

Projeto Vitais

Vanessa de Aguiar Costa
Nicolas Vaz
Felipe Camargo de Souza
Milena Duarte

São Paulo
2023
Game Design Document

FMU

Sumário

Considerações Iniciais

Introdução

- High Concept
- Público-Alvo
- Benchmarks
- Gênero, Tema e Estilo
- Plataforma, Preço e Distribuição
- Desenvolvedores
- História

Gameplay e Mecânicas

- Objetivo
- Condição de Vitória
- Condição de Derrota
- Core Loop
- Câmera
- Personagem
- Controles

Desafios

- Puzzle
- Inimigos

Inteligencia Artificial

- Lógica de Ponta a ponta
- Comportamento da IA e o Ambiente
- Pathfinding e Comportamento de Navegação
- Animação e IA

Itens de Jogo

- Pegando Itens
- Tipos de Itens
- Itens

Art Game

- Concept Art

Considerações Iniciais

Neste documento contém informações detalhadas do desenvolvimento do jogo. Seguindo o sumário acima, você pode observar cada recurso que o projeto apresenta.

Vitais é um projeto em desenvolvimento, que nesse início não permite um detalhamento mais a fundo da finalização do mesmo, pois ao decorrer dele haverá numerosos testes que podem acarretar mudanças durante o desenvolvimento para uma finalização adequada.

Introdução



Quantas vezes pensamos se existe uma outra dimensão além dessa em que vivemos? Aqui iremos dar a chance de controlar Argus na sua jornada do outro lado para entender os mistérios e o caos que foi instalado depois do portal ser aberto na Terra.

High-Concept

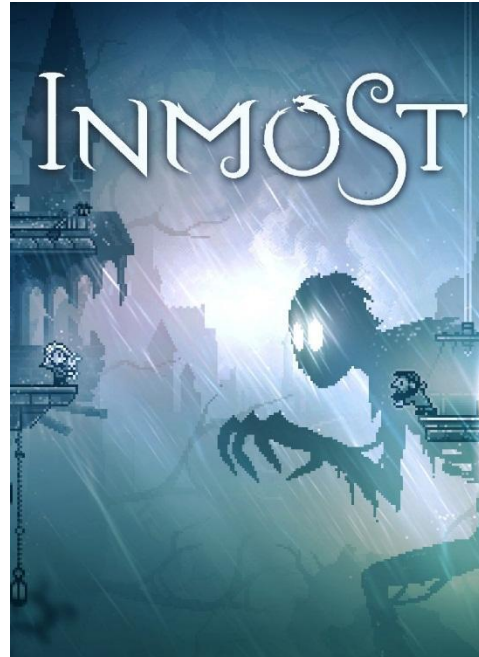
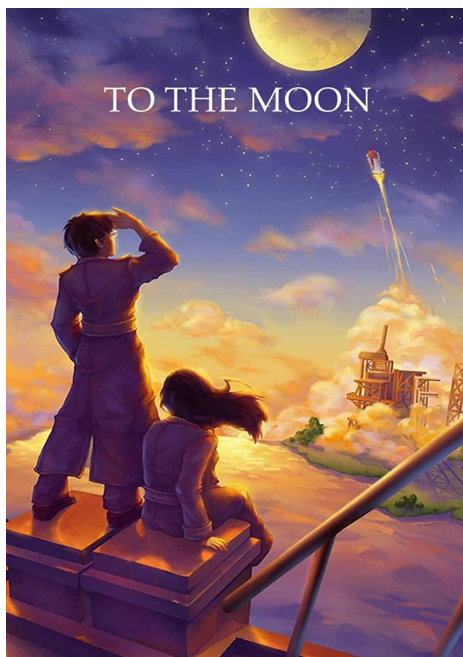
Vitais é um jogo 2D de câmera top-down, inspirado nos jogos to the moon, Inmost, onde você controla Argus em uma aventura cheia de mistérios e sobrevivência do outro lado onde nunca imaginamos.

Público-Alvo

Jovem - Adulto, de todos os gêneros, classe média alta, 16 - 25 anos que tem acesso e consomem jogos pela steam. Conectadas ao assunto com o tema de sobrevivência, ciências, biologia. Com tendência a ver filmes (Eu sou a Lenda, Guerra Mundial Z, Um lugar silencioso), séries (Stranger Things, The last of Us) e despreocupados com realismo visual.

Benchmarks

Game de gênero Puzzle e Narrativa, com a ideia de mesclar entre eles na gameplay. Uma aventura com referência a To the Moon (2011) e Inmost (2019).



Gênero, Tema e Estilo

Vitais é um jogo de aventura, onde a história gira em torno do personagem Argus.

