

Game Design:

Looking For The Beast

Caçar ou ser caçado?

Todos Direitos Reservados © 2008
Mateus Ribeiro da Silva
Jônatas Marques da Rosa
Versão # 1.01
16/09/2013

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	10
ABERTURA	10
MENU PRINCIPAL	10
MENU OPÇÕES	ERRO! INDICADOR NÃO DEFINIDO.
MENU INICIAR PARTIDA	ERRO! INDICADOR NÃO DEFINIDO.
MENU FIM DE JOGO	ERRO! INDICADOR NÃO DEFINIDO.
9. PERSONAGENS DO JOGO	11
PLAYER: O SOLDADO	11
<i>Player: animações</i>	11
10. CENÁRIOS DE JOGO	12
11. MÚSICAS E SONS	14

1. Introdução

Prepare-se para aprender a ser um verdadeiro arqueiro, aprender todas artes necessárias para se tornar uma lenda, encare missões onde só um verdadeiro arqueiro pode rastrear o inimigo e passar despercebido em campo inimigo, encare monstros desconhecidos pelo mundo e muito mais!

Looking For The Beast é um jogo de aventura, tiro e stealth onde o jogador terá de aprender a rastrear animais, inimigos e objetos, além disto, terá que aprender a mirar com um arco escolhendo a flecha certa e regulando a mira conforme o balanço do vento, criar e usar armadilhas e lutar corpo-a-corpo usando artes do taekwondo e ao mesmo tempo facas de arremesso.

O jogo será em um cenário selvagem com grandes florestas, pequenos vilarejos e algumas cidades grandes. Cavernas serão encontradas escondidas ao meio do caminho, podendo conter monstros no qual nunca foram vistos e materiais para construir novos equipamentos.

O jogado ainda terá a possibilidades de ter habilidades únicas, como: usar espada, aprender sobre o uso de ervas medicinal, outros tipos de artes marciais, bombas e etc. As habilidades únicas serão difíceis de ser obtidas e poderão ser conquistadas em missões separadas da história principal.

2. Visão Geral do Jogo

Quanto ao tipo de objetos manipulados

1. O usuário terá a possibilidade de controlar o arco, facas, espada, plantar armadilhas, uso de ervas medicinais e lutar corpo a corpo.
2. Personagem, San.

Quanto aos tipos de desafio do jogo

1. Aprender e melhorar o máximo de habilidades possíveis.
2. Completar missões sem alertar alvos o menos possível.
3. Proteger vilas sendo atacadas por bestas.
4. Encontrar a besta final.

Quanto ao número de usuários

Single player / multiplayer.

Quanto aos oponentes do jogo

Em Looking for the Beast o usuário terá de enfrentar caravanas de ladrões traficando pelas estradas, proteger vilarejos e caçar raras bestas.

Quanto ao tipo de câmera e visão de jogo

O tipo de visão do jogador será em 3ª pessoa enquanto o usuário está andando, escalando, escondendo e etc. e irá mudar para 1ª pessoa quando estiver em modo de mirar com o arco.

Quanto ao tipo de cenários e mundos

O jogo é ambientado com muitas árvores florestas densas e escuras, algumas fazendas, cidades pequenas e grandes. A textura será puxada para um tom mais realista fazendo com que o ambiente fique mais empolgante e natural.

3. Outras Questões sobre o Jogo

Que tipo de jogo é este?

Looking for the Beast é um jogo de ação, aventura e stealth.

Qual é o seu público-alvo?

Jogo recomendado para pessoas maiores de 16 anos, pois contem violência.

Qual é o objetivo principal?

O principal objetivo é aprender o máximo possível e encontrar a besta somente vista, mas, nunca encontrada.

O que leva o jogador a perder o jogo?

O jogador irá perder o jogo quando a vida do usuário chegar a zero.

Qual o tempo de duração previsto para o jogo?

O tempo previsto de gameplay será em torno de 50 horas.

Quais são os concorrentes, produtos semelhantes?

O jogo Looking for the Beast é semelhante em alguns fatores a Assassins Creed(Ubisoft), Tomb Raider(Suare Enix).

Qual o diferencial?

O Jogo trás uma história diferenciada, variadas customização em habilidades e sistema diferente de mecânica ao atirar flechas.

4. Enredo

San, um jovem de 13 anos órfão, estava explorando uma floresta com seu melhor amigo Niel aos arredores de sua vila e uma gigante besta de dois chifres, com aparência de um lobo com pelos pretos e uma cicatriz no olho esquerdo, ataca ele e seu amigo. Seu melhor amigo acaba sendo devorado e San corre desesperadamente em busca de um lugar para se esconder e encontra uma casa onde um velho está sentado a frente. O velho vê a besta correndo atrás de San e se levanta. A besta ao olhar o velho, sai correndo de volta a escuridão.

O velho se chama Senar, já foi atacado pela mesma besta e sobreviveu. Senar revela sua história a San, ele era um arqueiro que perdeu seu braço esquerdo para a besta quando estava a a sua procura.

