

Game Design:

One Bullet

Todos Direitos Reservados © 2014
Bruno Dalmaz e Bernardo Braga
Versão # 1.01
Data

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	11
MENU INICIAR PARTIDA	ERRO! INDICADOR NÃO DEFINIDO.
MENU FIM DE JOGO	12
9. PERSONAGENS DO JOGO	12
PLAYER: O SOLDADO	12
Player: animações	13
10. CENÁRIOS DE JOGO	14
11. MÚSICAS E SONS	15

1. Introdução

Prepare-se para entrar no sinistro labirinto do Minotauro, um lugar onde a ciência e o medo tomaram conta. Não há como clamar por ajuda, pois só você é capaz de desvendar o mistério por trás dessa aterrorizante história. Seu equipamento é limitado, uma lanterna e uma pistola estão ao seu alcance, e como se não bastasse ela está carregada com apenas uma bala. O que você faria se tivesse uma única chance, um único tiro?

One Bullet é um jogo FPS com alguns elementos de horror game e uma ambientação extremamente escura limitando o player em visualizar apenas o que está sendo iluminado pelo feixe de luz. O player irá controlar Sam Boros, cientista grego que sobreviveu a uma carnificina ocorrida nas escavações de Cnossos, carregando apenas uma lanterna, uma pistola e, exclusivamente, uma única bala.

O objetivo do game é descobrir o que causou a revolta de Astérion, o terrível Minotauro. Para isso, será necessário coletar as cartas que estão espalhadas pelo labirinto e, após apanhá-las, encontrar a saída evitando um encontro.

Sem perder o foco na história, o jogo fará o player se assustar de todas as maneiras possíveis e por reflexo, acabar gastando seu único tiro. Um dos diferenciais do One Bullet é o fato de seu jogador possuir apenas uma chance de matar Astérion, nada mais que isso. Mas não significa que a besta irá morrer tão fácil assim, deixando o player apreensivo e com as mãos suando no caso de um encontro surpresa com o mesmo.

2. Visão Geral do Jogo

Quanto ao tipo de objetos manipulados

Em One Bullet, o Player estará controlando Sam Boros. Um cientista grego que chegou ao CPG (centro de Pesquisas Genéticas) poucos dias antes da revolta do Minotauro. Durante o game, Sam estará carregando uma lanterna e uma pistola, além de poder interagir com papéis que contarão a história por trás de todo o acontecido.

Quanto aos tipos de desafio do jogo

One Bullet possui dois objetivos: 1) Descobrir o que aconteceu com o laboratório; 2) Achar a saída do labirinto. Mas como fazer isso em um labirinto gigantesco, escuro e com uma criatura que pode estar em qualquer lugar?

Quanto ao número de usuários

O game One Bullet será singleplayer, podendo, em um futuro haver um modo multiplayer para aumentar a interatividade entre jogadores.

Quanto aos oponentes do jogo

One Bullet contará com apenas um inimigo, o Minotauro Astérion. Ele estará caminhando aleatoriamente pelo cenário e irá persegui-lo se avistar o player.

Quanto ao tipo de câmera e visão de jogo

One Bullet é um jogo em 1ª pessoa, ajudando a dar imersão do jogador ao personagem da história.

Quanto ao tipo de cenários e mundos

One Bullet se passa em um grande labirinto, extremamente escuro. Manchas de sangue estarão espalhadas pelas paredes e chão, além de corpos dilacerados, passando a sensação de que algo muito ruim aconteceu.

3. Outras Questões sobre o Jogo

Que tipo de jogo é este?

One Bullet é um game de Gênero First Person Adventure com uma temática em Horror, com alguns detalhes de FPS.

Qual é o seu público-alvo?

One Bullet é um jogo para maiores de 12 anos e jogadores ocasionais que gostam de alguns sustos por diversão.

Qual é o objetivo principal?

One Bullet será terminado quando o player achar todas as cartas e documentos deixados pelo labirinto e achar a saída do mesmo.

O que leva o jogador a perder o jogo?

Em One Bullet, o player irá perder a partida após levar muito dano do Minotauro. Após levar um acerto, a tela irá ficar avermelhada, e não irá mudar. Após um segundo encontro ou segundo dano. O jogador morre, perdendo todas as cartas encontradas e tendo que recomeçar do zero.

Qual o tempo de duração previsto para o jogo?

Como o game possui apenas um mapa. O tempo de duração da partida dependerá do ritmo imposto pelo jogador. Na média, durará em torno de 30 minutos.

Quais são os concorrentes, produtos semelhantes?

One Bullet é semelhante a jogos como “Vanish” (3DrunkMen, 2013) e “Slender, The Arrival” (2013, Parsec Productions)

Qual o diferencial?

