
Game Design Document

The Quest

Adaptado de:

PROJETO E DESENVOLVIMENTO DE JOGOS COMPUTACIONAIS. GEAN ALEX PEREIRA. Joinville, 2006.

Estudo de Caso - The Quest

O projeto The Quest visa servir como um estudo de caso a fim de validar as fases de projeto e desenvolvimento de jogos estudadas nos capítulos 4 e 5 do trabalho de conclusão de curso de Gean Alex Pereira (2006), que por sua vez, também tem como base, o trabalho de conclusão de curso de Cordeiro e Silva (2005). A proposta do The Quest é o desenvolvimento de um jogo de aventura/ação que apresente alguns vocábulos da língua inglesa para o jogador, para que este se familiarize com esses vocábulos e provavelmente aprenda o seu significado, tornando dessa maneira o The Quest um jogo educativo.

1. Conceito do Jogo (Game Concept)

A primeira etapa do projeto de jogos é a definição do seu conceito, em que são definidas as suas características iniciais, como descrito a seguir.

Definição do Foco

Através do estudo realizado por Cordeiro e Silva (2005) e o estudo presente neste trabalho, espera-se que o jogo The-Quest seja capaz de promover de forma conjunta o envolvimento de diversão e aprendizado para que crianças da faixa etária de 8 a 10 anos possam aprender vocábulos da língua inglesa de forma descontraída.

Obs.: Esta seção poderia ser expandida e renomeada para "High Concept". O público alvo poderia constar em uma subseção específica.

Introdução

The Quest é um jogo de aventura com ambientes tridimensionais que apresenta a história de um pesquisador que após desvendar os segredos de um artefato encontrado ao norte da Inglaterra, parte em busca de um misterioso castelo. O jogador poderá vivenciar as experiências deste pesquisador durante sua busca pelo tesouro escondido que se encontra no castelo abandonado e que está protegido por diversas armadilhas e inimigos. Sua jornada começa em um labirinto onde ele deve superar diversos desafios para poder prosseguir na sua aventura. E, ao chegar no castelo ele encontrará novos desafios e enigmas que darão maior dificuldade e diversão. Por fim, diversos itens serão apresentados ao jogador para que ele possa ir aprimorando seus

conhecimentos na língua inglesa, com isso, além de conseguir o tesouro, espera-se que ele consiga aumentar o seu conhecimento nos vocábulos da língua inglesa.

Pontos Chaves

- Possibilidade do ensino de vocábulos da língua inglesa para crianças, através do ato de jogar;
- Utilização de ambientes tridimensionais, possibilitando um melhor detalhamento dos cenários e uma maior facilidade na exploração dos cenários;
- Utilização de enigmas e desafios com a finalidade de fornecer maior dificuldade ao jogo.

Obs.: Esta seção poderia conter os itens do jogo que o diferenciam dos demais, conforme sugerido por Paul Schuytema (Design de Games: Uma abordagem prática, Cengage, 2016). Esses itens são chamados por Paul de *Golden Nuggets*.

Gênero

O jogo é caracterizado por ser do gênero de Ação/Aventura, pois apresenta diversos desafios com exploração de cenários através de ambientes tridimensionais em primeira ou terceira pessoa.

2. Documentação do Projeto

Após definir as características iniciais do jogo, deve-se desenvolver a documentação do projeto que conterá de maneira detalhada cada item do jogo, bem como suas funcionalidades e funcionamento. A seguir será apresentada a documentação do The Quest.

2.1 História

A História do jogo tem por finalidade informar ao jogador sobre o contexto em que o game está inserido, como descrito a seguir:

Pedro é um jovem historiador nascido no Brasil que viaja constantemente pelo mundo a procura de artefatos antigos e de novas pesquisas. Conhecido como “o

aventureiro”, é reconhecido mundialmente devido ao seu alto nível de conhecimento sobre a idade medieval e ao excelente trabalho como pesquisador.

Devido a esse reconhecimento, foi convidado a participar da mais recente descoberta feita ao norte da Inglaterra. Pesquisadores locais encontraram um misterioso quadro que aparentava ter sido pintado a séculos atrás. Sua imagem apresentava a paisagem de um belo campo com um grande castelo ao centro. Além da beleza da imagem, outro fato chamou a atenção de todos, sua moldura era feita de ouro maciço! Após análises iniciais o quadro foi enviado ao British Museum¹, na Inglaterra, para que pesquisadores mais experientes e com melhores recursos pudessem analisá-lo.

Pedro ao chegar à Inglaterra logo começou a pesquisar o artefato recentemente encontrado, e ao inspecionar a imagem observou que no canto inferior esquerdo havia uma pequena marcação. Era um símbolo que aparentava indicar o elemento água, ao visualizá-lo logo pensou: “por que iriam desenhar esse símbolo, sendo que este não combina com o restante da paisagem?”.

Passaram-se algumas horas até que ele decidiu abrir a moldura para verificar o que havia em seu verso. Decidido, pegou as ferramentas necessárias e começou a desmontá-la. Ao visualizar o verso do quadro, outra surpresa: havia outro símbolo! Este por sua vez aparentava representar o elemento fogo. Pedro ficou intrigado e tentava entender o que estes símbolos significavam, porém apesar de suas experiências ainda não tinha uma explicação concreta sobre este fato e a cada hora que passava, mais intrigado ele ficava. Após horas de pesquisas, Pedro se lembrou de como os povos antigos costumavam esconder, ou ocultar as mensagens para que somente as pessoas autorizadas pudessem ler. E então, decifrou a charada, o primeiro símbolo indicava que havia uma mensagem oculta na paisagem e que esta havia sido escrita com um determinado líquido que a mantinha invisível até que a imagem fosse aquecida, ou seja, o segundo símbolo indicava que, ao aquecer a imagem, a mensagem se tornaria visível.