San pede a Senar a lhe ensinar tudo que sabe par um dia encontrar a besta como ele fez. Senar cria gosto pelo garoto e aceita seu pedido, ensinando a San tudo que um verdadeiro arqueiro deveria saber.

5. Recursos do Jogo

Motor de Jogo (Game Engine)

O jogo Looking for the Beast será desenvolvido utilizando Unity.

Recursos Gerais

- Gráficos 3D de alta qualidade
- Personagens 3D, estilo realístico.
- Texturas em estilo realístico.

Características Principais

- 8 Mapas.
- Customização do arco e flechas.
- Roupas customizáveis.
- 10 itens / utilizáveis.

Sistema Mínimo / Recomendado

Recommended:

OS: Windows Vista® (SP2) / Windows® 7 (SP1) / Windows® 8

Processor: 2.66 GHz Intel® Core™2 Quad Q9400 or 3.00 GHz AMD Phenom™ II

X4 940

Memory: 4 GB

Graphics: 1024 MB DirectX® 10—compliant with Shader Model 5.0 or higher

DirectX®: 10

Hard Drive: 17 GB

Supported Video Cards at Time of Release:

AMD Radeon™ HD 4850 / 5000 / 6000 / 7000 series

NVIDIA® GeForce® 8800 GT / 9 / 200 / 400 / 500 / 600 series

6. Gameplay

Funcionamento Básico

O jogo inicia conforme a história, San sobrevivendo ao ataque da besta. O jogador terá de treinar e completar missões para abrir mapas seguintes e outros tipos de missões mais arriscadas. Missões lhe darão materiais e dinheiro para melhorar seus equipamentos e habilidades.

Teclas e controles

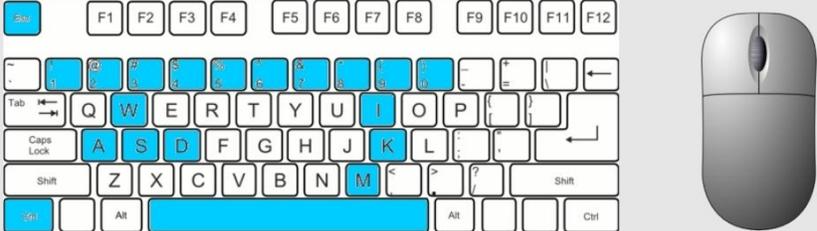


Diagrama de um teclado e um mouse com as teclas de controle do jogo destacadas em azul. O teclado mostra as seguintes teclas destacadas: Esc, F1-F12, as setas de direção, W, A, S, D, I, K, M, e as teclas de número 1-9. O mouse é um modelo de botão único com uma roda de rolagem.

W, A, S, D - Movimentos.	Mouse 1 - Atirar e usar item.
Ctrl - Abaixar.	Mouse 2 - Correr e agarrar.
Espaço - Pular.	Scroll - Trocar arma ou item.
I - Inventário.	
K - Habilidades.	
M - Mapa.	
1 ao 9 - Trocar arma ou item.	
Esc - Pause.	
Tab - Trocar habilidades.	

Regras gerais do jogo

- Vida chegar a zero o jogador terá de começar do último save game.
- Jogador terá um número máximo de flechar para carregar e se acabar terá de voltar e comprar mais.

Pontuação

Sem pontuação.

7. Interface de Jogo

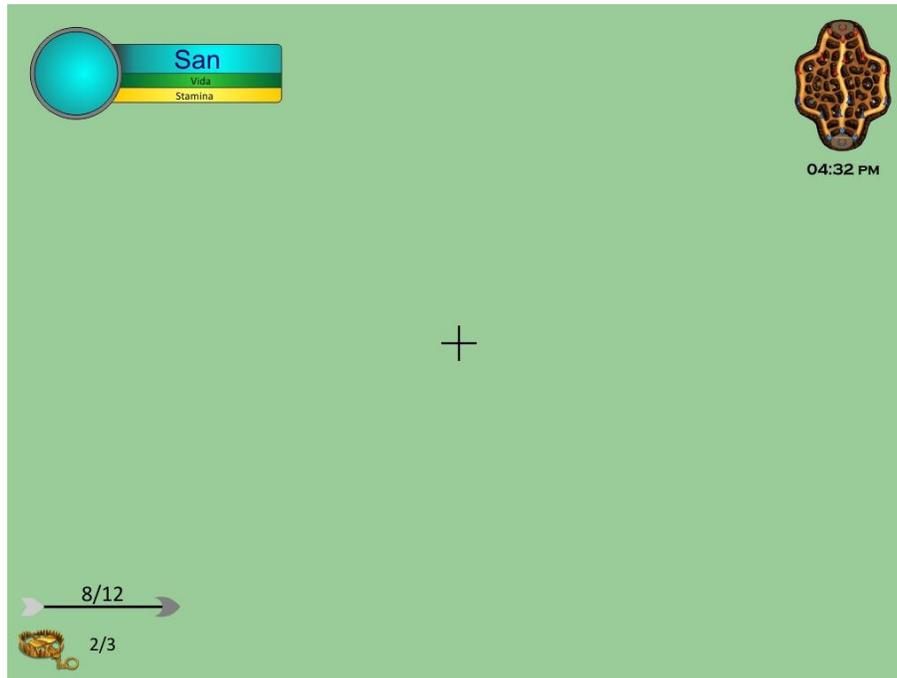


Figura 1: Interface básica de jogo

Na visão do jogador o personagem é sempre mostrado no centro da tela interagindo com a câmera em 1ª e 3ª pessoa.