Gênero

Puzzle

Tema

Pandemia, Biologia, Ciências, Dimensões

Estilo

2D Pixel Art

Plataforma, Preço e Distribuição

Preço

R\$20,00/Premium

Plataforma

Steam

Distribuição

Brasil (BR)

Desenvolvedores

Arte

Milena Duarte
Nicolas Vaz

Narrativa e História

Vanessa Aguiar

Programação

Vanessa Aguiar
Milena Duarte

QA

Nicolas Vaz

Game Design

Vanessa Aguiar
Nicolas Vaz

Sound Design

Felipe Camargo

História

Cientistas do laboratório Vitais buscam recursos em outras dimensões para estudos medicinais. A equipe de Norabel, o cientista chefe desse projeto, ficou responsável por todo sistema, desde a coleta de recursos à segurança. Após uma forte energia vinda do outro lado, Norabel perde o controle do portal, onde um Vírus consegue invadir a Terra infectando a população e assim gerando uma pandemia mundial.

A Terra entra em colapso por falta de recursos medicinais devido ao vírus desconhecido. O laboratório Vitais é fechado e o portal selado. Após 3 anos do acontecido, sobreviventes mudam para um pequeno acampamento longe da cidade. Junto deste grupo encontra-se Norabel, o único cientista vivo do projeto, que segue em busca de estudo e conhecimento para livrar a terra desse mal.

Gameplay e Mecânicas

O jogador controlará Argus em um outra dimensão que foi aberta pelo seu pai Norabel. Ele deverá explorar, resolver puzzles, coletar itens, avançar nos Blocos (fases) e evitar dar de cara com as criaturas desse outro lado.

Ao encontrar o puzzle o jogador deve encontrar itens que de para movê-los e acionar os botões.

Alguns objetos você pode quebrar e achar itens escondidos, como chaves, pilhas e histórias dos personagens.

A lanterna é um item essencial para o jogador viver a aventura do outro lado, pois o ambiente é escuro. Mas cuidado, é necessário administrar muito bem o uso dela, pois a bateria pode acabar.

Ao encontrar um inimigo, você pode arremessar itens para atrair eles e sair do seu caminho.

Objetivo

Neste jogo você precisa explorar o cenário,interagir com outros personagens e desvendar puzzles para descobrir sobre os acontecimentos no laboratório Vitais e achar a Alice e Norabel perdidos na outra dimensão.

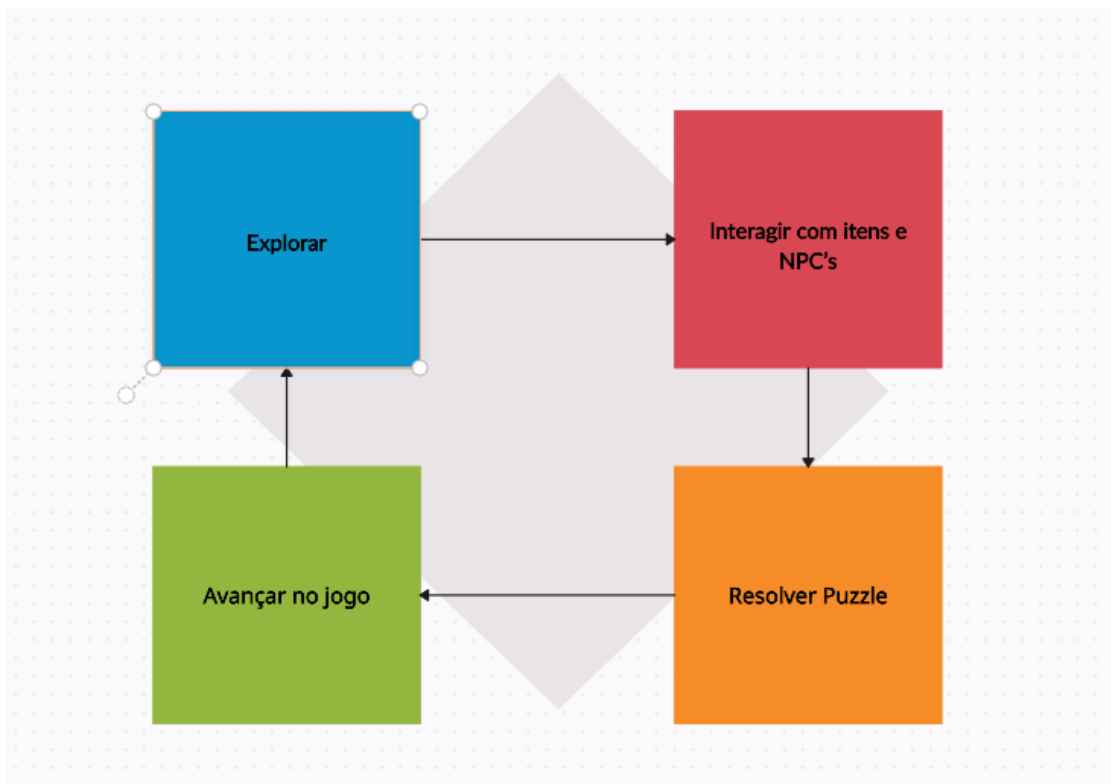
Condição de Vitória

Avançar nos Blocos, fugir dos inimigos, resolver puzzles, encontrar Alice e Norabel e fechar o portal.

