

Game Design:
Knock, Knock!

“Don't stare just Knock, open it and hope for the best!”

Prof.: Augusto Bülow

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 Oponentes DO JOGO	4
QUANTO AO TIPO DE CÂMERA E VISÃO DE JOGO	5
QUANTO AO TIPO DE CENÁRIOS E MUNDOS	5
3. QUESTÕES SOBRE O JOGO	6
QUE TIPO DE JOGO É ESTE?	6
QUAL É O SEU PÚBLICO-ALVO?	6
QUAL É O OBJETIVO PRINCIPAL?	6
O QUE LEVA O JOGADOR A PERDER O JOGO?	6
QUAL O TEMPO DE DURAÇÃO PREVISTO PARA O JOGO?	6
QUAIS SÃO OS CONCORRENTES, PRODUTOS SEMELHANTES?	6
QUAL O DIFERENCIAL?	6
4. ENREDO	7
5. RECURSOS DO JOGO	8
MOTOR DE JOGO (GAME ENGINE)	8
RECURSOS GERAIS	8
CARACTERÍSTICAS PRINCIPAIS	8
6. GAMEPLAY	9
FUNCIONAMENTO BÁSICO	9
TECLAS E CONTROLES	9
REGRAS GERAIS DO JOGO	9
PONTUAÇÃO	9
7. INTERFACE DE JOGO	10
8. MENUS / PASSO A PASSO	11
ABERTURA	11
MENU INICIAL	11
MENU DE GAME OVER	12
9. PERSONAGENS E ITENS	13
PLAYER: JAKE	13
<i>Player: animações</i>	13
Escudo	14
Paginas dos Darios	14
Batedor	14
Inimigos	15
10. CENÁRIOS DE JOGO	16
11. MÚSICAS E SONS	17

1. Introdução

Preparado? Então corra, pois esta é sua melhor opção. Neste game em que seus nervos vão pedir pra parar, mas sua vontade vai sempre pedir por mais. Knock, Knock é um jogo feito para pessoas com nervos de aço e coragem para libertar os inimigos e buscar sua salvação, nestes labirintos enormes.

Quem busca a salvação desta vez é Jake, um aventureiro, que durante um estranho acidente ocorrido próximo ao triangulo das bermudas o enviou direto para esse planeta, extremamente escuro e povoado por gigantes sádicos criadores de labirintos mortais. Onde humanos perdidos nesse planeta, são obrigados a achar a saída antes que algo ou alguém os encontre, e os intoxique fazendo com que se torne algo impossível de deixar esse labirinto. Muitas pessoas já estiveram perdidas por este planeta obscuro, mas o que sobrou delas não lembra nada o que um dia elas foram. A única parte boa que restou dessas criaturas foram bilhetes, paginas de diários deixados para poder ajudar os próximo “felizardos”, que adentrarem nesta tumba em formato de jogo. Por isso procure bem e leia com atenção, pois papel neste lugar úmido, não dura muito tempo. Seu aliado constante e parceiro para todas as horas, um batedor, pode parecer pouco, mas ele é única chave capaz de abrir as portas desse labirinto infundável, sua única chance de sair desse pesadelo real, é chegar ao fim dos labirintos e ser coroado o Rei do Labirinto. Assim você ganha, como premio, um pedido.

Estando em um lugar como este o que você pediria? Não responda, faça valer sua vontade e entre de cabeça nessa aventura e prove do que você é capaz.

2. Visão Geral do Jogo

Objetos manipulados

Em Knock, knock, você ajuda Jake, 23 anos, magro aparência suja como todo bom caçador de tesouros. Que em um acidente de barco, próximo ao triangulo das bermudas, foi lançado a um labirinto mortal. Jake é um aventureiro nato, mas a “aventura” que esta prestes a enfrentar será incomparável. Para ajudar Jake neste local estranho, portas serão sua salvação ou sua ruína. Mas isso somente o destino e suas habilidades para encontrar pistas espalhadas pelo labirinto, partes de diários das pessoas que por ali passaram, com essas paginas você terá dicas importantes para seguir o melhor caminho. Alem disso você pode ter a sorte de encontrar escudos que o protegerão dos ataques das criaturas, por um curto período de tempo.