Após desvendar a charada, começou a aquecer a imagem. Logo começaram a aparecer alguns traços de um desenho ao verso da paisagem, e segundos depois já era possível se observar claramente, era um mapa indicando o caminho para um castelo até então desconhecido. Pedro não podia se conter com tamanha alegria, estava em suas mãos algo extremamente novo, tinha a oportunidade de desvendar o segredo que este mapa

¹ <http://www.thebritishmuseum.ac.uk>

continha, descobrindo assim o que existia de especial neste castelo que aparentava estar muito bem protegido, pois de acordo com o mapa, localizava-se em um lugar totalmente isolado com grandes muralhas que o cercavam.

No dia seguinte, após uma breve conversa com o pessoal do museu, ficou acertado que Pedro deveria ir sozinho em busca do misterioso castelo, sendo assim partiu em seguida. Após um longo tempo de viagem ele chegou próximo ao castelo, porém tinha em sua frente o seu primeiro desafio: um labirinto. O labirinto aparentemente era a única forma de acesso ao castelo, de acordo com o mapa, e ao observá-lo, Pedro pôde verificar que o que estava para descobrir era muito além do que tinha imaginado e que não seria fácil, pois certamente o labirinto estava cheio de armadilhas para evitar que estranhos tivessem acesso ao castelo. Sua teoria estava certa, sua jornada em busca dos segredos contidos do castelo começa pelo labirinto que está cheio de armadilhas que tentarão impedi-lo, pois o castelo guarda um valioso tesouro que foi escondido por um lorde muito rico e que não queria repartir sua fortuna, e como não tinha herdeiros, decidiu escondê-la no próprio castelo, para que somente a pessoa que fosse merecedora pudesse encontrá-lo. Para tentar impedir que simples aventureiros ou ladrões roubassem seu tesouro, encheu o castelo de armadilhas e desafios. Porém, o lorde não queria que seu tesouro fosse totalmente esquecido ou perdido, e para evitar isso deixou pequenas pistas que indicavam o caminho ao tesouro. Sua teoria era simples: somente a pessoa merecedora de sua fortuna conseguirá entender os enigmas e encontrar o tesouro. Pedro agora está prestes a vivenciar uma aventura que jamais havia imaginado, sendo que qualquer passo errado comprometerá toda sua jornada. Será que ele conseguirá o tesouro?

Resumo da história

O jogo apresenta a aventura de um pesquisador que descobre em umas de suas pesquisas um misterioso mapa que indica a localização de um castelo até então desconhecido. Após a descoberta, ele parte em uma viagem cheia de desafios e inimigos que tentarão impedi-lo de encontrar o tesouro escondido. Por fim, ao explorar os cenários, ele encontrará diversas pistas que poderão direcioná-lo até o tesouro ou até mesmo a uma armadilha.

2.2 Roteiro do Jogo

O roteiro do jogo tem por finalidade auxiliar os desenvolvedores para que estes saibam como deverá ser a evolução do jogo, ou seja, é descrição passo a passo (detalhada) de como acontecerá a história.

Capítulo 1 - Descoberta do Mapa

Resumo: Pesquisadores ao norte da Inglaterra descobrem um misterioso quadro que mais tarde é enviado, ao “British Museum” na Inglaterra, para serem feitas pesquisas mais aprofundadas a fim desvendar esse misterio. Pedro, um experiente pesquisador do Brasil, é convidado a participar da pesquisa e fica como responsável por desvendar os segredos deste quadro.

Pesquisadores encontram o baú:

- Durante o primeiro dia de exploração em uma antiga cidade, pesquisadores locais encontram um misterioso baú.
- Ao abri-lo, ficam surpresos com o que encontram. Era um misterioso quadro com moldura feita totalmente de ouro maciço, cuja sua imagem apresentava uma bela paisagem com um belo campo e um castelo ao centro;

O quadro é enviado ao museu:

- Após uma análise preliminar sobre o quadro, ele é enviado ao museu britânico para que pesquisadores mais experientes e com melhores recursos pudessem analisá-lo;
- Ao chegar no museu, o quadro é levado até a sala de análises, e em seguida, o chefe de pesquisa solicita que seu ajudante Thiago entre em contato com o pesquisador brasileiro “Pedro”;

Pedro esta em casa, quando seu telefone toca:

- Pedro - “Alô”;
- Thiago - “Boa tarde, poderia falar com Pedro”;
- Pedro - “Boa tarde, o que deseja?”
- Thiago - “Boa tarde... sou o Thiago, trabalho no museu de “BRITISH”. Estou entrando em contato com o senhor, pois recentemente foi encontrado um misterioso artefato: um quadro. Nossos pesquisadores não conseguiram obter informações concretas sobre este artefato. Sendo assim, decidimos chamar alguém com mais experiências e conhecimentos sobre a era medieval, já que o quadro aparenta ser dessa época”;
- Pedro - “OK... mas o que tem de misterioso este quadro?”

