

Game Design:

A HORROR GAME

"WHERE YOUR NIGHTMARE BECOMES REALITY"

Todos Direitos Reservados © 2014
Andrew Floriano
Versão # 1.0 Pré Alpha
10.04.14

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?	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
SISTEMA MÍNIMO / RECOMENDADO	8
6. GAMEPLAY	9
FUNCIONAMENTO BÁSICO	9
TECLAS E CONTROLES	9
REGRAS GERAIS DO JOGO	10
PONTUAÇÃO	10
7. INTERFACE DE JOGO	11
8. MENUS / PASSO A PASSO	12
ABERTURA	12
MENU PRINCIPAL	12
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	13
PLAYER: O SOLDADO	ERRO! INDICADOR NÃO DEFINIDO.
<i>Player: animações</i>	14
10. CENÁRIOS DE JOGO	15
11. MÚSICAS E SONS	18

1. Introdução

Prepare-se para escapar desse pesadelo, em "A HORROR GAME" você será Andrew, um jovem estudante que acorda no Instituição Mental GCR e não consegue se lembrar de como chegou lá, enfrente seu pior pesadelo em uma busca alucinante por 8 chaves importantes para escapar desse lugar macabro e tenso.

Enfrente em primeira pessoa, apenas com a sua lanterna os mistérios desse lugar ao clássico estilo Slender Man.

2. Visão Geral do Jogo

Quanto ao tipo de objetos manipulados

O personagem manipula apenas uma lanterna para melhorar a visão no ambiente escuro do game, com a possibilidade de ligar e desligar a mesma.

Quanto aos tipos de desafio do jogo

O objetivo é pegar as 8 chaves que trancam a porta do asilo para o personagem conseguir escapar do prédio. E nesse meio tempo, escapar do espírito que te persegue o tempo todo e cada vez mais quando você pega uma chave.

Quanto ao número de usuários

Single player.

Quanto aos oponentes do jogo

Você só terá 1 inimigo, que te persegue o jogo todo enquanto você procura as chaves, ele aparece quando você menos espera, na sua frente, ou até atrás de você, se ele encosta em você, o game acaba.

Quanto ao tipo de câmera e visão de jogo

Jogo em 3D, rodará em 1º pessoa.

Quanto ao tipo de cenários e mundos

O game é ambientado dentro de um prédio abandonado e em uma floresta. Texturas de alta qualidade em todos os objetos, na parte da floresta, uma neblina muito densa preenche todo o cenário, dificultando a visão, com muitas árvores altas e rochas no caminho, com uma grama densa e bem alta também. Na parte do Asilo, você se sente em um labirinto, paredes com ótimas texturas e salas de tratamento médico e banheiros, fiel a cenários macabros de hospitais e asilos, com sons e interação com o ambiente.

3. Outras Questões sobre o Jogo

Que tipo de jogo é este?

A Horror Game é um jogo de survival horror em 1ª Pessoa.

Qual é o seu público-alvo?

Para qual público é dirigido. A Horror game é recomendado para jogadores acima de 18 anos, pois é extremamente violento, visto que há muitas imagens de cadáveres e sangue no cenário. Voltado para quem busca sustos e terror psicológico.

Qual é o objetivo principal?

Do jogo, como se vence ou qual o final, ou mesmo qual a finalidade se jogando. O objetivo principal do game é pegar 8 objetos antes do inimigo que te persegue te pegar, assim que você conseguir os 8 objetos, você conseguira escapar do inimigo e finalizar o game.

O que leva o jogador a perder o jogo?

Como se perde no jogo; O jogo dará GameOver assim que o inimigo que te persegue encostar em você.

Qual o tempo de duração previsto para o jogo?

Estimativa de tempo que o usuário passara jogando por fase, e mesmo, o produto por inteiro. Para pegar os 8 objetos nos 2 cenários do game, sem morrer nenhuma vez, e sem saber a localidade dos objetos no cenário, o tempo previsto para conclusão do game é de 1 hora.

Quais são os concorrentes, produtos semelhantes?

O game Slender Man, além de ser a inspiração do game “A Horror Game” é semelhante a ele, publicado pela Parsec Production, lançado em Julho de 2012, teve uma ótima recepção da crítica e teve até uma sequência, chamada Slender Arrival, a IGN fez uma ótima crítica do game e disse que se trata um game de “Puro Horror”.