Tipos de desafio do jogo

O desafio maior é encontrar as paginas dos diários de antigos “jogadores” que por ali passaram, se encontrar, essas paginas o ajudarão a bater na porta certa. Abrir as portas certas faz com que você siga o caminho mais seguro, rápido e alcance a grande salvação e seja coroado o rei do labirinto e o primeiro a sair de lá com vida. O rei do labirinto tem direito a um pedido, nada alem disso, esse pedido Jake já tem, desde que colocou os pés nessa terra de gigantes, voltar para casa e nunca mais voltar.

Quanto ao número de usuários

Single player.

Quanto aos oponentes do jogo

Os inimigos são criaturas que já foram humanos, que por permanecerem tempo demais no labirinto foram intoxicados pelo ar contaminado do planeta, sendo assim, não são mais humanos. São gigantes que não deram certo ou seja humanos com partes gigantescas, alguns misturados com animais, pois antes de enviar humanos para o labirinto os animais eram enviados para divertir os sádicos gigantes.

Tipo de câmera e visão de jogo

Knock, Knock é um game em 3ª pessoa com câmera giratória e controlada pelo Jogador, quando esta sendo perseguido também conta com a visão do que vem atrás do jogador, no caso de estar sendo perseguido por alguma criatura ou seja veremos as costas (3ª pessoa e uma pequena caixa com a visão do que vem atrás).

Quanto ao tipo de cenários e mundos

Knock, Knock é um labirinto de gigantes sádicos, ou seja cenários escuros com luz apenas para o publico (gigantes) verem o que acontece com o Jake e também para facilitar um pouco a vida do jogador a encontrar as paginas dos diários. Texturas das paredes com bastante limo, chão e paredes sujas, assim como as roupas de Jake. O local das portas, para o jogador escolher em qual bater, deve ter uma boa iluminação ate para o jogador ver sangue espirrado nas paredes e chão. Algo bem contrastante, o local mais “limpo” e iluminado é o local que o player não gostaria de ter tanta luz. Cores principais são o verde do limo, preto, cinza para dar mais ar obscuro e o vermelho para o sangue. As luzes, algo com verde, roxo ou amarelada para os labirintos e para as salas das portas uma luz branca.

3. Questões sobre o Jogo

Que tipo de jogo é este?

Survival horror em 3ª pessoa com elementos de puzzle e aventura.

Mais diretamente, qual o gênero.

Qual é o seu público-alvo?

Knock, Knock é um jogo recomendado para maiores de 13 anos, pois contém violência e elementos não apropriados para crianças menores de 13 anos.

Qual é o objetivo principal?

O objetivo principal é chegar ao fim dos labirintos, pegar a coroa e tornar-se o rei do labirinto, sem que sua barra de saúde chegue ao fim, se isso acontecer você será morador eterno do labirinto.

O que leva o jogador a perder o jogo?

Você terá uma barra de saúde, se abrir a porta errada e liberar os monstros do labirinto você terá que leva-los para fora do labirinto acabando assim com o encanto que os mantém vivos, mas se os monstros tocarem em Jake, você perde uma parte de sua barra de saúde. Você poderá ser tocado apenas 3 vezes pelos monstros, se sua barra de saúde chegar ao fim esse será, também, seu fim como humano.

Qual o tempo de duração previsto para o jogo?

Para encontrar todas as folhas dos diários e batendo nas portas corretas o jogador completará o game em 30 minutos.

Quais são os concorrentes, produtos semelhantes?

Os primeiros Resident Evil (capcom, 1996), tem semelhança a Knock, Knock quanto ao clima e tensão, resident evil foi um grande sucesso vendendo mais de 33 milhões de cópias.

Qual o diferencial?

O diferencial é a eliminação do combate, não há nada que você possua que possa eliminar seus inimigos ou afasta-los de você. Também o fato do player ser o único responsável por liberar seus inimigos. E o labirinto de portas, dentro de um labirinto também é novidade. Esses são os diferenciais e alguns dos motivos pelos quais você tem que conferir do que Knock, Knock é capaz. O que este jogo trás de diferencial, inovação ou novidade.

