

Ghost Memories

Ilustração:



Equipe DSNG2

Nomes:

Ana Clara Freitas Garcia
Ana Luiza Corrêa Magalhães
Bruna Soares Magalhães
Camila Ellen Santos Luzia
Gabriel de Souza Pivoto
Karolaine Bonifácio Teodoro

Número:

01
02
08
09
14
24

Turma: 35DS.

Plataforma: PC.

Gênero: Arcade.

Público-alvo: Adolescentes e Jovens Adultos.

Classificação: 16 anos.

Data: 30/04/2021.

Sinopse:

- Incluir começo, meio e fim (ou suspense), citando personagens, ambientes e conflitos).

Alaric é um jovem universitário que acorda sem lembranças em um mundo destruído e desértico, encontrando apenas criaturas fantasmagóricas e uma garota, a Cef, que o ajudará nessa jornada em busca de respostas. Nessa aventura ele enfrentará seres sobrenaturais e o seu próprio passado assustador, revelando segredos jamais imaginados e podendo mudar o rumo de sua vida. Ele conseguirá sair dessa?

Gameplay:

- Gamificação da sinopse, fases e evolução.

O personagem do jogador será o Alaric, o jovem preso em um mundo devastado e assombrado. O jogo será composto por três fases divididas em três partes e a batalha final, cujo irão passar em uma cidade destruída. O objetivo é destruir os fantasmas inimigos para conseguir desbloquear uma memória ao final de cada parte, para assim liberar as memórias mais significativas a cada mini boss. Ao matar fantasmas ele ganhará xp que poderá ser utilizado no upgrade de seus itens e do personagem.

Fluxo de jogo:

O jogador ganhará ponto exterminando fantasmas e coletando fragmentos de memórias. Com isso, os pontos serão usados para upgrade do personagem – coletes de proteção, velocidade, evolução das armas, entre outros. A cada mini boss derrotado será disponibilizado uma nova arma sendo opção do jogador se deseja, ou não, coletá-la. Cada avanço oferece vantagens e desvantagens como usar os pontos para upar a vida, o que resulta na falta de pontos para upar a arma e vice-versa.

Controle:

O que faz cada botão/tecla:

D – Andar para a direita;

W – Andar para cima;

A – Andar para esquerda;

S – Andar para baixo;

M – Para o mapa;

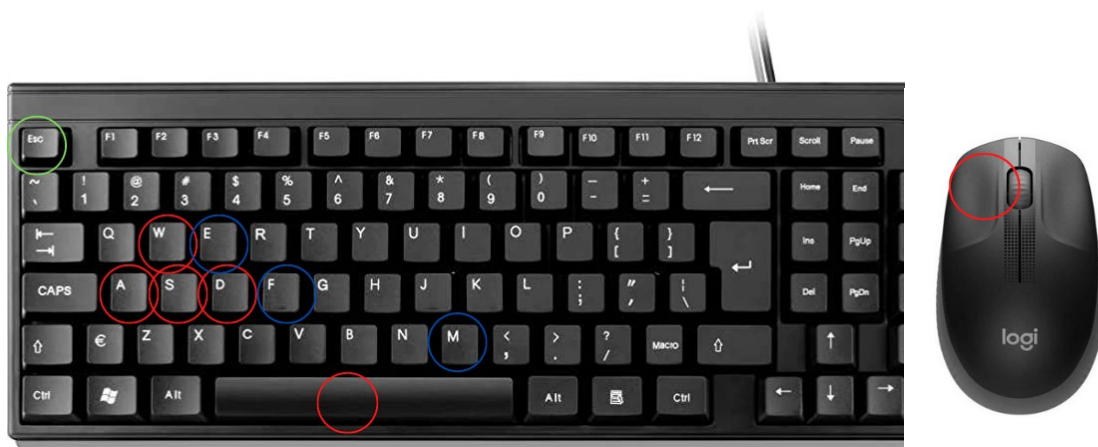
Esc – Configurações;

E – Inventário;

F – Interagir;

Tecla espaço – Pular;

Botão esquerdo do mouse – Atirar;



Personagem(ns):

- Apenas player characters

Nome: Alaric.

Espécie: Humano.

Idade: 20 anos.

Gênero: Masculino.

Etnia: Branco.

Profissão: Universitário.

Histórico: Homofóbico e mau caráter.

Diferencial: Perda de memória.

Habilidades: Manuseio de: arco e flecha, besta e espada; pular, andar, pegar e puxar objetos e destruir caixas.

- É possível customizar a personagem?

Não.

- E trocar de personagem?

Não é possível.

Conceitos do gameplay:

- Explicação das rodadas/arcos:

Uma rodada corresponde a quatro fases.