A interface composta pelos seguintes elementos:

1. Status do personagem no topo esquerdo da tela.
2. Mini mapa com horário do dia no topo direito da tela.
3. Munição atual e máxima na parte inferior esquerda da tela
4. Mira no centro da tela.

8. Menus / Passo a Passo

Abertura

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

1. Será apresentado uma tela inicial com logotipo do jogo na abertura.
2. Vídeo marca da empresa desenvolvedora.
3. Espaço reservado para o vídeo marca do Publisher.
4. Vídeo de introdução do jogo – animação em vídeo.
5. O Menu principal será acessado.

Menu Principal

O menu principal será composto por uma paisagem no fundo destacando o vento balançando o mar ou árvores.



Figura 2: Menu Principal

- Novo jogo: inicia uma nova partida.
- Load: carregar save game.
- Opção: trocar resoluções, qualidade, teclar e etc.
- Créditos: mostras desenvolvedores, empresa, Publisher e etc.

9. Personagens do Jogo

Player: San

O jogador é representado por San, jovem, aventureiro e estiloso.



Figura 3: O Player

Player: animações

As animações previstas para o Player são listadas a seguir:

- 1 – Espera: Olhar para os lados.
- 2 – Andar.
- 3 – Correr.
- 4 – Pular.
- 5 – Agarrar árvores e muros.
- 6 – Usar facas.
- 7 – Carregar e usar arco.
- 8 – Luta corpo a corpo.
- 9 – Plantar armadilha
- 10 – Uso de ervas medicinais.
- 11 – Morte.

10. Cenários de Jogo

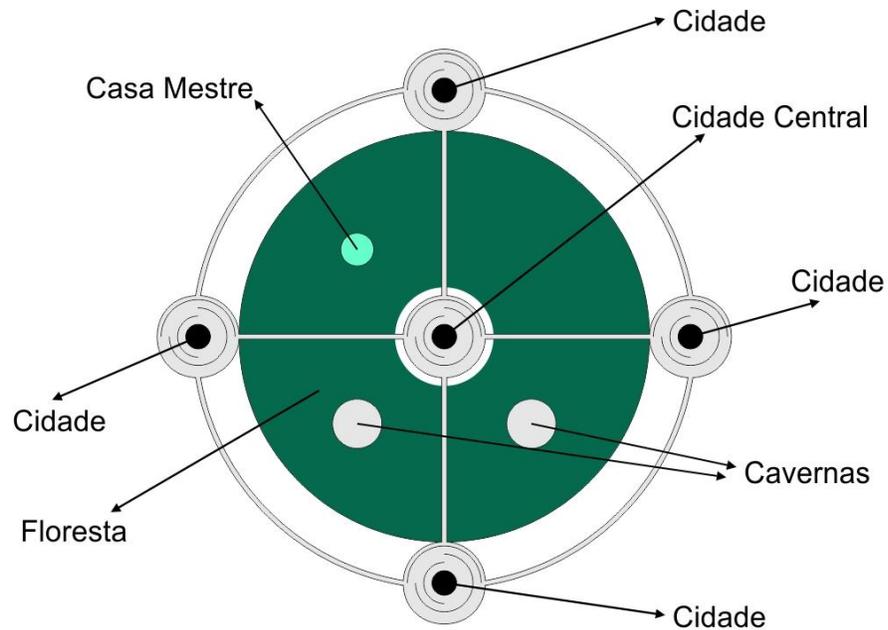


Figura 4: Planta exemplo do mapa

O jogador iniciará em algum lugar na floresta envolta da Casa do Mestre, onde terá início ao jogo. As cidades se interligam com estradas que cortam a grande floresta do mapa, onde passam vendedores, assaltantes e etc.

Cidades Central – Maior cidade do jogo.

Floresta – Densa floresta com grandes árvores.

Caverna – Cavernas onde se encontrará os boss e equipamentos.

Cidade – Cidades médias contendo missões e mercadorias.



Figura 5: Exemplo Cenário

Cenário com textura realística e florestas densas e escuras.

11. Músicas e Sons

- Som vento diminui e aumenta conforme o horário e clima.
- Som suspense quando personagem se encontra em perigo.
- Voz do mestre lembrando em momentos de apuros
- Som bestas rugindo.
- Flechas sendo acertadas em alvos (madeiras, pessoas, animais e etc.)