O Diferencial de One Bullet está na forma de usar a bala. Ela tá de uma chance a mais de sobrevivência ou de recomeçar a partida.

4. Enredo

No ano de 2014, após escavações feitas em Cnossos na ilha grega de Creta, arqueólogos acabaram por descobrir o Labirinto do Minotauro, tão comentado nos poemas de Ovídio e projetado por Dédalo e seu filho Ícaro a pedido do rei Minos. Era uma descoberta incrível para o mundo da arqueologia.

Durante um mapeamento do extenso labirinto, tornaram a encontrar uma espada. A mesma foi levada até um laboratório, onde foi concluído que o objeto pertencia ao rei de Atenas, Egeu, e foi dada ao seu filho, Teseu, quando jovem, para que matasse Astérion, o Minotauro e livrasse Atenas de uma praga. A maldição ocorria a cada nove anos e obrigava Atena, Deusa da sabedoria, a enviar para sacrifício, na ilha de Creta, sete rapazes e sete donzelas atenienses.

Mais estudos foram feitos e uma nova surpresa foi revelada: havia resquícios de sangue na lendária arma. O DNA foi analisado por uma equipe de cientistas gregos que notaram a semelhança do gene em touros e humanos. Seria o mito do Minotauro real?

Resolveram então tentar reproduzir, por meio da engenharia genética, um clone do DNA encontrado. O resultado foi um sucesso, e graças ao DNA de sua nova mãe, o Minotauro tornou-se um ser inteligente, desenvolvendo habilidades de escrita. Porém, não desenvolveu a fala, pois suas cordas vocais ainda eram de um bovino.

Durante o crescimento de Astérion, seu tratador, o também cientista, Dr. Addam Belledin, ensinou Astérion a escrever em inglês, português e grego arcaico, tentando descobrir se Astérion possuía algum tipo de memória genética, porém, tentava esconder, ao máximo, documentos que contassem o que o Minotauro original fazia.

Dr. Addam foi bem sucedido, fazendo com que Astérion, escreve detalhes, até então desconhecidos, da vida do rei Minos.

Devido à idade avançada, Dr. Addam acabou falecendo e seu posto foi substituído pelo Dr. Rob Kopinski, que não pretendia continuar com as descobertas de Dr. Addam, e sim, torna-lo uma criatura com o mesmo comportamento da original.

Dr. Rob acabou contratando Raoul Hamm para tomar o posto de tratador. Raoul tinha fama devido à forma violenta com que tratava os animais que ficavam no centro de pesquisas. E não foi diferente com Astérion. Má alimentação, desgaste físico e agressões sem motivos começaram a mudar o comportamento da criatura. Dr. Kopinski dava documentos que não eram permitidos acerca da real identidade do Minotauro. Passado alguns meses, chegou ao centro de pesquisas, o recém-formado Dr. Sam Boros, especialista em mitologia grega e formado em ciência genética, foi contratado para ligar informações do comportamento do minotauro atual com o original.

As descobertas de Sam não foram nada agradáveis. A forma com que Astérion estava sendo tratado o estava tornando igualmente violento ao original. Sam tentou avisar Dr. Kopinski sobre o que estava acontecendo, mas foi ignorado. Durante uma observação do comportamento de Astérion, Sam notou que ele escrevia várias cartas. Pegava uma, ia para o labirinto e voltava com as mãos vazias, pegava outra carta e refazia o processo. Quando Raoul entrou no labirinto para alimentar Astérion, acabou encontrando junto a parede, uma carta. Desgrudou-a da parede e no instante em que fez isso, foi estraçalhado por Astérion. Após isso, Astérion passou a caminhar pelo labirinto, destruindo as câmeras que o observavam e matando todos aqueles que ousavam tirar suas cartas da parede.

5. Recursos do Jogo

Motor de Jogo (Game Engine)

One Bullet será desenvolvido utilizando-se da Engine Unity 3D.

Recursos Gerais

- Gráficos 3D de média qualidade.
- 32 Bits cores.
- Game via Browser.
- Texturas em estilo realístico.

Características Principais

- 1 Cenário
- 1 Inimigo
- 1 Arma
- Coletáveis

Sistema Mínimo / Recomendado

Mínima

- CPU: 2.2 GHz Dual Core
- GPU: DirectX 9b Compatível
- Memória: 2GB RAM
- Som: Stereo

Recomendado:

- CPU: 2.4 GHz Quad Core
- GPU: DirectX 10+
- Memória: 4GB RAM
- Som: Headphones/ 5.1 + Surround

6. Gameplay

Funcionamento Básico

One Bullet inicia em uma sala pouco iluminada, nessa sala há uma mesa, alguns equipamentos quebrados e um corpo. Sobre a mesa estão uma pistola, uma lanterna e uma carta deixada pelo cientista que se matou no local. Pegue a lanterna, a pistola, abra a porta e adentre o labirinto. Nesse ponto o gameplay começa.