Outro concorrente direto do game é o jogo Amnesia the Dark Descent, a crítica que a IGN fez ao game é a seguinte,

“ Amnesia é um jogo bem simples, com mecânicas diretas e sem complexidades. Porém a atmosfera que o jogo oferece ao jogador é fascinante, algo que é raro de ser ver hoje em dia seja em qualquer gênero. O medo vivido pelo personagem consegue transpassar o monitor e afetar o jogador. Amnesia: The Dark Descent é uma experiência de sentidos que define realmente o que é um horror de sobrevivência, já que aqui você luta apenas para sobreviver e não combater. Tanto que desafio, ou melhor, recomendo à você leitor jogar este game no escuro, sozinho e com fones de ouvido.”

Qual o diferencial?

A diferença crucial do game, é a ambientação muito mais densa e rica em detalhes, além de não se limitar a apenas uma floresta com algumas árvores, A Horror Game, traz um sistema de iluminação muito superior aos concorrentes, além da texturização do ambiente fechado, e da riqueza de detalhes da floresta, que além de possuir uma neblina, possui casas com lareiras, fogueiras e sons que vão variando a cada gameplay, como um galho de quebrando, ou um pássaro voando na sua frente quando você menos espera.

4. Enredo

Descrever o enredo, a história do jogo.

A Horror Game não é muito focado em história, você já começa o jogo sem saber aonde está. O protagonista acorda e só tem uma lanterna em mãos e uma folha, esta folha possui um desenho com uma porta, 7 chaves e a palavra FUJA escrita.

O protagonista ainda está desorientado e não sabe o que fazer, ele suspeita que foi um alvo de sequestro que não deu muito certo, pois quanto mais ele sai do quarto e caminha no local, vê cadáveres e sangue em todo local, o desespero bate e ele começa a procura das 7 chaves para fugir dali, porém no momento que ele pega a primeira chave, vê um vulto e percebe que ele não está sozinho, neste momento começa a busca das chaves para abrir a porta que se encontra no térreo do prédio, antes que aquela "coisa" pegue ele.

Ao decorrer do game o protagonista vê mensagens escritas nas paredes, dizendo que lá não é mais seguro, que antigamente havia um paciente atordoado, que ficou louco e se foi vítima de assassinato pelos médicos do local, e que no primeiro ano de sua morte, ele voltou para se vingar de todos. Após isso o protagonista sabe que se trata de um espírito, e a busca pelas chaves fica mais tensa e frenética.

Após o protagonista pegar as 7 chaves, a porta principal do asilo se abre, sendo capaz de você fugir, porém o terror ainda não termina, o Asilo é no meio de uma floresta, você precisa achar algum lugar para pedir socorro, porém a floresta é uma densa e de difícil visualização, porém após a procura o protagonista acha um carro, porém sem a chave, colado na porta do carro, o protagonista acha outro desenho, com as chaves do carro dentro de uma cabana, seu objetivo agora é procurar a cabana e pegar as chaves do carro para conseguir sair daquele lugar, porém não esquecendo, que o espírito te persegue o tempo todo, inclusive na floresta.

5. Recursos do Jogo

Motor de Jogo (Game Engine)

O game esta em desenvolvimento na engine Unity 4 na versão free, sem recursos de nenhuma outra ferramenta.

Recursos Gerais

- Gráficos 3D de alta qualidade
- Resoluções opcionais : 800x600, 1024x768, 1280x1024
- Texturas em estilo realístico feito em 3D Max
- Iluminação de alta qualidade
- Ambiente dinâmico, com sons realísticos.
- Animações em tempo real.

Características Principais

2 Mapas

1 inimigo

8 Itens, que são o objetivo do game

Sistema Mínimo / Recomendado

Minimo:

OS: **Windows 7 (32/64-bit)/Vista/XP**

Processador: **Pentium 4 (1.7GHz)**

Memoria: **512 MB RAM**

Graphics: **DirectX® 8.1 level Graphics Card (Requires support for SSE)**

Recomendado:

OS: **Windows® 7 (32/64-bit)/Vista/XP**

Processador: **Pentium 4 (3.0GHz, ou melhor)**

Memoria: **1 GB RAM**

Graphics: **DirectX® 11 level Graphics Card**

6. Gameplay

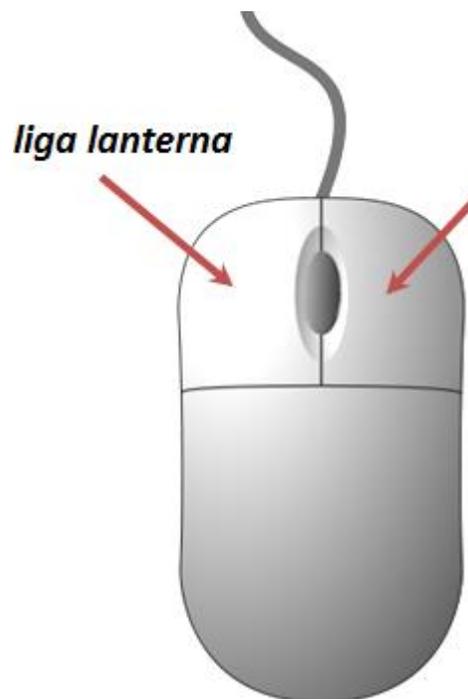
Funcionamento Básico

Descrição básica do funcionamento do jogo. Como o jogo inicia, o que se deve fazer de uma forma geral, jogando. O game inicia com um menu totalmente interativo 3D, te dando a opção da resolução da tela, sair e jogar o game, após dar "Play" no menu principal, o jogo já começa com o protagonista acordando no manicômio. Basicamente, você so caminha a procura das chaves e mira a lanterna para melhorar a visibilidade.

Teclas e controles

Você caminha para frente com W, esquerda com A, direita com D e para trás com S, o mouse que é a mira, move 360 graus.

Se você clicar com o mouse no botão esquerdo, você desliga a luz da lanterna.



Regras gerais do jogo

A regra do jogo é correr para escapar do inimigo que te persegue, e buscar as 8 chaves escondidas no cenário.

Pontuação

Cada vez que você pega uma chave, você fica mais perto de abrir a porta, porém o inimigo automaticamente vai ficando mais rápido e mais inteligente. Não existe pontuação, somente objetivo principal.

7. Interface de Jogo



Interface básica do jogo, como dito anteriormente, não terá uma interface muito complexa pois a tela do jogo tem que ficar clara e limpa, para melhor imersão.

Só ira aparecer a lanterna e a mão do personagem.

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 Unity.
2. O Menu principal será acessado.
3. Após apertar "Play" você começa o game.

Menu Principal

O menu principal será composto por uma Cena 3D no fundo.



Menu Principal

As opções disponíveis no menu principal são as seguintes:

- Play Game : inicia uma nova partida
- Exit : Sai do game

9. Personagens do Jogo

Como em muitos games em primeira pessoa, o protagonista não aparece e nem esboça reação, então vou citar somente o inimigo, que tem foco direto no game.

Inimigo

O inimigo é representado por um espírito, com a intenção de passar medo e terror quando o protagonista o encara.



Protagonista: animações

As animações previstas para o Protagonista são listadas a seguir:

1. Espera 1 – Olha Lados	2. Anda
3. Desliga Lanterna	4. Liga Lanterna

10. Cenários de Jogo

São 2 cenários do game, interior de um asilo condenado, e uma floresta macabra, o jogador começa dentro do Asilo, para depois que completar os objetivos principais ir para a floresta.

O asilo é um ambiente tomado por morte e terror, sangue nas paredes e macas e camas jogadas no cenário, junto a cadáveres e ossos nos quartos.

Já a floresta, é um ambiente aberto, com cabanas abandonadas em diversos lugares do mapa e muitas arvores, dificultando a visão.



Jogador pegando uma chave em uma cama



Cenário no interior do Asilo.



Cenário da floresta.



Interior Asilo, parte dos quartos de isolamento.

11. Músicas e Sons

Em todo tempo o game reproduz um som que dá mais tensão ao jogador, misturado com gritos em determinadas partes do game, por exemplo, quando o jogador entra em um quarto, o som pode ser mais alto ou mais baixo, ou ele pode ouvir um grito muito alto quando o inimigo se aproxima.

Os sons podem ser conferidos por estes links,

<https://www.youtube.com/watch?v=qUlb44fMuKA>

https://www.youtube.com/watch?v=-GI_EG7UWM

Os sons são mixados, com partes cortadas e volume deixado na maneira que não agrada o jogador.

O jogo não terá dublagens!