- Thiago - “O que nos chamou a atenção foi sua moldura feita de ouro maciço, sendo que sua paisagem apresenta um belo campo e um grande castelo ao centro, e ainda, existe uma pequena marcação no canto inferior direito da imagem que não conseguimos desvendar o seu significado... por fim gostaria de saber se o senhor está interessado em participar desta pesquisa?”
- Pedro - “Certamente, quando eu começo?”
- Thiago - “O quanto antes! Estarei a partir desse momento preparando a sua viagem, provavelmente amanhã, no início da tarde, você deve estar chegando aqui...”

Pedro chega ao museu:

- Ao chegar ao museu, Pedro se dirige ao setor de pesquisas onde é recebido pelo Thiago. Após breves apresentações e comentários sobre a recente descoberta, Pedro começa a pesquisar o quadro;
- Após algumas horas... Pedro não havia desvendado absolutamente nada sobre a imagem. Porém estava intrigado com a marcação que o quadro possuía;
- Passaram-se mais alguns minutos e então ele decidiu verificar o que havia no verso do quadro, pegou as ferramentas necessárias e começou a desmontar sua moldura, com todo o cuidado para não estraga-la...
- Ao verificar o verso da imagem, uma nova surpresa: Havia outro símbolo!

Descoberta do enigma:

- Pedro fica surpreso após fazer a descoberta do novo símbolo...
- Em seguida, começa a fazer uma pesquisa em seus livros para tentar encontrar algo semelhante...
- Após alguns minutos descobriu que o símbolo que se encontra na parte da frente da imagem representa o “elemento água”, ou seja, que representa algo na forma líquida. E que o segundo símbolo, o do verso, representa o “elemento fogo”.
- A descoberta do significado dos símbolos, o deixou ainda mais empolgado e pensamentos rondavam sua mente “Qual será o real significado desses símbolos...”,
“Serão apenas simples marcações..ou será que..”. Nesse momento ele teve uma pequena intuição...
- Se lembrou de como os povos antigos costumavam ocultar as mensagens importantes para que somente as pessoas autorizadas a pudessem ler...
- Uma das técnicas muito utilizadas se baseava em escrever a mensagem com determinado líquido que a mantinha invisível até que esta fosse aquecida. Então, ele desvendou a charada do mapa!

- O símbolo da frente (elemento água) indicava que havia uma mensagem na imagem, porém esta só poderia ser visualizada após ser aquecida, ou seja, o símbolo do verso (elemento fogo) indicava isto.

Surgimento de um novo enigma:

- Após desvendar o enigma, Pedro começa a aquecer a imagem esperando que algo seja revelado.
- Sua teoria estava certa, minutos depois uma nova imagem podia ser visualizada. Era um mapa: que indicava o caminho a um castelo ao norte da Inglaterra.

Pedro parte em busca do castelo:

- Decidido a desvendar por completo o enigma, ele arruma sua mala com os equipamentos de pesquisa e mais um kit de sobrevivência e parte em busca do castelo...
- Após uma longa viagem ele chega ao lugar indicado pelo mapa e então se depara com novo desafio. Ele deve percorrer um labirinto a procura do caminho correto que o levará ao castelo.

Capítulo 2: O Labirinto

Resumo: Após chegar ao labirinto, Pedro começa a sua aventura. Para conseguir chegar ao castelo, ele deverá sobreviver as diversas armadilhas espalhadas, bem como responder corretamente as perguntas que permitirão a sua chegada a saída do labirinto.

Ao entrar no labirinto:

- Pedro visualiza uma mensagem avisando sobre os perigos que o labirinto apresenta, bem como alguns desafios que ele deverá superar para conseguir chegar ao castelo...

Desafios tentam impedi-lo:

- Durante seu percurso, algumas perguntas foram impostas afim de verificar se ele realmente é merecedor do que se encontra no castelo. E ainda algumas armadilhas põem em risco sua vida. Porém determinado a chegar ao castelo, ele continua sua jornada...

Saída do labirinto:

- Após passar por todos os desafios e responder corretamente as 10 perguntas, Pedro se dirige ao castelo.

Capítulo 3: Chegada ao Castelo

Resumo: Pedro passou por pequenos desafios até chegar ao castelo. Agora sua aventura começa ficar mais perigosa, pois ele deverá desvendar os diversos segredos e sobreviver aos desafios que tentarão impedi-lo chegar ao tesouro escondido.

Ao entrar no castelo:

- Ao entrar no castelo, ele verifica que sobre a escrivaninha, que se encontra ao seu lado esquerdo, existe uma pequena chave.
- Em seguida, ele parte a procura da porta referente a chave encontrada. Ao percorrer o primeiro andar do castelo, ele descobre que a chave é da porta que dá acesso a um escritório.

No escritório:

- Ao entrar no escritório, Pedro começa a procurar por uma nova pista.
- Ao observar a mesa, ele verifica que existe sobre ela um objeto que geralmente não se encontra no escritório, um livro de receitas. Após capturar o objeto, ele parte para a cozinha.

Ao chegar na cozinha:

- Pedro começa a procurar por novas pistas. Minutos depois, verifica que existe uma marcação indicando o lugar onde o livro de receitas deveria estar.
- Ao colocar o livro no local indicado, a porta da dispensa se abre mostrando uma nova pista, outra chave.
- Em seguida, ele parte pelo castelo a procura da porta que está trancada.

Sala secreta:

- A segunda chave, encontrada na cozinha, leva Pedro até a sala secreta, que está localizada ao lado do escritório visitado anteriormente. O acesso a sala secreta, é liberado após ele inserir a chave no lugar indicado.
- Ao entrar na sala, ele visualiza sobre a estante duas novas pistas, uma verdadeira (um livro) que o levará até a biblioteca, e uma falsa que o levará a uma armadilha que será acionada assim que o jogador capturar o objeto.
- No mesmo local, Pedro encontra uma “arma” que ele captura para poder se defender de futuros inimigos.