- 1 Coletar itens: O personagem poderá abrir baús que contém itens variados, como: novas armas, upgrade de armaduras, vidas extras.
- 2 Lutar: Ele lutará contra os inimigos em cada fase, sendo eles os fantasmas, os mini boss e o big boss.
- 3 Comprar: Indo a loja da cidade, pode se comprar upgrades para vida e itens de combate.
- 4 Recuperar: Após o final de cada batalha, o jogador recuperará as memórias do Alaric. A cada fase as memórias ficam mais significativas.
- 5 Avança de fase: A cada mini boss derrotado, o personagem entra em um teleportal avançando de fase.

- Como vencer:

Para vencer cada fase, deve-se derrotar os inimigos e o mini-boss.

- Como perder:

Deixando que um fantasma esgote a vida do personagem, ao esbarrar, ou perdendo para um mini-boss.

Mundo:

- Descrição do mundo em geral:

Os ambientes do jogo serão todos com aspecto abandonado, no primeiro momento o céu do jogo se encontra roxo, com o decorrer da história ele irá se tornando mais claro (refletindo que o personagem está se lembrando dos fatos), na última fase o ambiente volta a escurecer pois o seu passado sombrio vem à tona.

- Lista dos ambientes (descrição, função na história):

Primeira fase:

- *Uma cidade deserta, totalmente destruída.*
- *Interior de um prédio com cacos de vidro espalhados.*
- *Crateras espalhadas no chão.*

Segunda fase:

- *Um lugar deserto com apenas um posto de gasolina.*
- *Cercas de arame farpado com bolinhas de feno passando.*
- *Armadilhas para urso, crateras e pêndulos.*

Terceira fase:

- *Perto de um vulcão em erupção.*
- *Vegetação destruída.*
- *Plataformas que se movem e crateras.*

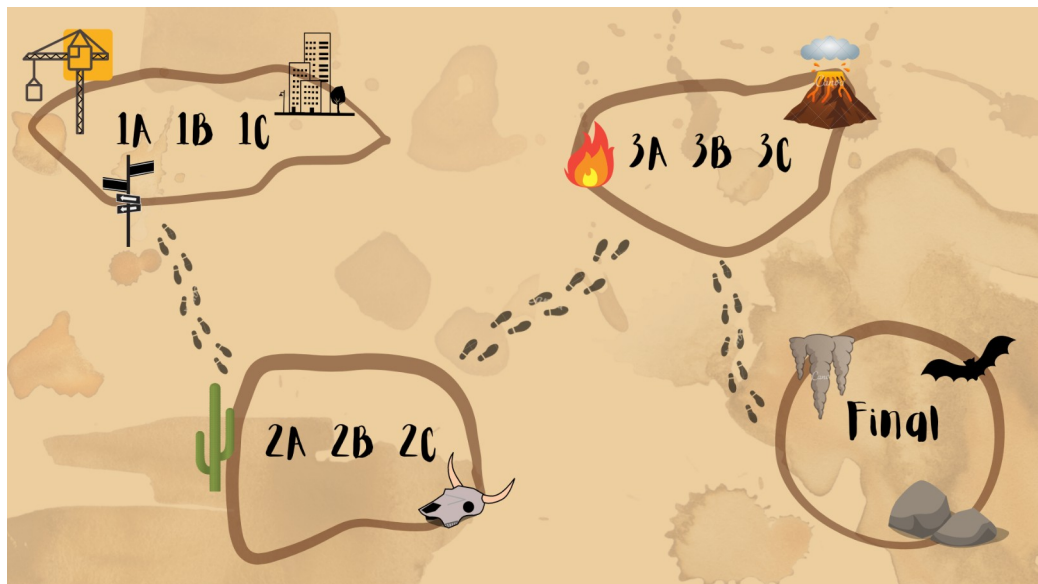
Quarta fase:

- *Caverna escura e fria.*
- *Portal brilhante atrás do big boss.*
- *Pêndulos e rochas caindo conforme o big boss é atingido.*

- Como eles se conectam?

Eles se conectam através do teleportal.

- Mapa



- Época:

A história do jogo se passa no ano de 2018. (As fases não tem uma data definitiva, pois se passa em universo paralelo imaginário.)

Interface

- Como o jogo se parece?

Ponto de vista será em 3ª pessoa;

Tipos de gráfico será em 2D;

Métrica: O jogador será pequeno em relação ao cenário, com uma velocidade padrão e movimentos variando a cada arma, podendo sofrer alterações com os upgrades desbloqueados.

- Qual o clima e o tipo de música de cada fase?