Condição de Derrota

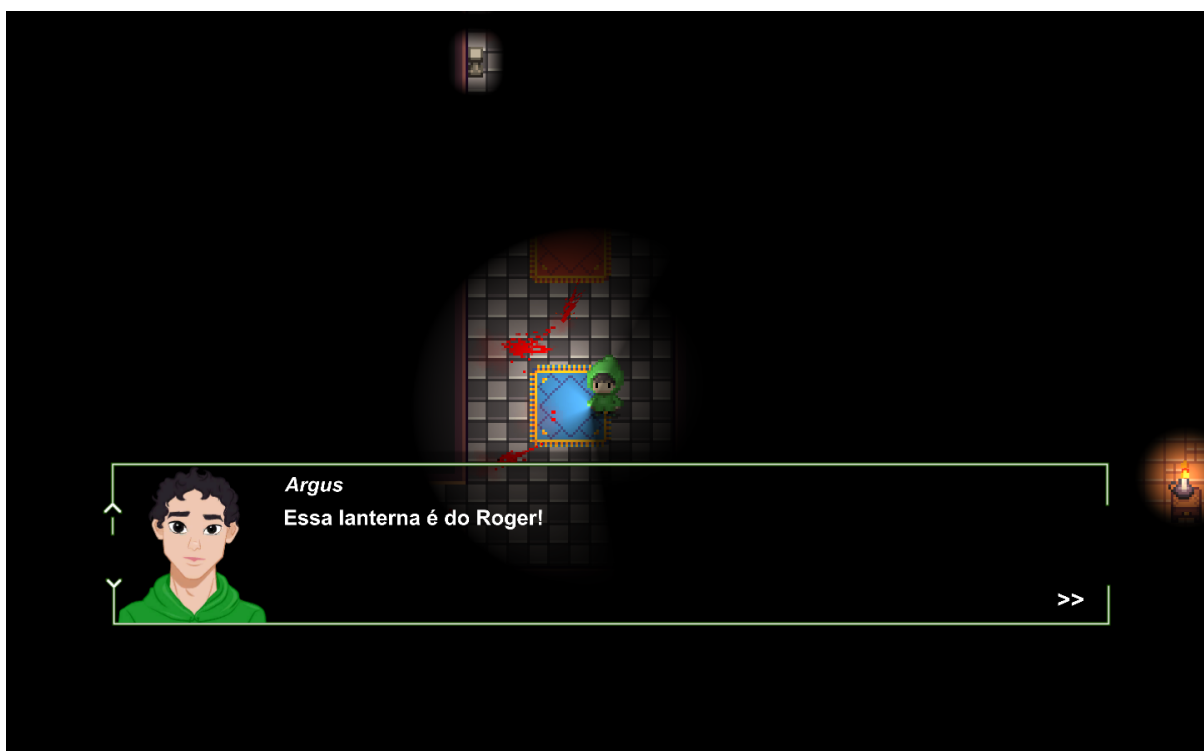
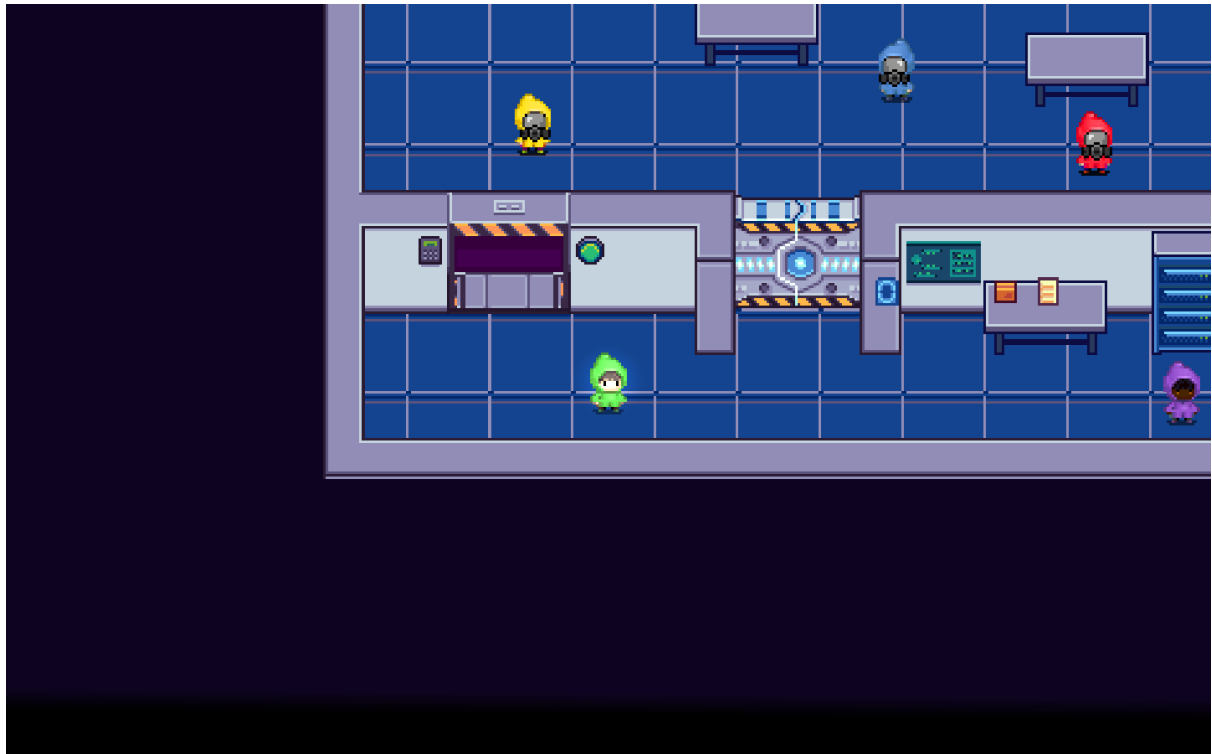
Ser pego e eliminado por algum inimigo

