

**Game Design:**

# **O Cativoiro**

“Slogan, frase de efeito / complemento”

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

# Índice

<b>1. INTRODUÇÃO</b>	<b>3</b>
<b>2. VISÃO GERAL DO JOGO</b>	<b>4</b>
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
<b>3. OUTRAS QUESTÕES SOBRE O JOGO</b>	<b>5</b>
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
<b>4. ENREDO</b>	<b>6</b>
<b>5. RECURSOS DO JOGO</b>	<b>7</b>
MOTOR DE JOGO (GAME ENGINE)	7
RECURSOS GERAIS	7
CARACTERÍSTICAS PRINCIPAIS	7
SISTEMA MÍNIMO / RECOMENDADO	7
<b>6. GAMEPLAY</b>	<b>8</b>
FUNCIONAMENTO BÁSICO	8
TECLAS E CONTROLES	8
REGRAS GERAIS DO JOGO	8
PONTUAÇÃO	8
<b>7. INTERFACE DE JOGO</b>	<b>9</b>
<b>8. MENUS / PASSO A PASSO</b>	<b>11</b>
ABERTURA	11
MENU PRINCIPAL	11
MENU OPÇÕES	12
MENU INICIAR PARTIDA	<b>ERRO! INDICADOR NÃO DEFINIDO.</b>
MENU FIM DE JOGO	12
<b>9. PERSONAGENS DO JOGO</b>	<b>13</b>
PLAYER: O SOLDADO	13
Player: animações	13
<b>10. CENÁRIOS DE JOGO</b>	<b>14</b>
<b>11. MÚSICAS E SONS</b>	<b>16</b>

# **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);

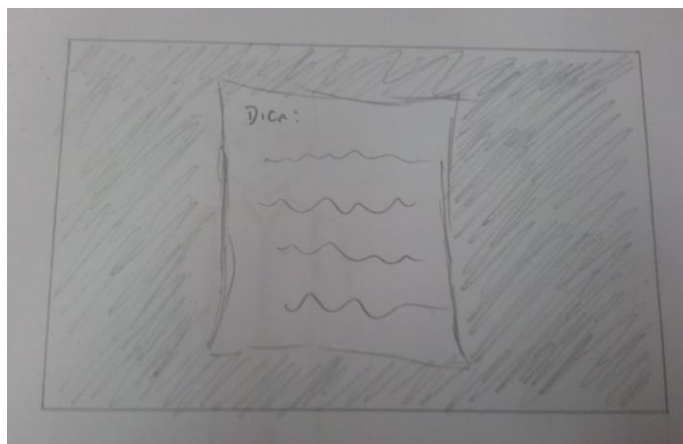


Figura 2: Tela de Anotações(Mostra as dicas que já foram encontradas)

**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

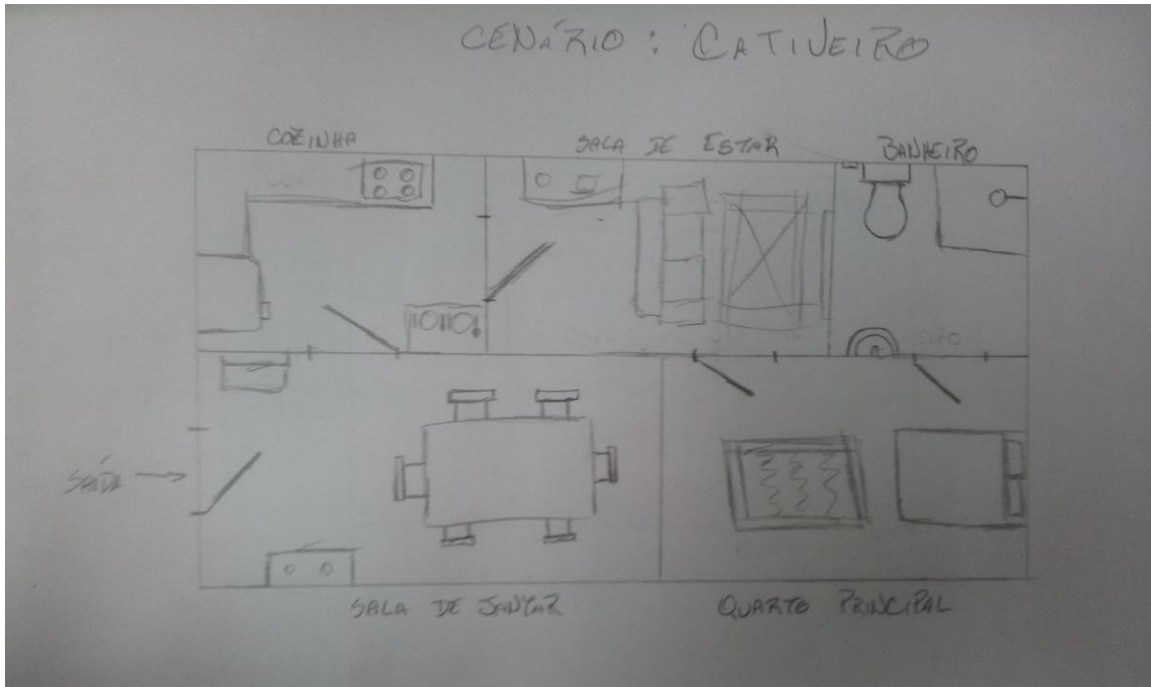


Figura 4: Cenário de Jogo.

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;