Os segredos da biblioteca:

- Ao chegar na biblioteca, Pedro verifica a existência de um local sinalizando, que o objeto encontrado anteriormente deve ser inserido.
- Ao inserir o objeto, uma nova passagem secreta é liberada.

Passagem secreta:

- Ao percorrer a passagem secreta Pedro se depara com alguns obstáculos e inimigos que o tentam impedi-lo de conseguir a nova pista.
- Após se livrar dos inimigos, ele localiza, ao final da passagem, um novo objeto: uma miniatura do canhão que está na sala de armas.
- Em seguida ele parte para a sala de armas.

Na sala de armas:

- Ao chegar na sala de armas, Pedro tem que enfrentar dois inimigos que tentarão impedi-lo. Após derrotá-los, ele visualiza duas novas pistas, sendo que a escolha certa o levará até a sala de jantar e a escolha errada o levará até o porão que está cheio de inimigos.

Escolha certa:

- Ao escolher a opção correta, Pedro se dirige até a sala de jantar e verifica que sobre a mesa existe uma nova pista.
- Após capturá-la, ele recebe uma mensagem informando-o sobre a planta (estrutura) do segundo andar. Em seguida, o portão que proíbe o acesso ao próximo piso é aberto.
- Pedro se dirige para o segundo andar...

Escolha errada:

- A escolha errada o levará até o porão que está cheio de inimigos.
- Após entrar no porão, a porta ficará trancada até que ele consiga derrotar os inimigos.
- Ao derrotá-los, ele retorna à sala de armas e captura a outra pista.

Capítulo 4: Segundo Andar

Resumo: Após percorrer o primeiro piso do castelo a procura das pistas, Pedro sobe para o segundo andar, onde fica conhecendo o mistério do castelo. Após capturar algumas pistas ele é informado que o castelo guarda um tesouro muito valioso.

Ao chegar no segundo andar:

- Pedro explora o segundo piso à procura de novas pistas...
- Após um breve procura, ele encontra no quarto de número 6 um objeto sobre a cabeceira da cama...
- Ao pegar o objeto uma passagem secreta é liberada, esta o leva a um quarto abandonado;

Quarto Abandonado:

- Ao entrar no quarto abandonado, 3 inimigos tentam impedi-lo de capturar a nova pista.
- Depois de se livrar dos inimigos, Pedro deve escolher novamente qual das duas pistas ele deve capturar primeiro..
- O primeiro objeto, aciona a armadilha que se encontra no quarto. E o segundo objeto (chave) o levará a procura do próximo quarto que ele deve visitar, o de número 3 que agora pode ser aberto com a nova chave;

No quarto número 3:

- Após entrar no quarto, Pedro verifica que existe sobre a cômoda uma peça de xadrez.
- Após capturá-la parte para a sala, onde se encontra o restante das peças e o tabuleiro.

Sala de Estar:

- Ao colocar a peça no lugar indicado, diversos inimigos aparecerão.
- Após derrotá-los, Pedro observa que sobre a estante existe uma carta.

A revelação do segredo:

- Pedro pega a carta e começa a ler: “Caro amigo, se você esta lendo esta carta é porque você já conseguiu desvendar a maioria dos meus enigmas, e como

recompensa lhe direi o que existe neste castelo. Durante a minha vida, possuí inúmeros tesouros que fui conquistando aos poucos. Com medo que minha riqueza, caísse nas mãos de pessoas desmerecedoras, ele foi escondido para que somente a pessoa que tivesse espírito aventureiro pudesse encontrá-lo. Nesse momento, não lhe direi onde está o tesouro, você se mostrou ser um bom aventureiro, mas ainda tem muito o que provar. Esta declaração serve somente como um incentivo para que você continue em sua jornada! Agora pegue a chave que está junto com esta carta e vá ao próximo piso, o terceiro andar..”

Capítulo 5: Terceiro Andar

Resumo: Ao chegar no terceiro andar, Pedro encontra novas pistas, porém estas, são diferentes das anteriores, pois, existem somente quatro, sendo que cada uma, indica um pedaço do mapa que leva ao tesouro, ou seja após juntar as quatro pistas ele conseguirá obter a posição exata da riqueza do lorde.

Ao chegar no terceiro andar:

- Pedro começa a procurar pela nova pista, após uma breve busca encontra a primeira (uma pedaço de um mapa) que estava na galeria de quadros;
- Em seguida, ele parte em busca da próxima. Verifica que sobre a mesa da sala de treinamentos existe outro pedaço do mapa;
- A terceira parte do mapa é encontrada no banheiro, perto do box;
- E a última parte do objeto é encontrada sobre a mesa da sala de estar;
- Após juntar todas as partes do mapa, uma porta secreta se abre liberando uma passagem secreta que o leva até o jardim do castelo.

Capítulo 6: O Tesouro

Resumo: Agora Pedro já tem todas as informações necessárias para encontrar o tesouro, que está escondido no jardim do castelo. Porém, ainda existem desafios que tentarão impedi-lo.

No jardim:

- Com o mapa do tesouro em mãos, Pedro começa a seguir as informações contidas nele, percorre o jardim a procura de uma porta secreta;
- Após uma breve caminhada, percebe que existe uma pequena porta escondida ao meio das árvores.