Core Loop



Câmera

Estilo top-down: Modelo em que o jogador vê o Argus de cima.



Personagens



Argus

O personagem controlável será Argus, um jovem de 18 anos, totalmente hiperativo e filho de Norabel.

É pai de Argus, tem cabelos grisalhos e possui 45 anos. Norabel é o cientista responsável pelo caos ocorrido no laboratório Vitais.

Norabel



Alice

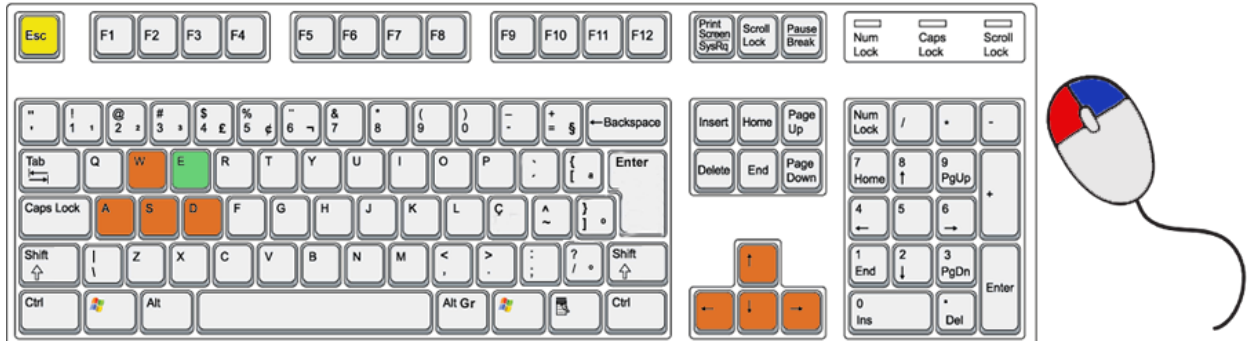
Uma mulher de 30 anos e com cabelos cacheados. Alice era funcionária que trabalhava com o Norabel no laboratório Vitais e também uma excelente médica.

Roger

Um homem de 25 anos, ruivo e carismático. O Roger era o quebra galho da vizinhança onde o Argus morava com o pai, e que é muito bom com máquinas.



Controles



Movimentação

WASD/Setas

Interagir com o cenário

Tecla 'E'

Pegar Item

Botão esquerdo do mouse

Jogar Item

Botão direito do mouse

Pausar o Jogo

Esc

Desafios

Entrada escondida

No laboratório possui uma plataforma que precisa de um objeto para que ela se mantenha pressionada. O jogador terá que encontrar uma caixa e arrastar até a plataforma.

Itens escondidos

Alguns itens estão escondidos em objetos, você pode quebrar e achá-los.

Em testes e implementação

Inimigos

Você pode encontrar inimigos atrapalhando seu caminho. Jogue e quebre itens para despistar eles.