Teclas e controles

WASD: Movimentação

Mouse: Câmera

MLB: Atirar

RMB: Lanterna on/off

R: Restart

Shift: Correr

Q: Ler última nota

Regras gerais do jogo

Achar as cartas espalhadas pelo labirinto, após todas as cartas serem encontradas, a saída será liberada. O player só poderá dar Restart na partida se ainda não tiver gasto o único tiro que possui. Ao encontrar-se com o Minotauro, desligue a lanterna e corra.

Pontuação

A pontuação é feita pelo tempo de duração da gameplay em segundos.

7. Interface de Jogo

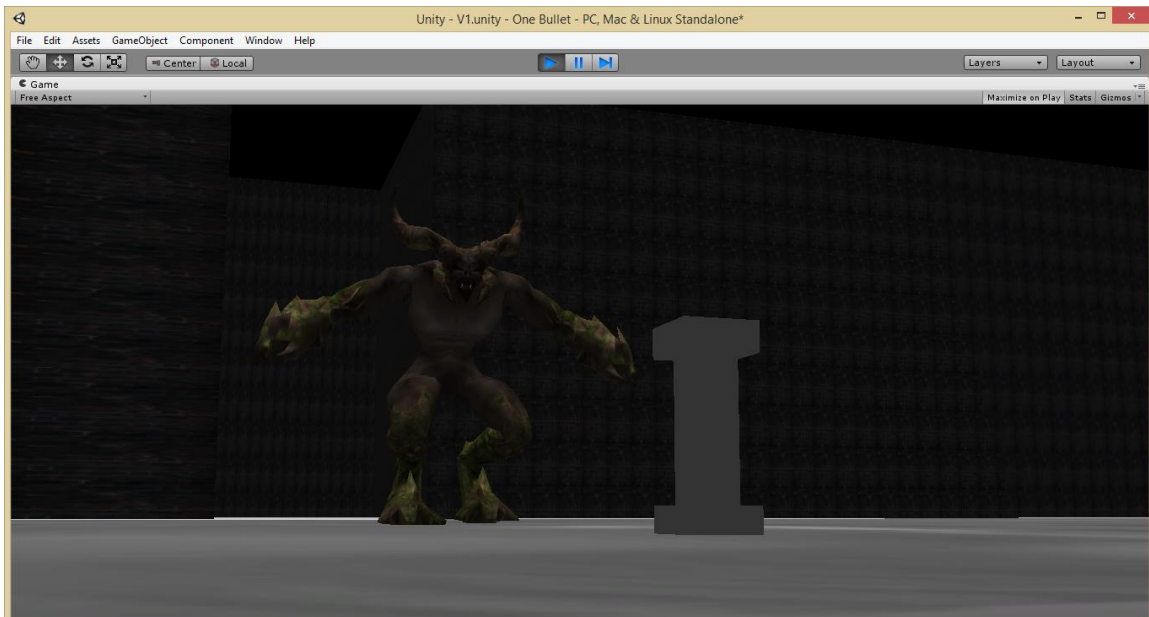


Figura 1: Interface básica de jogo

Na visão básica do jogo, no centro direito da tela, aparecerá a pistola e no centro esquerdo, a lanterna.

8. Menus / Passo a Passo

Abertura

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

1. Será apresentada uma tela inicial com logotipo do jogo na abertura.
2. O Menu principal será acessado.

Menu Principal

O menu principal será composto por uma imagem de um labirinto ao fundo, com os botões de fundo aquarelado das mesmas cores do labirinto ao fundo.

