

19/8/2013

Fábio Borges Pedrasani | Professor: Augusto Bulow

JOGOS
DIGITAIS

GAME CONCEPT: KNOCK, KNOCK!

Game Concept:

knock knock!

Don't stare it, just choose, open and hope for the best!

Autor: Fábio Borges Pedrasani

Data: 19/08/2013

Unisinos, Projeto de Jogos com Augusto Bulow.

Introdução

Knock, knock! Quem esta ai? Você vai preferir que a resposta para essa pergunta seja apenas silêncio pois, se algo, ou alguém responder sua única opção é correr o mais rápido possível. Knock, Knock é um jogo com labirintos intensos, de aparência nada amigável, o que só aumenta a tensão presente do inicio ao fim desse game em terceira pessoa. O vento, a luz e dicas espalhadas pelos labirintos, vão ajudar você a bater na porta certa.

A cada porta aberta, outras duas são criadas no caminho que você seguira. Escolha bem seus itens iniciais, pois agora eles serão a diferença entre o fim do labirinto e o seu fim.

Principais características

- ✓ Jogadores com itens customizáveis.
- ✓ 4 labirintos completamente diferentes.
- ✓ Inimigos mais rápidos e maiores a cada porta aberta.
- ✓ 2 tipos de escudos, capazes de rebater os ataques dos inimigos.
- ✓ Pequenos detalhes espalhados pelo game para ajuda-lo a abrir a porta correta.
- ✓ Gráficos 3D.

Descrição

Este jogo que mistura aventura, puzzle e estratégia exigira sua total atenção, principalmente aos pequenos detalhes. Você ajuda Jake, um caçador de tesouros, que em um acidente de barco próximo ao triangulo das bermudas, foi enviado a um mundo escuro e caótico, que por estar tão distante do sol faz o planeta ser quase totalmente escuro.

Nesse mundo, habitado por gigantes, a única "diversão" é um jogo, um labirinto, que você será arremessado para "divertir" os gigantes e obrigado a ganhar, pois perder significa o fim de sua vida como humano e o inicio de sua vida como monstro do labirinto. Não há muito que possa lhe ajudar nessa jornada. A única coisa que você precisa saber é que em sua mochila há um batedor, uma argola que se encaixa nas portas do labirinto e também que o labirinto tem algum tipo de encanto que faz com que as criaturas que ali habitam não possam, jamais, sair do labirinto. Se você abrir a porta errada a única maneira de destruir essas criaturas é levando-as para fora do labirinto e deixar que o encanto do deste faça seu trabalho e destrua a criatura. É ai que sua memória entra no jogo, para relembrar o caminho de volta a entrada. Você segue por esse infundável labirinto e em determinados momentos, encontrará portas e terá que escolher qual delas abrir. A cada porta aberta, seja ela certa ou errada, os inimigos ficam mais fortes, mais rápidos e na próxima vez que encontrar essa sala de escolha de portas outras duas portas serão criadas, sendo assim as escolhas ficam cada vez mais complicadas. Mas nem tudo é maldade, algumas das portas contem itens que o ajudaram a percorrer esse labirinto com menos dificuldade, mas para descobrir qual porta contem algo de bom, você precisa deixar o medo de lado e bater nas portas, esperando que seja algo bom. Por isso procure por pistas, decifre os enigmas que estes irão ajuda-lo a bater na porta certa ou pelo menos na porta menos ofensiva.

Agora é com você, mergulhe de cabeça e encontre o fim desse labirinto antes que o fim encontre você.

Knock, knock! Trás semelhanças com o filme “Labirinto – a magia do tempo” de 1987, figura 1.0. Pois os elementos do labirinto e algumas áreas em que a personagem principal deve escolher entre algumas portas, assim seguindo por caminhos mais perigosos, e o fato de praticamente tudo ser uma grande ilusão dentro do labirinto. Portas com encaixe para os batedores, sendo porta escolhida da personagem, ela coloca o batedor da uma batidinha na porta e essa se abre.

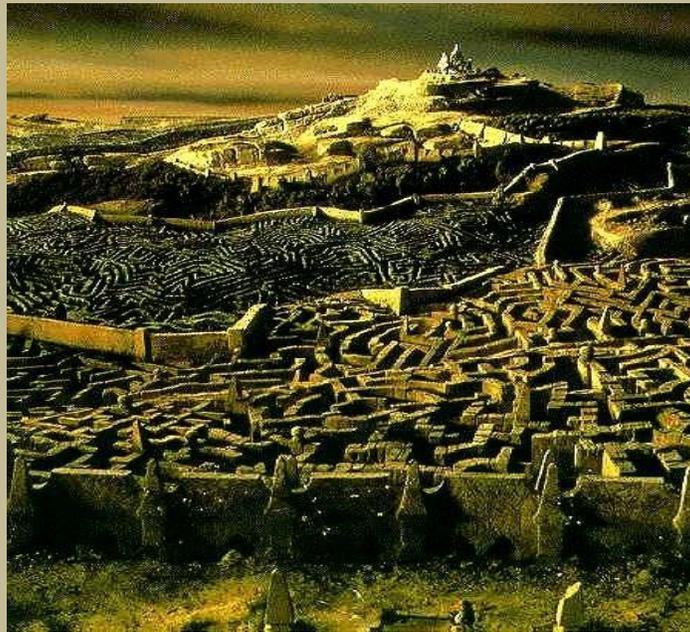


Figura 1.0

Trás também semelhanças com “O labirinto do fauno” figuras 2.0 e 2.1 as criaturas que vivem no labirinto figura 2.0 e também a iluminação e essa coloração azulada nos momentos mais escuros figura 2.1.



Figura 2.0



Figura 2.1

E um personagem que se assemelha bastante com o personagem de Knock Knock! É o Nathan Drake do jogo "Uncharted" desenvolvido pela Naughty Dog e SCE Bend e publicada pela Sony. figura 3.0. Só que sem as armas.



Figura 3.0