Em testes e implementação

Inteligencia Artificial

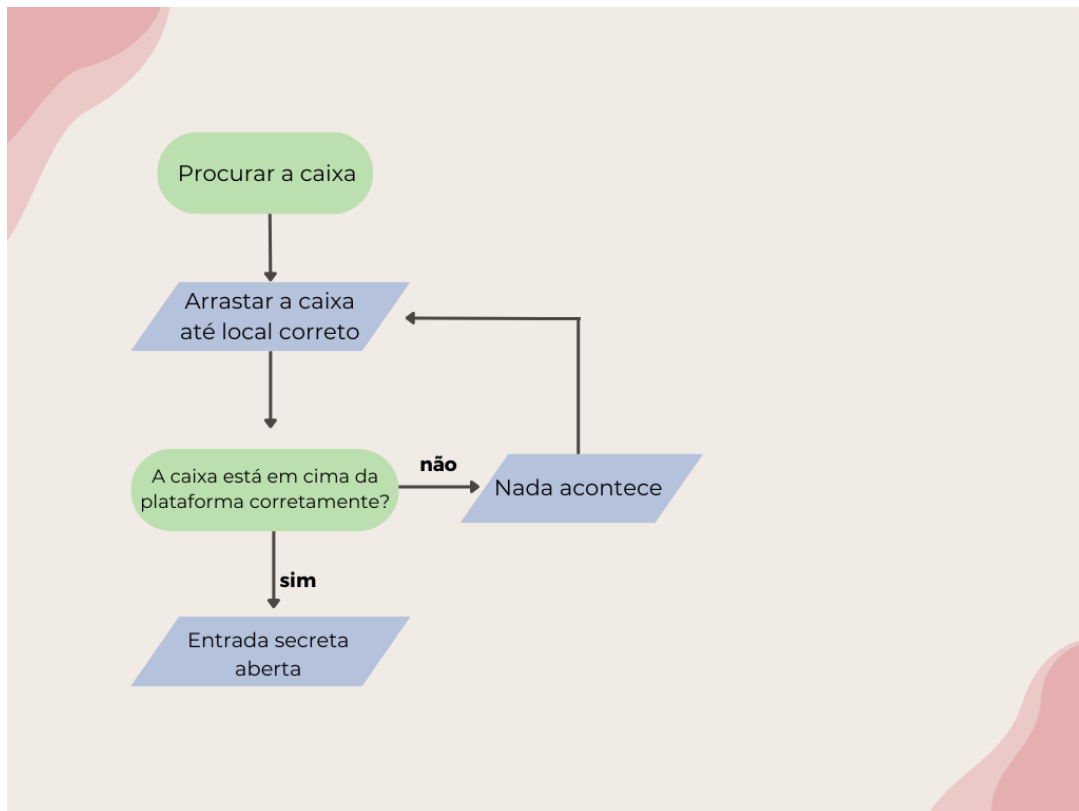
Lógica de Ponta a ponta

Nesta imagem o NPC possui limitação de 3 pontos fixos que estão destacados em azul

As linhas amarelas mostram que ele pode andar de diferentes formas no cenário mas dentro da zona dos pontos fixos.



Comportamento da IA e o Ambiente



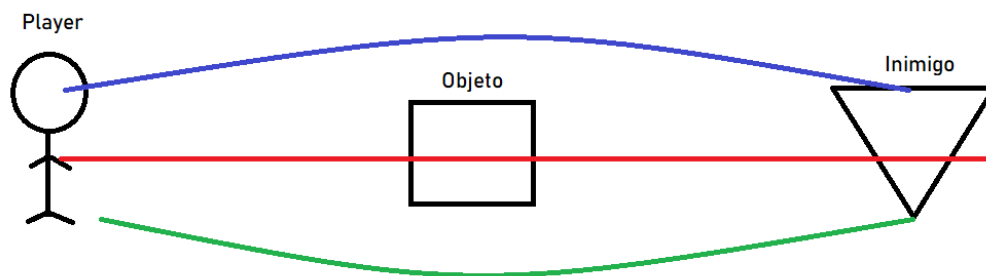
Sistema do puzzle

Obs: Abaixo mostra a IA na antiga versão do jogo mas na versão atual tiramos os sistemas descritos.

Pathfinding e Comportamento de Navegação

- O mapeamento do cenário é feito pelo NAVMESH 2D.
- O inimigo tem o 'estado' de patrulha. Quando o Player invade o raio de colisão, o inimigo segue ele no cenário.
- Os inimigos possuem diferentes raios de colisões para detectar o Player
- A velocidade do inimigo é variável, aumentando as chances de dano.

Exemplo:



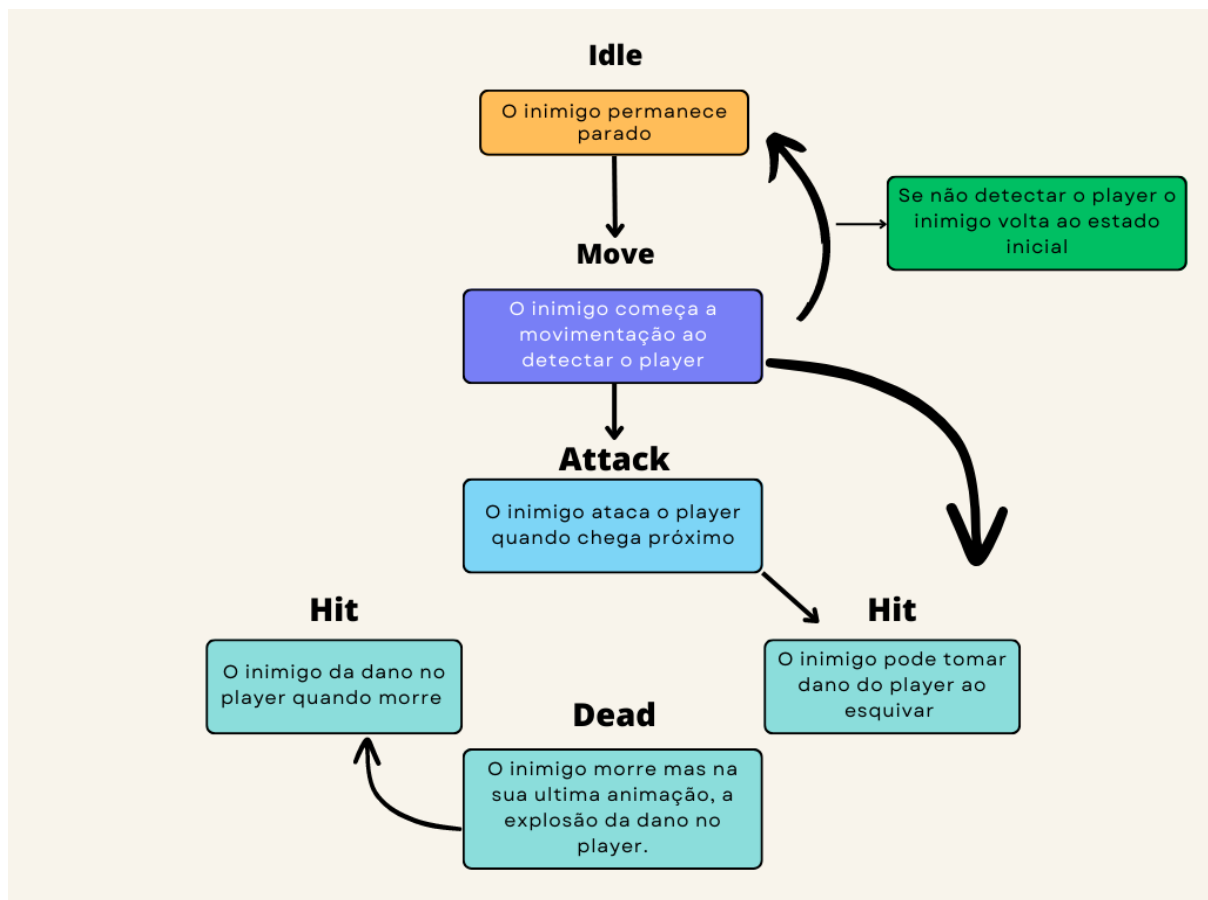
- A linha **vermelha** demonstra que o inimigo não fica atravessando objetos presentes no cenário quando segue o Player.
- A linha **verde** e **azul** o inimigo iria desviar do objeto para alcançar o player

Sugestão de sistema que poderíamos implementar

Quando o player passar em um determinado local, o inimigo muda de patrulha para perseguição.

Caso o inimigo colida com objetos quebráveis, o mesmo pode destruir. Se não, ele para a perseguição.

Animação e IA



Itens de jogo

Os itens do jogo são objetos que o jogador pode encontrar durante seu percurso para ajudar em sua jornada. Lembrando que o jogo possui 1º, 2º e 3º Ato, ou seja, independente do tipo de item, ele só estará disponível **naquele** momento da história.

Pegando Itens

O jogador para pegar um item, ele deve localizar no cenário e se aproximar. Fazendo isso o item automaticamente é coletado e está pronto para ser utilizado.

Tipos de Itens

Consumíveis :

Ao coletar esses itens, são automaticamente consumidos e não estarão mais disponíveis depois do uso.

Informativos:

Anotações espalhadas que podem descrever qual é objetivo do jogador ou contar informações sobre a história e dos personagens.

Sinais de itens para interagir



Itens

Abaixo está a lista de todos os itens e descrição:

Caixa

Acionar o botão

(disponível apenas no 2º Ato)

Tipo de item: Consumível

Vasos/Jarros

Itens escondidos e usar com os inimigos

(disponível no 1º Ato)

Tipo de item: Consumível

Em testes e implementação

Lanterna

Iluminar o cenário

(disponível apenas no 2º Ato)

Tipo de item: Consumível

Pilhas

Carrega a lanterna

(disponível apenas no 1º Ato da dimensão)

Tipo de item: Consumível

Em testes e implementação

Chave

Para destrancar a porta da casa

(disponível apenas no 2º Ato)

Tipo de item: Consumível

Diário do Argus

Descreve sobre o pai dele (Norabel) e detalhes sobre o Argus

(disponível apenas no 1º Ato)

Tipo de item: Informativo

Nota no guarda roupa do Norabel

Informa que está trancado e gera dúvidas do porque está trancado

(disponível apenas no 1º Ato)

Tipo de item: Informativo

Nota no quarto da Alice

Descrição sobre um possível traço da sua personalidade.