O túnel:

- Ao chegar perto da porta, Pedro verifica que ela está fechada, porém ele consegue abri-la com a chave que foi encontrada anteriormente;
- Em seguida começa a caminhar pelo túnel que o leva para baixo do castelo. O lugar está totalmente escuro, sendo que Pedro utiliza sua lanterna para iluminar o caminho;
- Durante seu trajeto diversos inimigos e armadilhas tentam impedi-lo de chegar ao final do túnel. Pedro sente que está cada vez mais próximo do tesouro.

O tesouro:

- Após passar por diversos inimigos e armadilhas, Pedro finalmente chega ao final do túnel e tem uma nova surpresa;
- O túnel o leva para uma caverna, onde ele encontra um barco cheio de ouro;
- Após entrar no barco, outra surpresa, todo o local começa a desmoronar e ao mesmo tempo uma passagem se abre em frente ao barco, dando-lhe a opção de sair navegando através do rio que está a sua frente.
- Em seguida Pedro começa a navegar rumo a saída, sua caça ao tesouro chega ao fim. Porém, existe algo de estranho no dentro do barco. Mas, isso continua no próximo jogo!!!

2.3 Mecanismos do jogo

O mecanismo do jogo tem por finalidade descrever como será feita as interações entre os objetos e personagens durante o jogo. A seguir são apresentados os mecanismos do The Quest.

2.3.1 Funcionamento dos ambientes

Para um melhor entendimento de como será o funcionamento e interação de cada fase do jogo, foi desenvolvido um fluxograma (Anexo F) que apresenta de maneira detalhada os procedimentos permitidos e necessários durante o jogo.

2.3.2 Teclas e controle do jogo

As teclas necessárias para jogar o The Quest são:

- Setas direcionais: movimentam o jogador;
- Barra de espaço: aplica ação aos objetos, por exemplo: abrir uma porta;
- Page-Up: olhar para cima;
- Page-Down: olhar para baixo;
- F5: mudar a visão da câmera do jogo, primeira ou terceira pessoa;

Obs → Sugere-se a definição dos controles do jogo sem utilizar teclas específicas, ou seja, definindo-se comandos/botões genéricos que possam ser atribuídos à diferentes botões físicos em função da plataforma em que o jogo estiver sendo distribuído. Por exemplo, ao invés de usar *Page-Up*, pode-se utilizar *Look-Up* e na definição da plataforma-alvo ou em uma sessão específica para os controles, define-se o botão físico correspondente a *Look-Up*, de acordo com a plataforma em que se estiver especificando (ver página 616 do livro “Game Design: Theory & Practice”, segunda edição, de Richard Rouse III).

2.3.3 Objetos/Interações

A seguir serão apresentados os objetos nos quais o jogador poderá interagir, ou sofre alguma ação ao chegar perto dos mesmos.

Botão 1 (figura 2.1 - A): utilizado para abrir determinada porta ou passagem, sendo que este, sempre estará perto do objeto que sofrerá a ação. Ação será ativada através da tecla “espaço”;

Botão 2 (figura 2.1 - B): semelhante ao botão 1, porém este, será utilizado para abrir uma porta em qualquer lugar do cenário ou disponibilizar um determinado item em uma posição qualquer. Ação será ativada através da tecla “espaço”;

Piso falso (figura 2.2): desmoronará segundos após o jogador ter passado sobre ele;

Plataforma móvel (figura 2.3): permite que o jogador atravesse uma determinada região que contenha uma armadilha;

Interruptores (figura 2.4): utilizados para ascender ou apagar as luzes de um determinado lugar do cenário. Ação será ativada através da tecla “espaço”;



Figura 2.1: Botão 1 (A) e Botão 2 (B)



Figura 2.2: Piso falso



Figura 2.3: Plataforma móvel



Figura 2.4: Interruptor

Lanças: serão disparadas automaticamente, sendo que o seu objetivo é ferir o jogador.

Cada vez que ela atingir o jogador será descontado 10 pontos de sua energia;

Lava: responsáveis por causar pequenos danos, sendo que cada vez que o jogador passar sobre a lava será descontado 0.2 pontos de sua energia por cada segundo que ele permanecer sobre ela;

Perguntas (figura 2.5): serão utilizadas na primeira fase do jogo, sendo que cada uma possui quatro opções, 1 verdadeira e 3 falsas. Caso o jogador escolha a resposta correta ele será recompensado com uma bonificação (50 pontos) e com a liberação de uma nova pergunta, caso contrário, ele será penalizado com a diminuição da pontuação (15 pontos) e a mesma pergunta será criada em outro lugar do cenário que será sorteado randomicamente. A descrição completa das perguntas poderão ser encontradas no anexo (E);



Figura 2.5: Modelo das perguntas

2.3.4 Definição dos Elementos do jogo

De acordo com o capítulo 4, a seguir serão apresentados os detalhes de cada elemento do jogo:

Personagens

Os personagens podem ser divididos basicamente em ator e inimigos, a seguir serão apresentadas as suas descrições:

Ator

Pedro (Figura 2.6) será o avatar controlado pelo jogador que irá em busca do tesouro escondido. Suas principais características são: é um jovem pesquisador, de estatura média/alta (1,70), cabelos pretos, veste uma calça, camisa e jaqueta da cor “marrom”. Suas habilidades são: caminhar, correr, pular, sendo que ele poderá utilizar diversos itens (acessórios) durante sua jornada, bem como “armas” para se proteger e derrotar seus inimigos.

