

**Game Design:**

# **Psycho Stories**

Dr. Eduard Wirths History

Todos Direitos Reservados © 2014  
Endriu Majerkowski  
Versão # 1.0  
04/04/2014

# 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>10</b>
ABERTURA	10
MENU PRINCIPAL	10
MENU OPÇÕES	<b>ERRO! INDICADOR NÃO DEFINIDO.</b>
MENU INICIAR PARTIDA	<b>ERRO! INDICADOR NÃO DEFINIDO.</b>
MENU FIM DE JOGO	<b>ERRO! INDICADOR NÃO DEFINIDO.</b>
<b>9. PERSONAGENS DO JOGO</b>	<b>11</b>
PLAYER: O SOLDADO	11
Player: animações	11
<b>10. CENÁRIOS DE JOGO</b>	<b>12</b>
<b>11. MÚSICAS E SONS</b>	<b>13</b>

# 1. Introdução

*A história de Psycho Stories começa quando, Steve A. Phillips, um escritor renomado de suspense/terror, pesquisa sobre lugares esquecidos pela história, onde aconteceram reais tragédias ou mitos conhecidos e descobre uma mansão em Auschwitz (Polônia), onde viveu o médico chefe da SS (Elite nazista) nos tempos da segunda guerra mundial que fazia experimentos de todos os tipos em humanos. Logo após a guerra todos da elite nazista foram a julgamento por crimes de guerra, antes de chegar a vez de Eduard Wirths, histórias dizem que matou sua família e a si.*

*Buscando por inspiração, Steve A. Phillips decide visitar a mansão para obter uma boa experiência para seu próximo livro.*

*Gênero – Survival/Horror.*

*Cenário – Velha mansão.*

*Jogador – Primeira pessoa, controla o escritor Steve A. Phillips.*

*Objetivo – Descobrir mais sobre a história que busca ou o que há na casa.*

*Sobre – Paredes da mansão trocam de lugar, há uma barra de pavor/susto para o jogador e usa um lampião para ver dentro da casa, se ele apagar o marcador de pavor aumenta e o jogador deve fazer ele acender antes que aconteça algo. Haverão espíritos/experiências.*

## ***2. Visão Geral do Jogo***

### **Quanto ao tipo de objetos manipulados:**

O jogador controla o escritor Steve A. Phillips, tendo um lampião para auxiliar na escuridão dentro da casa, porém se apagar o jogador deve rapidamente acende-lo. Sobre armas, apenas armas brancas.

### **Quanto aos tipos de desafio do jogo:**

No jogo Psycho Stories o objetivo é sobreviver na casa, na qual o personagem acha que está vazia anos depois da história dela. Porém, fatos estranhos acontecem e ele deve sobreviver para ter sua história.

### **Quanto ao número de usuários:**

Apenas 1 jogador. (Single Player).

### **Quanto aos oponentes do jogo:**

Terão alguns espíritos antigos da casa para assustar o personagem podendo fazê-lo morrer. Alguns experimentos do chefe nazista também serão encontrados, podendo matar mais rapidamente o jogador, e por último, o chefe do jogo.

### **Quanto ao tipo de câmera e visão de jogo:**

O tipo de visão do jogador, 1ª pessoa.

### **Quanto ao tipo de cenários e mundos:**

O cenário do jogo se passa numa casa longe de civilização. Um terreno escuro cheio de árvores, iluminação muito baixa, tanto no terreno quanto na casa. Chuva e relâmpagos também farão parte.

### 3. Outras Questões sobre o Jogo

#### Que tipo de jogo é este?

Psycho Stories é um survivor horror em primeira pessoa.

#### Qual é o seu público-alvo?

Recomendado para maiores de 16 anos.

#### Qual é o objetivo principal?

O jogador deve sobreviver até o fim, encontrar o chefe e passar por ele para sair da casa, na qual não sabia dos eventos que ocorriam lá.

#### O que leva o jogador a perder o jogo?

O Jogo terá um marcador de “pavor”/”susto” como em Clock Tower 3 Secrets and



Unlockables (ps2)

#### Qual o tempo de duração previsto para o jogo?

Estimativa de tempo de aproximadamente 4~6 horas.

#### Quais são os concorrentes, produtos semelhantes?

Produtos semelhantes como dito Clock Tower, concorrência não teria tanta hoje porque jogos de horror hoje em dia são na real shooters, sempre há armas de fogo para se defender.

#### Qual o diferencial?

Não ter armas de fogo como alguns outros jogos deixa o jogo mais difícil e as vezes realista. Contendo paredes que se movem sem um motivo, despertando mais pavor para quem joga (e também para o personagem), com um cenário e adversários assustadores.

## **4. Enredo**

*Misteriosamente a esposa e filha do escritor são dadas como desaparecidas após certo dia, quando sua esposa buscava sua filha na escola e não voltam para casa, após anos de luto pessoal, em álcool e cigarros, o escritor decide voltar a escrever histórias e continuar sua vida. Porém agora ele não vai simplesmente cria-las, mas visitar lugares conhecidos como Assombrados, para ter uma experiência mais real para seus livros, não se importando se acontecer algo com ele, pois as únicas pessoas na qual se importava desapareceram.*

## **5. Recursos do Jogo**

### **Motor de Jogo (Game Engine)**

O jogo será feito em Unity3D.

### **Recursos Gerais**

- Gráficos 3D de alta qualidade
- Diversas Resoluções opcionais (como oferece a Unity).
- Personagens 3D originais, estilo realista.
- Texturas em estilo realístico.

### **Características Principais**

Lista básica das principais características do jogo.

- 1 Grande cenário.
- 10 inimigos.
- 5 itens.