(disponível apenas no 1º Ato)

Tipo de item: Informativo

Laboratório: Fichas de todos os personagens

Contém informações sobre tipo sanguíneo, observações, testes.

(disponível apenas no 1º Ato)

Tipo de item: Informativo

1º Quadro de avisos

Informa parte da história e objetivo do jogador.

(disponível apenas no 2º Ato)

Tipo de item: Informativo

2º Quadro de avisos

Informa objetivo do jogador

(disponível apenas no 2º Ato)

Tipo de item: Informativo

Nota externo da casa

Informa objetivo do jogador

(disponível apenas no 2º Ato)

Tipo de item: Informativo

Anotações do Notável

Informa parte da história

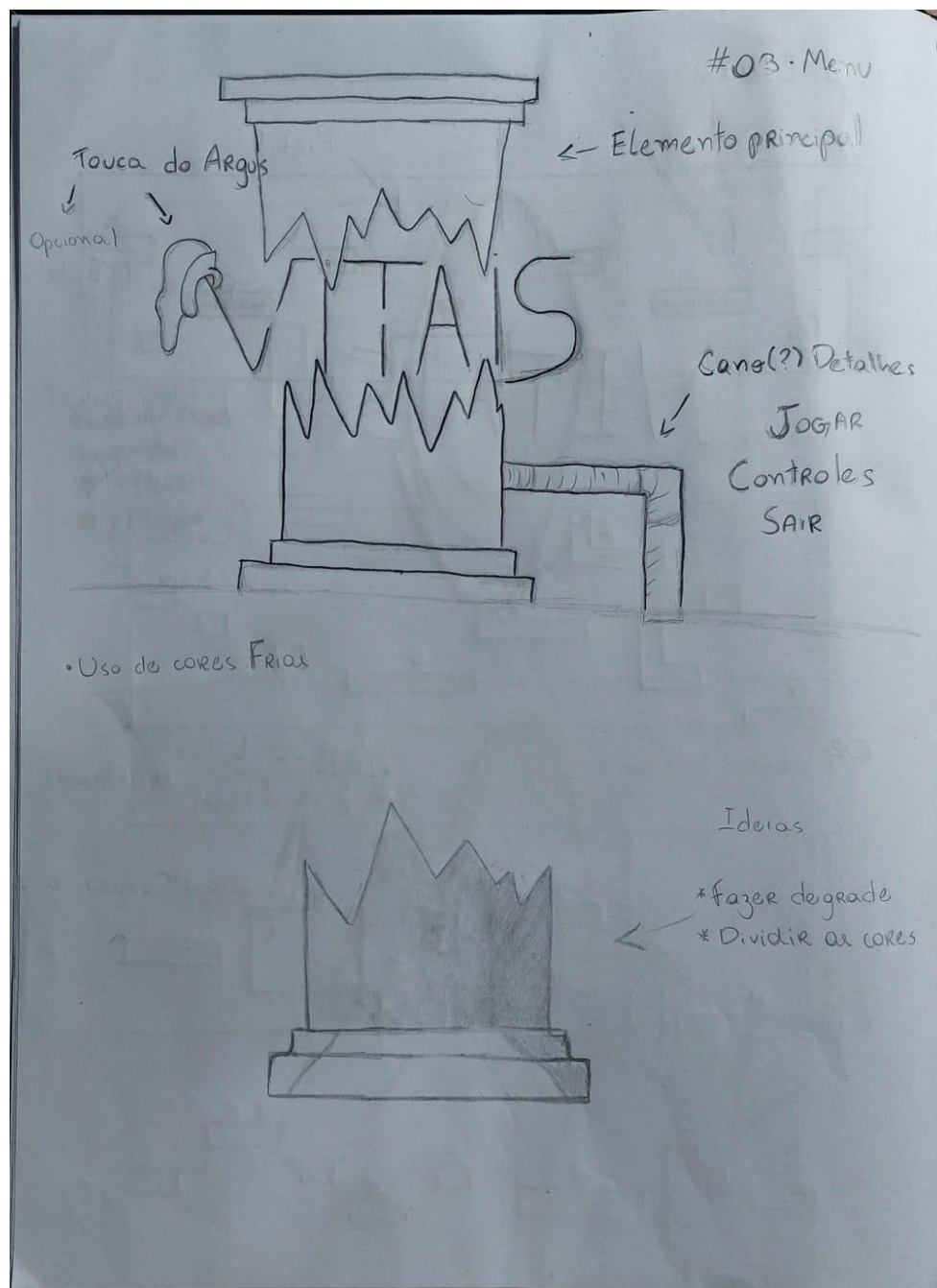
(disponível apenas no 2º Ato)