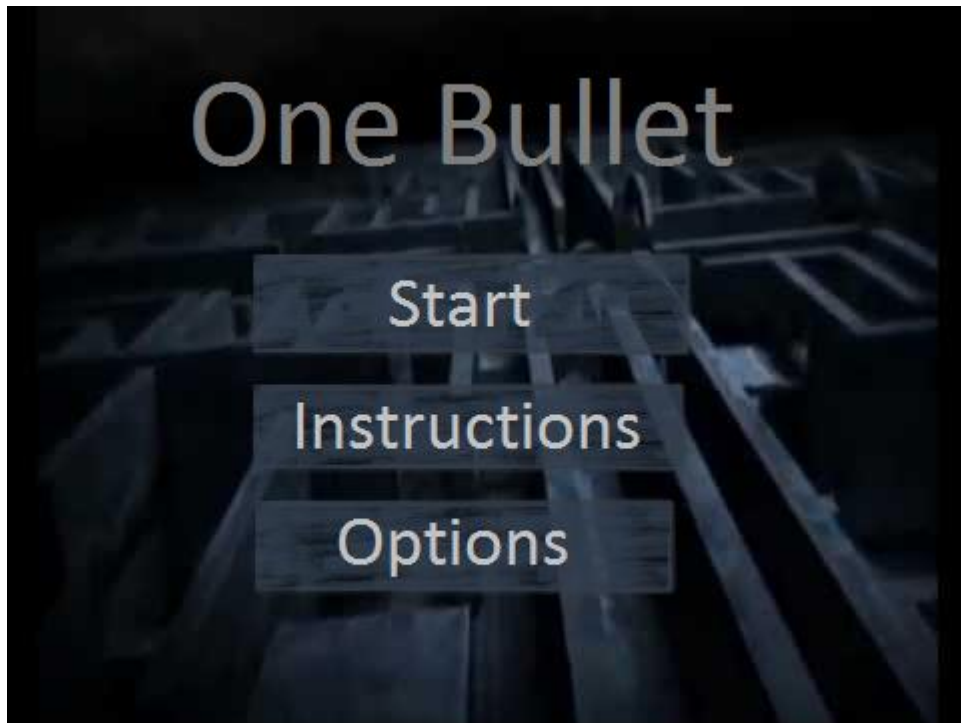


Figura 2: Menu Principal

As opções disponíveis no menu principal são as seguintes:

- Start: inicia uma nova partida
- Instructions: ensina o player os comandos que serão utilizados no game
- Options: remete o usuário ao menu de opções de jogo, onde configurações básicas podem ser escolhidas.

Os menus variam muito de jogo pra jogo, deve-se planejar os principais, ou melhor, todos menus que o jogo irá apresentar, descrevê-los e esquematizá-los.

Menu Opções



Figura 3: Menu Opções

- Sound: alterar volume do jogo
- Language: alterar idioma do jogo entre Inglês e Português

Menu Fim de Jogo



Figura 4: Menu Fim de Jogo

- Try Again: tentar novamente
- Main Menu: retornar ao menu principal

9. Personagens do Jogo

Player: Sam Boros

Sam Boros não irá aparecer durante a gameplay. Porém, a câmera irá balançar levemente, passando a sensação de medo ao jogador.

Player: animações

As animações previstas para o Player são listadas a seguir:

1. Anda	2. Corre	3. Atira
4. Morte		

Inimigo: Minotauro

Criatura grande, passando a sensação de superioridade e força



Figura5: Minotauro

Minotauro: animações

As animações previstas para o Minotauro são listadas a seguir:

1. Anda	2. Corre	3. Grita
4. Ataca	5. Cair	6. Levantar

10. Cenários de Jogo

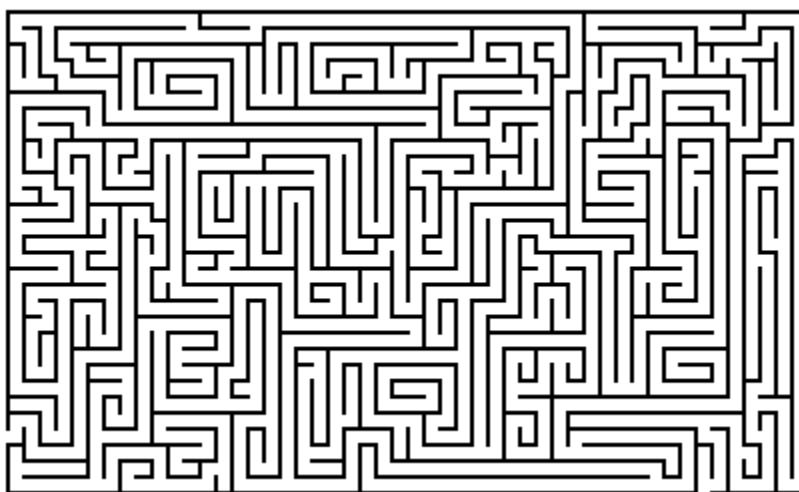


Figura 6: Mapa do Labirinto

O jogador entra no labirinto pela entrada localizada no canto inferior esquerdo. Atravessa o labirinto até a saída, coletando cartas espalhadas por ele.

11. Músicas e Sons

O som ambiente de One Bullet será com vento, ruídos e passos pesados a modo de deixar o jogador imerso no que está fazendo. Além dos passos do player, batimentos cardíacos do personagem principal, tiro e queda do minotauro.

Os sons serão retirados do YouTube e sources online.