Inimigos

- **Fantasmas:** são supostas assombrações que rondam o castelo do lorde. E são capazes de causar pequenos danos ao jogador, sendo que podem ser eliminados através das “armas” que serão adquiridas durante o jogo.
- **Aranhas:** São de tamanhos maiores do que no mundo real, e que ao visualizar o Ator irão atacá-lo através de pequenas picadas, caso o jogador seja picado ele deverá



Figura 2.6: Ator - Pedro

tomar o soro para que ele possa sobreviver. O jogador poderá derrotá-la facilmente com qualquer uma das armas disponíveis no cenário.

- Animais incomuns (criaturas): Estarão espalhados pelo cenário e tentarão causar danos ao jogador, seu ataque pode causar sérios ferimentos, sendo que podem ser derrotados após levarem 4 “tiros” com umas das armas disponíveis no jogo.

Itens

A seguir serão apresentados os itens que serão utilizados durante o jogo:

- Vida (Figura 2.7): este item com como objetivo aumentar o número de vidas do jogador;

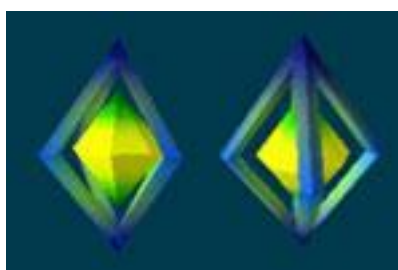


Figura 2.7: Item - Vida

- Esferas (Figura 2.8): responsáveis por aumentar a pontuação (bônus) do jogador, sendo que a esfera “A” aumenta 10 pontos, enquanto a “B” aumenta 15 pontos;



Figura 2.8: Item - Esferas (Bônus) A e B

- Energia (Figura 2.9): são capazes de curar os ferimentos do jogador, ou seja, o jogador tem a possibilidade de recuperar sua energia ao capturá-las;



Figura 2.9: Item - Energia

- Soro: possibilitam que o jogador se cure dos ferimentos causados por determinados animais;
- Arma 1: não apresentará nenhuma característica física semelhante a uma arma real, ou seja, seu visual estará totalmente fora das arma reais para tentar evitar que o jogo fique violento. Sendo que, ao disparar será lançada uma bola de luz colorida que ao atingir o inimigo, ira feri-lo ou derrotá-lo;
- Arma 2: possui basicamente as mesmas características da Arma 1, sendo que se difere basicamente pelo seu formato físico e pela sua forma de ataque que lança duas bolas de luz ao mesmo tempo;
- Munição da Arma 1 e 2: São os cartuchos que permitirão recarregar as respectivas armas;
- Chaves: serão utilizadas para destrancar as suas respectivas portas;
- Enigmas ou Pistas: são objetos que serão coletados durante o jogo que permitirão a evolução da história. A cada objeto encontrado será liberada uma nova pista que indica para onde o jogador deve prosseguir.

2.3.5 Detalhamento dos Cenários (Level Design)

A seguir serão apresentados os detalhes de cada cenário, bem como suas principais características:

Fase de Treinamento - Labirinto

A primeira fase será composta por um labirinto (Anexo C) que tem por finalidade servir de treinamento para que o jogador possa conhecer os comandos básicos do jogo e se adaptar ao ambiente tridimensional;

Principais características:

- Diversas armadilhas foram espalhadas pelo cenário a fim de propor um maior desafio ao jogo;
- Sempre que o jogador estiver perto de alguma armadilha um som será emitido, alertando-o sobre o perigo;
- Além dos sons que serão emitidos, placas e indicadores serão utilizados para sinalizar os locais de podem causar danos ao jogador;
- Nesta primeira fase existem 10 questões que o jogador deverá localizar e responder corretamente para que somente assim ele possa passar para a próxima fase;
- A descrição das perguntas da primeira fase podem ser conferidas no Anexo E (propositalmente retirado deste documento por não ser relevante para a compreensão do exemplo de GDD):

Cenário externo do Castelo

O cenário externo no castelo (Anexo C) tem como objetivo dar acesso ao castelo principal, bem como aos demais cenários (labirinto e jardim).

Principais características:

- Portão principal (acesso ao labirinto) e entrada lateral (acesso ao jardim);
- Quatro torres de vigilância e muros que cercam e protegem o castelo;
- Casas dos empregados, um estábulo e uma oficina aonde eram consertados os equipamentos antigos de guerra e trabalho;

Cenário Interno do Castelo

O castelo é composto por três andares e mais um porão. A seguir será feito um maior detalhamento de cada andar, sendo que as figuras encontram-se no Anexo C.

Primeiro andar: é formado pela sala principal de refeições, uma cozinha, banheiro, sala da coleção de armas, biblioteca, escritório, salas secretas, salas de estar, e escadas que possibilitam o acesso ao porão e ao piso superior;

Porão: possui outra coleção de armas e alguns documentos importantes escondidos em um local secreto;

Segundo andar: encontram-se os dormitórios, ao todo são seis quartos e uma suíte, dois banheiros, sala de estar, sala e corredor secreto e a escada de acesso ao primeiro e terceiro piso;

Terceiro andar: No último andar, encontra-se a sala de treinamento, banheiro, uma galeria com diversos quadros, sala secreta e a escada que permite o acesso ao segundo piso.