4. Enredo

Em Knock Knock você ajuda Jake, um caçador de tesouros, que em um acidente de barco próximo ao triângulo 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 início de sua vida como monstro do labirinto. Os monstros já foram humanos que por permanecerem tempo demais no labirinto foram intoxicados pelo ar contaminado do planeta, sendo assim, não são mais humanos são gigantes que não deram certo, ou seja, humanos com partes gigantescas, alguns misturados com animais, pois antes de enviar humanos para o labirinto os animais eram enviados para divertir os sádicos gigantes.

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 deste faça seu trabalho e destrua a criatura. É aí que sua memória entra no jogo, para lembrar o caminho de volta a entrada. Você segue por esse infindável labirinto e em determinados momentos, encontrará um salão de 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 ajudarão 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 pelas paginas dos diários dos antigos humanos que por ali passaram, decifre os enigmas que estes irão ajuda-lo a bater na porta certa ou pelo menos na porta menos sedenta e ofensiva.

Sua principal meta é chegar ao fim desses labirintos e recuperar a coroa, e tornar-se o rei do labirinto. Uma sendo o rei você poderá fazer um pedido, ou seja, a única chance que você tem de voltar para casa. Por isso, mergulhe de cabeça nessa aventura de tirar o folego e encontre o fim desse labirinto antes que o fim encontre você.

5. Recursos do Jogo

Motor de Jogo

Engine utilizada Unity 3.5.7

Recursos Gerais

- Graficos 3D
- Personagem 3D realista
- 32bits de cores
- Texturas com relevo, luz realista

Características Principais

- 3 labirintos
- 6 tipos diferentes de inimigos
- 2 tipos de escudos, um que reflete projeteis e outro que absorve os ataques

6. Gameplay

Funcionamento Básico

O início do game você é jogado no labirinto com apenas um batedor em sua mochila. E ao fundo, em cima do labirinto de background os gigantes assistem sua movimentação, agora é buscar pelas paginas dos diários e depois ir procurando seu caminho até o fim dos labirintos.

Teclas e controles

Você controla Jake com as setas do teclado, câmera é controlada pelas teclas Q e W. Para pegar itens do chão use a tecla Z. Se pegar um escudo você poderá ativá-lo utilizando a tecla X, o escudo só pode ser ativado uma vez, após o tempo de uso o escudo será destruído. E para bater nas portas você utiliza a barra de espaço.

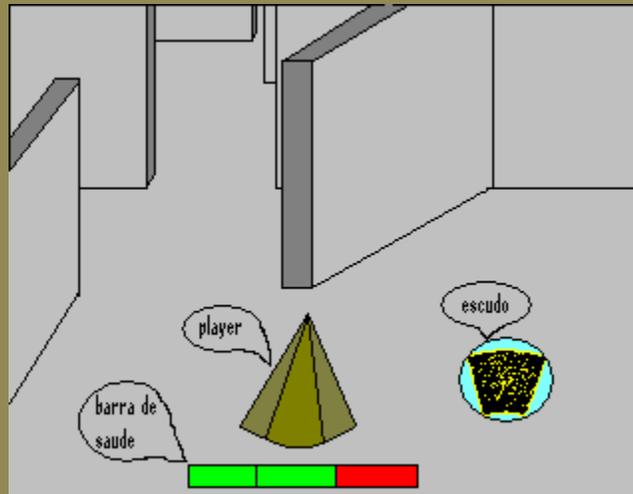
Regras gerais do jogo

O jogo é livre e baseado em escolhas, então tente escolher com sabedoria e se algo der errado corra o mais rápido possível.

Pontuação

A cada monstro levado para fora do labirinto você ganha uma quantidade de pontos dependendo do monstro que você destruiu. Os escudos encontrados também lhe darão uma quantidade de pontos. E as paginas dos diários são os itens mais valiosos e por isso os que vão lhe dar mais pontos.

