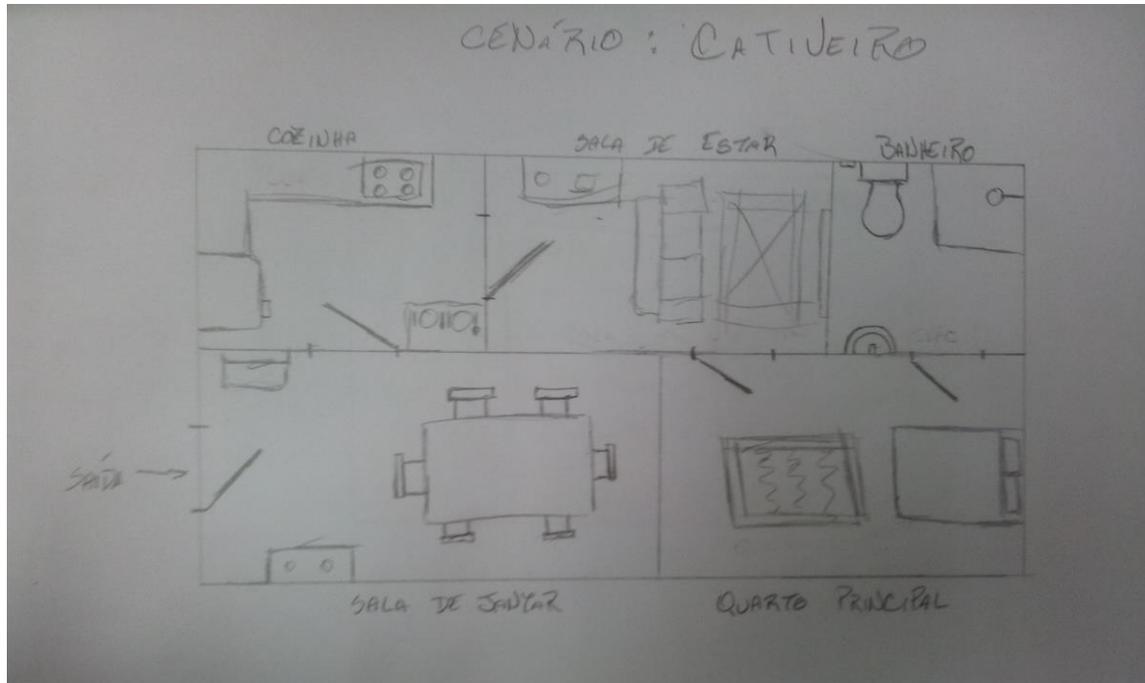


Figura 4: Cenário de Jogo.

A cada porta que o player abrir, ele poderá circular pelos ambientes que foram abertos. E para cada porta dos três primeiros cômodos, haverá 2 enigmas, nos dos últimos 3 enigmas.

Sequência de Cômodos a percorrer:

1. Quarto
2. Sala de Estar
3. Banheiro do Quarto
4. Cozinha
5. Sala de Jantar

11. Músicas e Sons

Áudio das Telas de Menu:

- Som de suspense (Baixo para que não seja enjoativo);
- Ao clicar nos botões, som de porta sendo aberta (rangendo);

Áudio durante partida:

- Som dos passos do personagem;
- Som de objetos sendo pegos;
- Som de objetos sendo colocados em algum local;
- Ao abrir as portas, som de porta rangendo;