### **Sistema Mínimo / Recomendado**

Mínimo:

SO: Windows XP/Vista

Processador: 2,0Ghz ou equivalente

Memoria: 2GB de RAM

Placa de vídeo: 64MB, compatível com DX9

Espaço em disco: 2GB de espaço livre em disco

Placa de som: Compatível com DX 8.1

Recomendado

SO: Windows 7/8

Processador: 2,4Ghz ou equivalente

Memoria: 4GB de RAM

Placa de vídeo: 128MB, compatível com DX9

Disco rígido: 2GB de espaço livre em disco

Som: Compatível com Eax

## **6. Gameplay**

### **Funcionamento Básico**

O jogo começa dentro do pátio da mansão, com uma breve história antes, indicando o jogador a procurar antes de entrar na casa, um lampião ou algo que emita luz para “passar a noite lá”, logo após, o jogador entra na casa, assim começando realmente o jogo.

### **Teclas e controles**

Andar: A,S,D,W

Mover câmera/Girar: Mouse

Interação com objetos: E

### **Regras gerais do jogo**

Regras são apenas sobreviver e conseguir sair da casa.

### **Pontuação**

Não há pontuação devido ao tipo/gênero do jogo.

## 7. Interface de Jogo

A ideia da interface é parecida com essa. Apenas temporária esta imagem mas para ilustrar a ideia da interface básica.

Exemplo:



Figura 1: Interface básica de jogo

Jogador sempre ao centro, marcador para “vida” do jogador no top à esquerda, provavelmente algo de itens sobre a direita.

## 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.
5. O Menu principal será acessado.

### Menu Principal

Menu principal com alguma imagem do jogo, nome do jogo, ano, desenvolvedor, etc em baixo e os menus Novo Jogo, Créditos e Sair.



Figura 2: Menu Principal

## 9. Personagens do Jogo

### Player: Steve A. Phillips

O jogador é representado pelo escritor Steve A.P., ainda não tem uma representação 3D do personagem e talvez não tenha, pelo jogo ser em primeira pessoa.

Breve na imagem apenas uma representação temporária do jogador.



Figura 3: Apenas partes do player

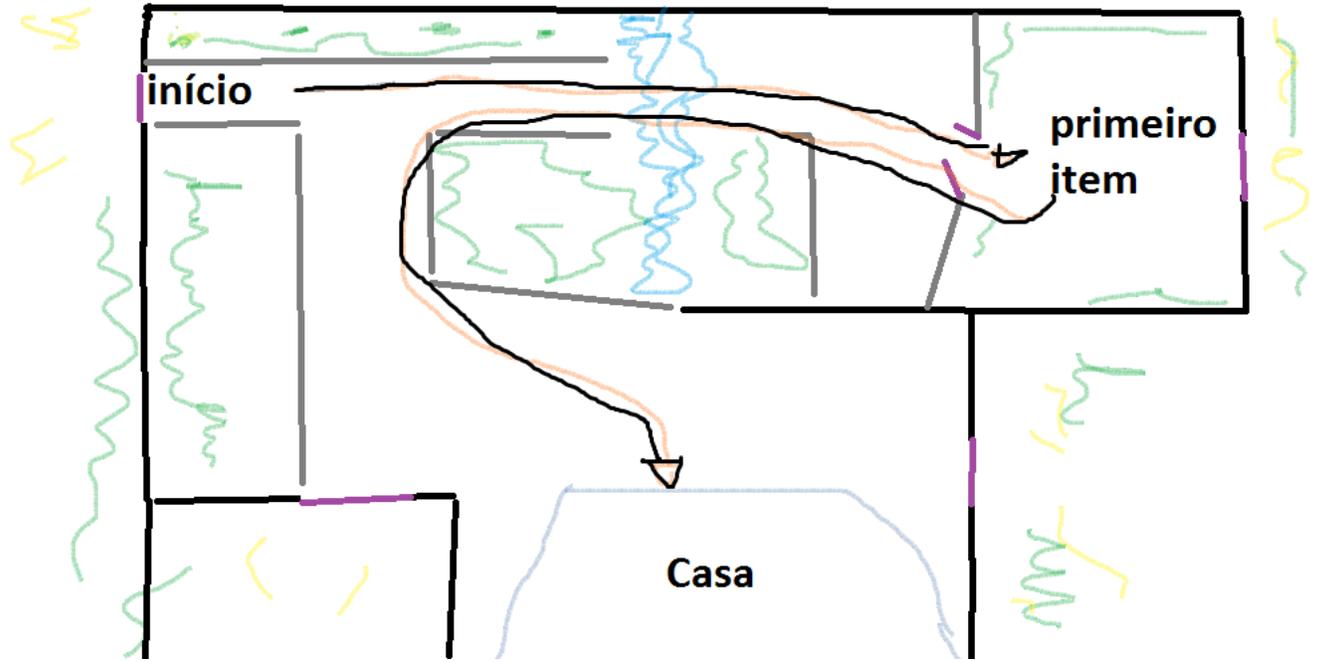
### Player: animações

As animações previstas para o Player são listadas a seguir:

1. Olhar para os lados	2. Andar	3. Interagir itens
4. Acender lampião	5. Trocar itens	6. Pular
7. Morte2		

## 10. Cenários de Jogo

O jogo começará na parte de fora da casa, a casa ainda não foi estruturada, então apenas contem o mapa do cenário fora da casa



## **11. Músicas e Sons**

O jogo começa com som da chuva, logo terá sons de animais como corujas, isso na parte de fora da casa. Dentro terá sons de dublagem da mulher já morta do médico nazista, com sons do tipo "Tenha cuidado", "Ele quer matar você", etc (ela é apenas um espírito). Muitos sons dentro da casa, cada personagem terá seu som. Talvez haverá uma musica continua de background.