7. Interface



Interface básica de jogo

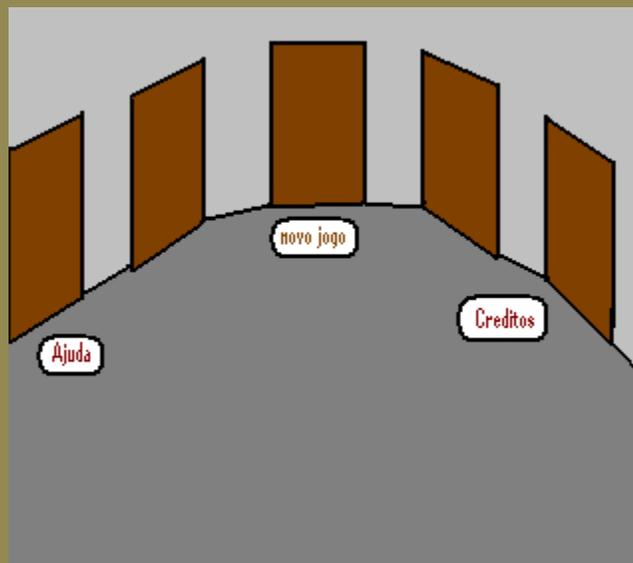
Na visão básica do jogo o jogador esta sempre no centro da tela, a barra de saúde no centro inferior da tela, a direita ficam os escudos quando o jogador tiver este item. Os pontos só aparecem ao fim do jogo, ou na tela de game over.

8. Menus

Abertura

Uma cutscene de Jake, navegando pelas águas próximas ao triângulo das bermudas em meio a uma tempestade. O mar revolto e o barco vira, deixando Jake a deriva, um “buraco de minhoca” se abre e leva Jake direto para o mundo dos gigantes. Uma porta de madeira vem crescendo no centro da tela, até que fica totalmente visível, em seu centro o nome Knock, Knock a porta se abre e um barulho de porta rangendo ao fundo, um zoom repentino e vamos para o menu principal.

Menu Principal

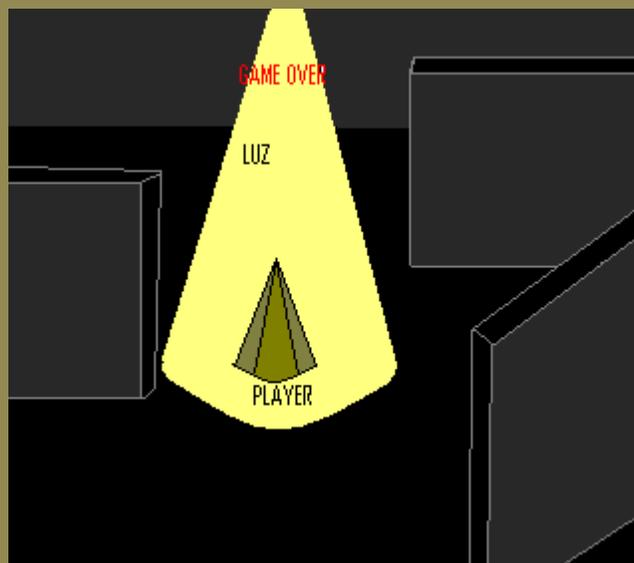


Menu Principal

Menu principal é composto por varias portas, são “novo jogo”, “ajuda”, “creditos” quando qualquer uma das opções é escolhida a porta correspondente se abre e câmara da zoom como se entrasse na porta.

- Novo Jogo = leva o jogador direto ao labirinto e começa o jogo.
- Ajuda = informações do jogo, botões uteis e dicas de como derrotar os inimigos.
- Creditos = pessoas envolvidas no desenvolvimento do game.

Menu de Game Over



Tela de Game Over

Aparece Jake(PLAYER) no centro da tela abaixado e já com sinais, nas costas, de sua mutação. Aparece apenas Jake no centro e uma luz(cone amarelo) bem em cima dele.

9. Personagens e Itens

Player: Jake

O jogador é Jake, um explorador com roupas desgastadas, velhas e sujas, sem armas ou equipamentos apenas uma pequena mochila. Jake se parece com personagem do jogo “uncharted” como demonstra figura abaixo.