Todas as músicas serão do gênero terror instrumental, com o clima mais sombrio causando suspense e ansiedade no jogador, para encerrar logo as fases.

- HUD:

Saúde, vidas, XP, nível da arma, munição, balões de informações, velocidade.



Requisitos de hardware:

Sistema operacional: Windows 7 – 32 bits.

Processador: i3.

Memória: Entre 1GB e 4GB de RAM.

Armazenamento: 1GB.

Mecânica:

- Tipos:

Andar, pular, alavancas, comprar, teleportal, explosivos, pêndulos, alvos, luzes, armadilhas de urso, atirar, deslizantes, empurráveis, passagens, coletáveis.

- Como elas são usadas no ambiente:

Alavancas: desabilitam as armadilhas.

Teleportal: teleporta para outra ilha.

Explosivos: minas terrestres escondidas.

Pêndulos: usadas como armadilhas para causar danos ao jogador.

Alvos: inimigos presentes no jogo.

Luzes: efeito visual.

Armadilhas de urso: usado para causar danos ao jogador.

Deslizantes: Plataforma móvel que desliza para dificultar a passagem do jogador. (puzzle)

Empurráveis: Serve para liberar as passagens nos puzzles.

Coletáveis: Itens encontrados durante as fases.

Passagens: Alguns becos terão baús de recompensa com itens variados.

Comprar: Em alguns pontos do mapa irão ter lojas para upgrade de itens e vida.

- Como elas se relacionam com as habilidades:

Atirar: é a habilidade do protagonista para derrotar os alvos.

Alvos: destrutíveis ao usar as armas.

Armadilhas de urso/Explosivos: Habilidade perceptiva.

Pêndulos: se relaciona ao ato do personagem se mover mais rápido.

Deslizantes: se relaciona ao ato de pular do personagem.

Coletáveis: alguns itens podem ser jogados nos inimigos caso acabe as flechas.

Passagens: melhora as habilidades o deixando mais resistente.

Alavancas: se relaciona com a habilidade de puxar do personagem.

Power-ups:

Não terá!

Inimigos:

Fases:	1A, 1B, 2A, 2B, 3A, 3B – Fantasminhas	1C – Primeiro mini boss
Nome:	Ghost	<i>Omen of Death.</i>
Especie:	Fantasma.	Fantasma.
Idade:	Indeterminado.	Indeterminado.
Gênero:	Indefinido.	Indefinido.
Etnia:	Indefinido.	Indeterminado.
Profissão:	Servos dos mini boss	Servos.
Histórico:	Indeterminado.	Indeterminado.
Diferencial:	Ataque coletivo ao jogador, vida curta	Olhos brilhantes
Habilidades:	Dano leves ao contato.	Materialização, desmaterialização.

Fases:	2C – Segundo mini boss	3C – Terceiro mini boss	4 – Big Boss
Nome:	Vengeful spirit.	Scream of fright.	Cef
Espécie:	Fantasma.	Fantasma.	Ceifadora.
Idade:	Indeterminado.	Indeterminado.	Indeterminado.
Gênero:	Indefinido.	Indefinido.	Feminino.
Etnia:	Indeterminado.	Indeterminado.	Indeterminado.
Profissão:	Servos da Cef	Servos da Cef	Ponte entre os mundos.
Histórico:	Indeterminado.	Indeterminado.	Indeterminado.
Diferencial:	Chapéu de bruxo	Cabelo de fogo	Manipulação, conceder ressurreição.
Habilidades:	Envenenamento, projétil de energia.	Poder de fogo, meteoros.	Poder psíquicos, voar, teletransporte.

- Cenas de corte (como são e finalidade):

Haverá cenas de corte ao iniciar, ao recuperar os fragmentos de memória e ao final do jogo.

- NPCs:

— Cef (ceifadora/ Boss final);

— Fantasmas inimigos (de cada fase);

— Omen of Death; Vengeful Spirit; Scream of Fright (Mini boss).

- Destraváveis e bônus (fazer o jogador jogar novamente):

Não terá!

- Licenças:

Músicas:

Primeira fase: Secession Studios & Greg Dombrowski – Legendary (licenciado pelo youtube).

Segunda fase: Extinction level event – Jingle Punks (licenciados pelo youtube).

Terceira fase: MusicMaster.oj; Warner Chappell, LatinAutor, UMPI, UNIÃO BRASILEIRA DE EDITORAS DE MÚSICA – UBEM, ASCAP, LatinAutorPerf e 17 associações de direitos musicais.

Quarta fase: Christophe Le Guen – Master Virus (licenciado pelo youtube).

Imagens:

Canvas;

Pixel Art.

- Concorrentes:

Undertale;

Gris;

Life is strange.