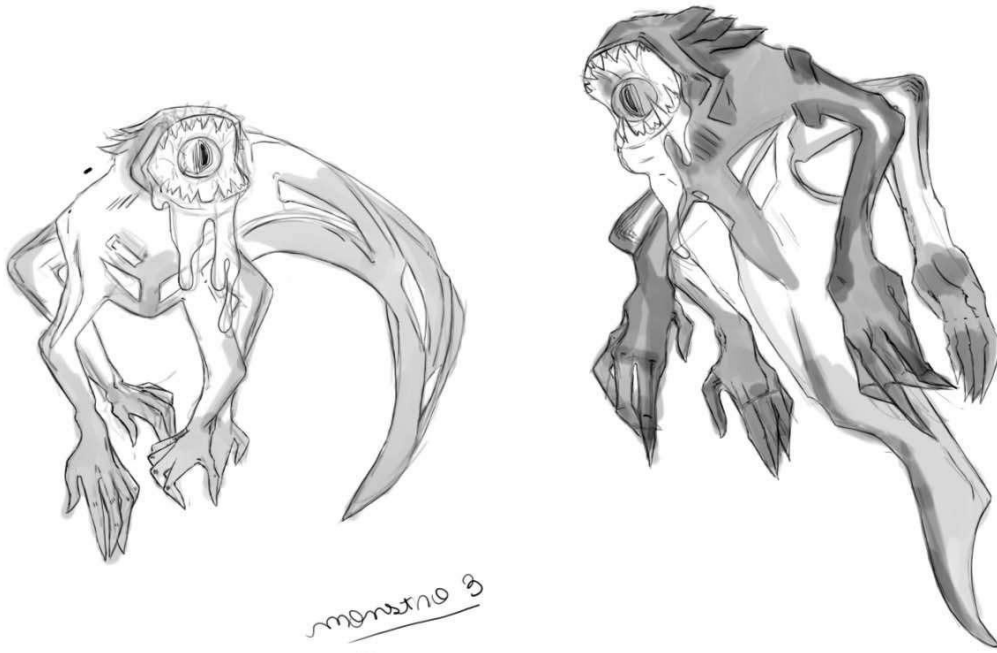
Tipo de item: Informativo

Art Game

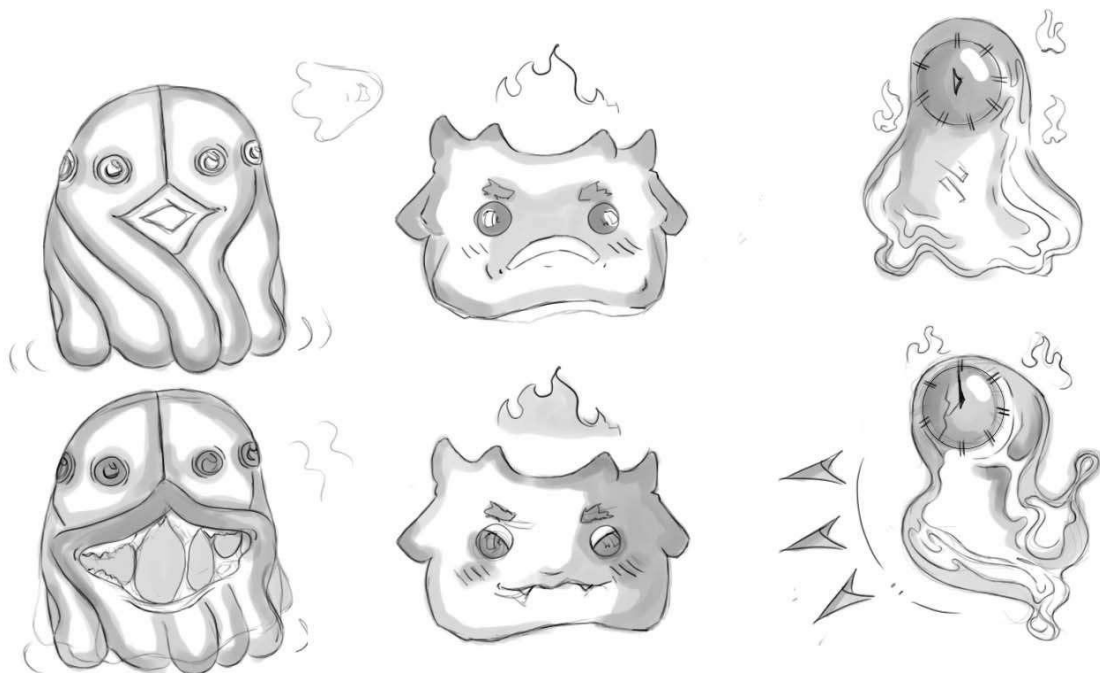
Concept Arts

Menu





Monstro





Laboratório I e II