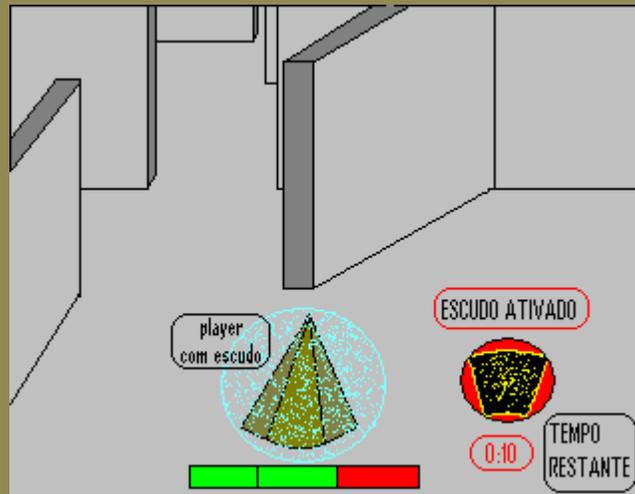
Player Jake

Jake: animações

Jake tem poucas animações são essas:

- Jake andando/correndo
- Batendo nas portas
- Pegando as paginas dos diários no chão

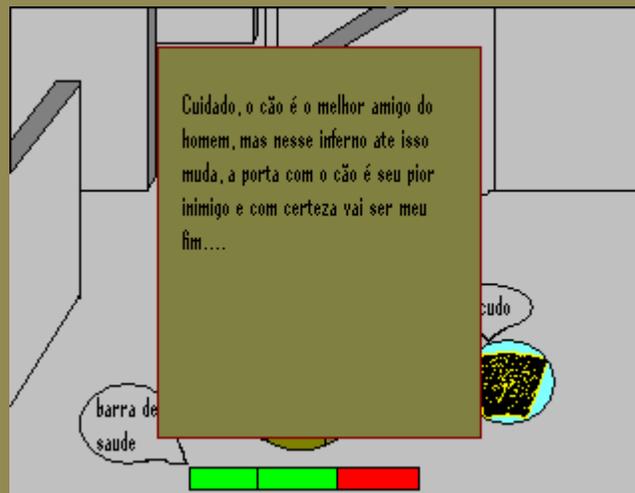
Escudo:



Interface player com escudo ativo

São apenas três itens em Knock, Knock. Primeiro o escudo, que coletamos em algumas portas, este item podemos armazenar, apenas um por vez, e ele pode ser acionado apenas uma vez, após algum tempo (TEMPO RESTANTE), ele se destrói. Quando você estiver com o escudo acionado Jake fica envolto em uma bolha de proteção, assim se um inimigo o tocar, ele não sofrerá dano e a cor do escudo muda (escudo ativado), um cronômetro começa a roda (tempo restante) quando este chegar a 0:00 o escudo se destrói e a proteção acaba.

Páginas dos Diários:



Interface com pagina do diário

Quando recolhemos uma página de diário dos antigos jogadores. Este bilhete aparece bem no centro da tela, para que você possa ler adequadamente e com bastante atenção, pois estas paginas não serão armazenadas após a leitura Jake não poderá ler novamente.

Batedor:

O batedor não tem efeito algum na interface do jogo, apenas alterando a animação de Jake, pois este o pega em sua mão e bate na porta, mas na interface não terá mudança alguma.

Inimigos:

Os inimigos se assemelham com as figuras dos games a seguir de Resident Evil e the Ball.