Jardim:

O cenário do jardim será composto por diversas árvores, flores, uma fonte, e acesso a uma passagem subterrâneo, onde se encontra o tesouro;

Principais características:

- Labirinto com diversos inimigos;
- No final da passagem encontra-se o tesouro;
- Após encontrar o tesouro é feito o fechamento do jogo;

Características gerais

A seguir serão apresentadas as características em comum dos cenários:

- Para cada pista que o jogador encontrar, será apresentada uma tela com a imagem do objeto e a palavra ou frase em “inglês”;
- Todos os itens coletados e pistas serão armazenadas em um painel para que o jogador possa consulta-los sempre que necessário.

2.3.6 Definição do Menu

A seguir é apresentado a estrutura do menu do The Quest:

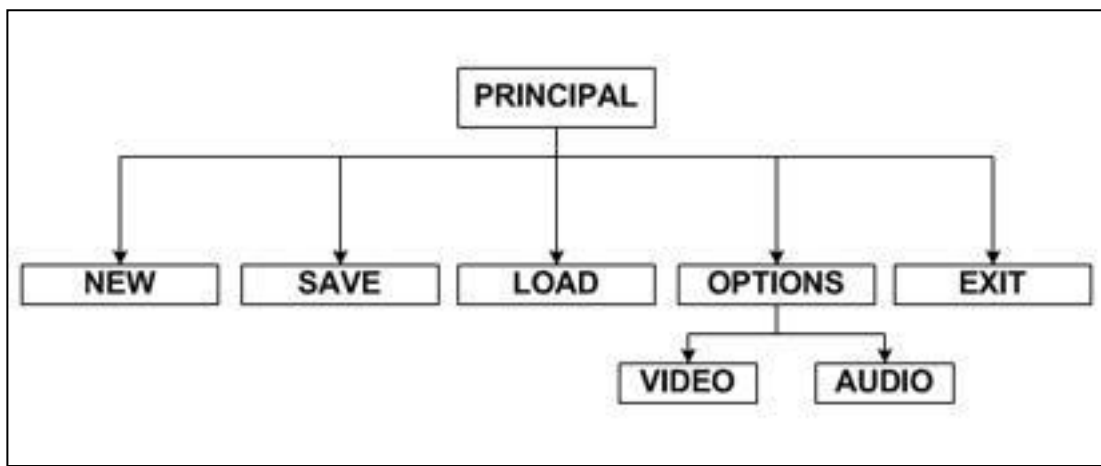


Figura 2.10: Menu - The Quest

- New: inicia um novo jogo;
- Save: salva o jogo de acordo com a posição atual do jogador ;
- Load: continua o jogo do ponto salvo anteriormente;
- Options: dividido nos seguintes submenus:
 - Video: permite a configurar as propriedades de vídeo de acordo com as necessidades do jogador;
 - Audio: permite ajustar o volume das músicas e dos efeitos sonoros;
- Exit: sai do jogo;

Anexo C – Projeto dos cenários

Este anexo contém as imagens dos cenários (mapas) do jogo The Quest.

C1. Legenda: Na figura abaixo pode-se verificar o significado de cada símbolo existente nos mapas que serão apresentados em seguida.