Inimigo(Resident evi)



inimigo(the Ball)

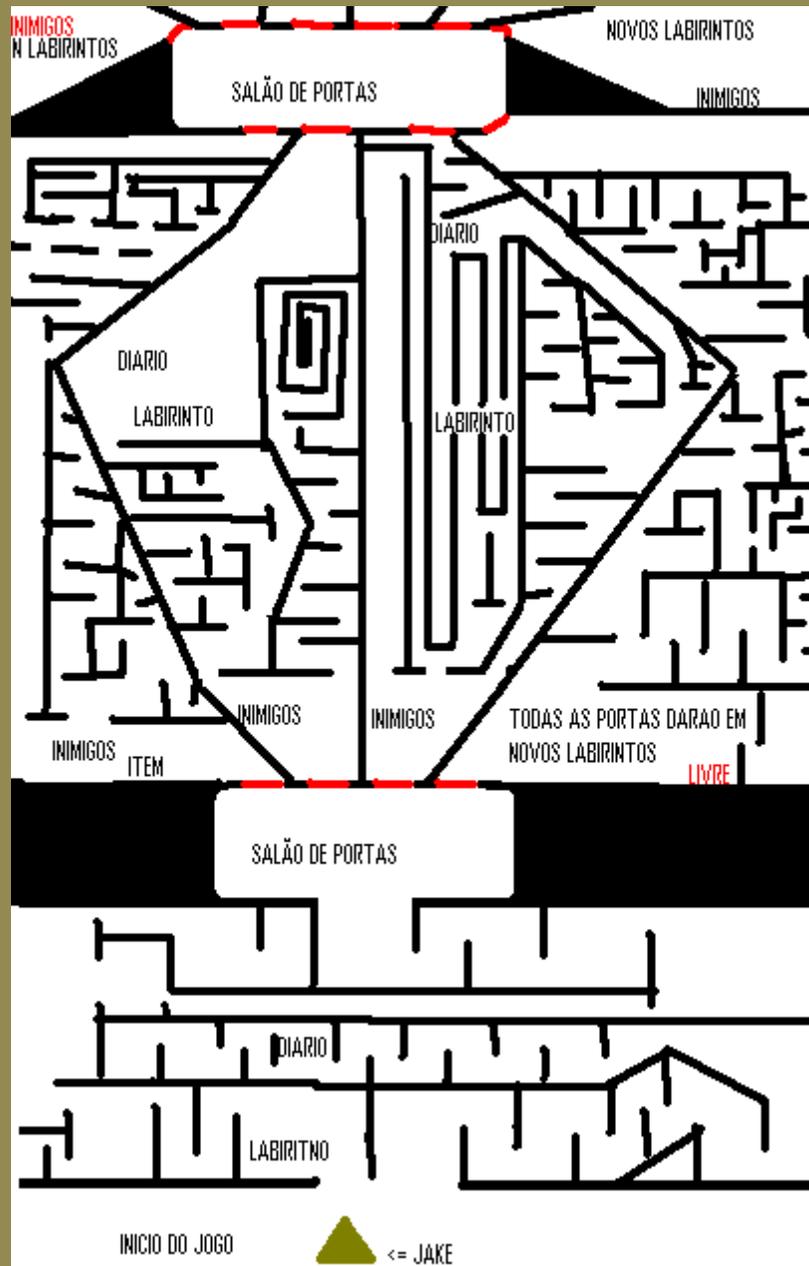


Inimigo(resident evil)



inimigo(resident evil)

10. Cenários



Labirinto do Jogo

O jogador inicia fora do labirinto, para saber para onde correr se abrir as portas que contem inimigos. Depois um grande labirinto para o jogador ficar desorientado e ficar difícil de encontrar a saída. Durante o percurso ele pode encontrar paginas dos diarios deixados pelos humanos que passaram por ali antes de Jake. Nesses bilhetes eles dão dicas para Jake abrir a porta certa ou então avisam a porta errada que abrimos, dando uma pista de algum desenho que

tenha na porta errada. Segue por labirintos ate encontrar o salão de portas, lá deve escolher uma das portas e bater, dentro das portas podem ter inimigos, ou não, pode ter escudos, ou nao em seguida mais labirintos e assim segue ate o fim do primeiro grande labirinto.

11. Músicas e Sons

O som ambiente presente em todo o labirinto deve ser algo como um sussurro, uma brisa leve, alguns ruídos de animais, os passos de Jake. E no salão das portas os barulhos dos monstros devem ser mais alto e assustador. Sem música, apenas ruído.