Figura C.1: Legenda

C2. Labirinto

C3. Castelo - Lado Externo

C4. Castelo - Primeiro Andar

C5. Castelo - Segundo Andar

C6. Castelo - Terceiro Andar

C7. Jardim

C8. Mapa Completo

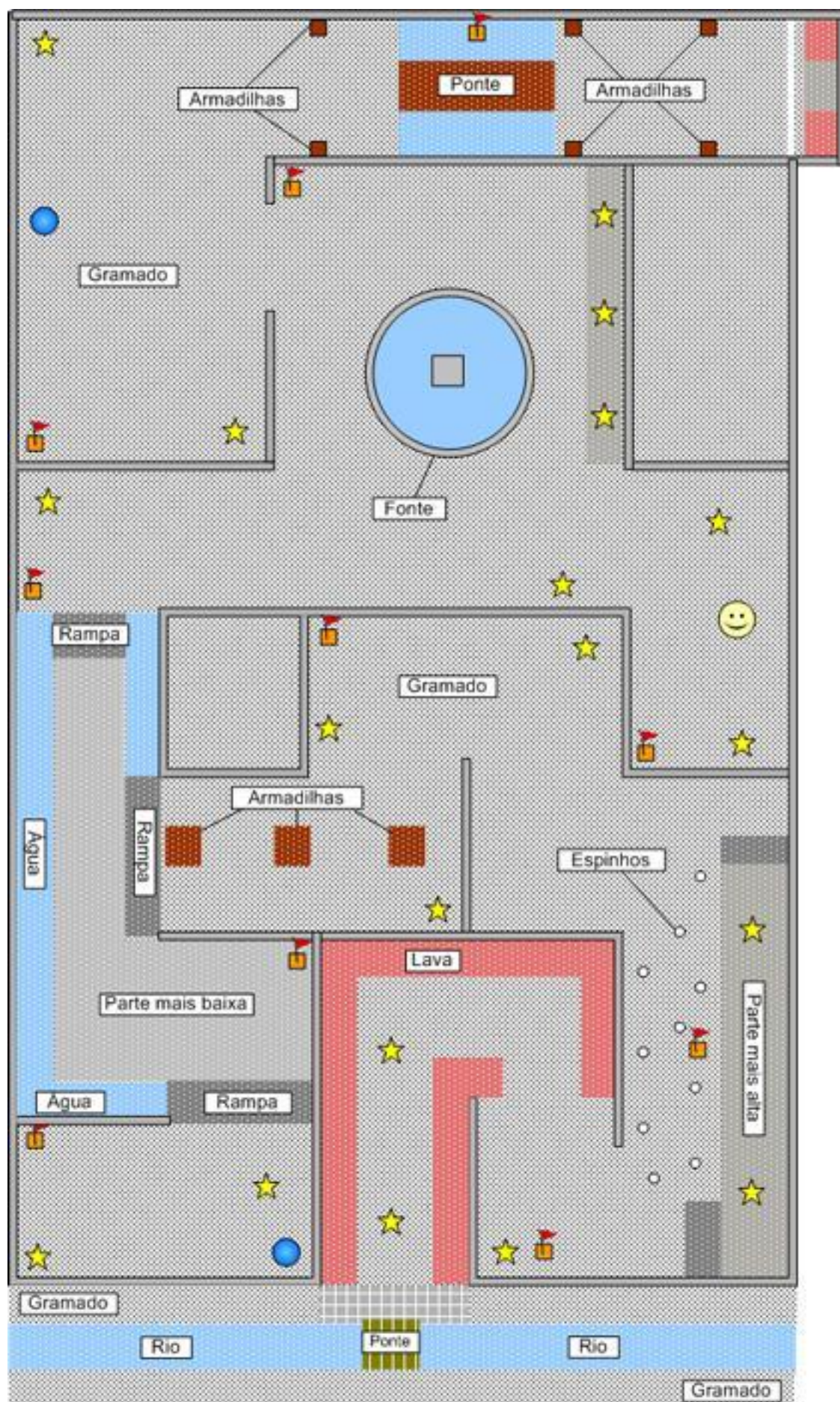


Figura C.2: Fase de Treinamento - Labirinto

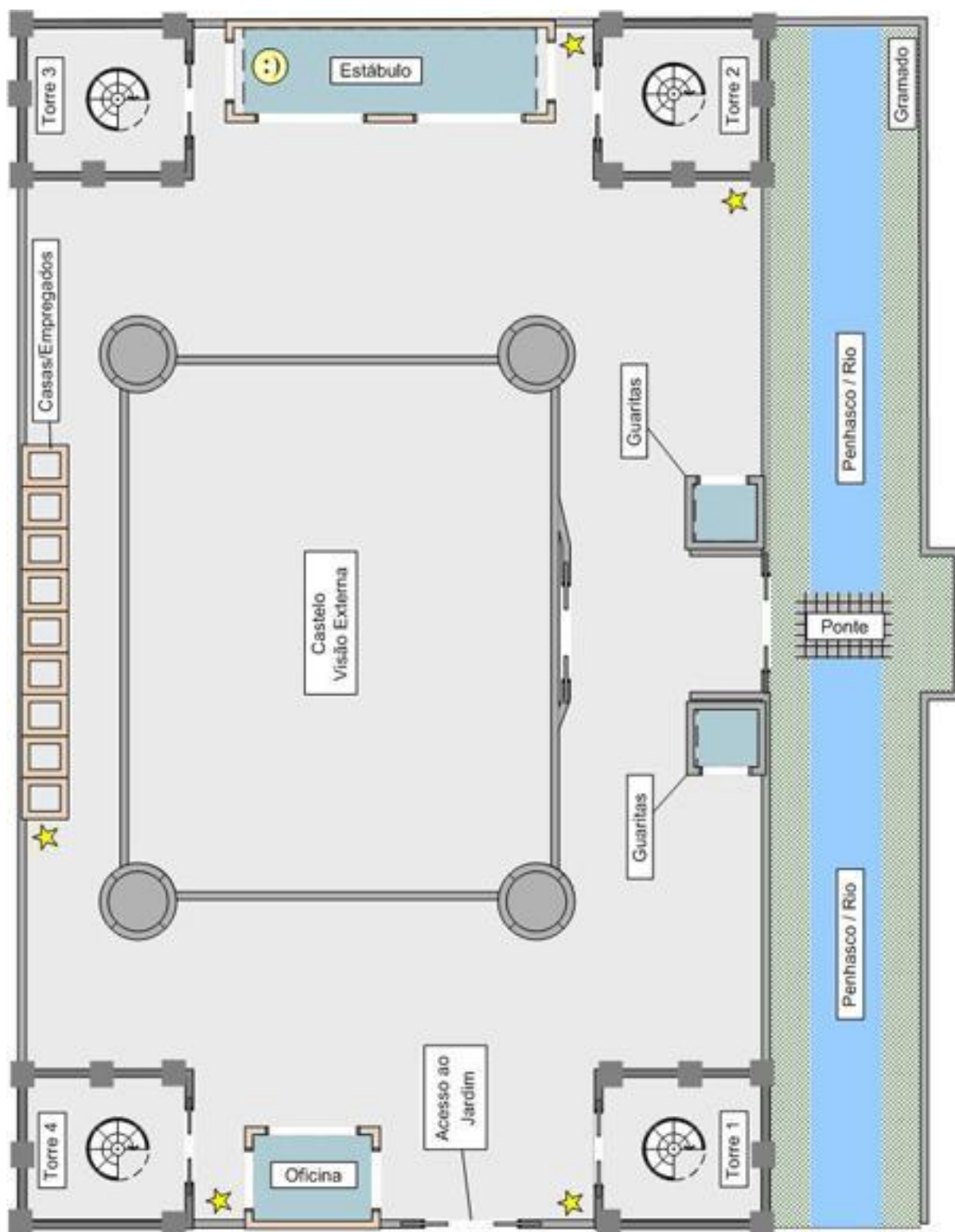


Figura C.3: Castelo - Lado Externo

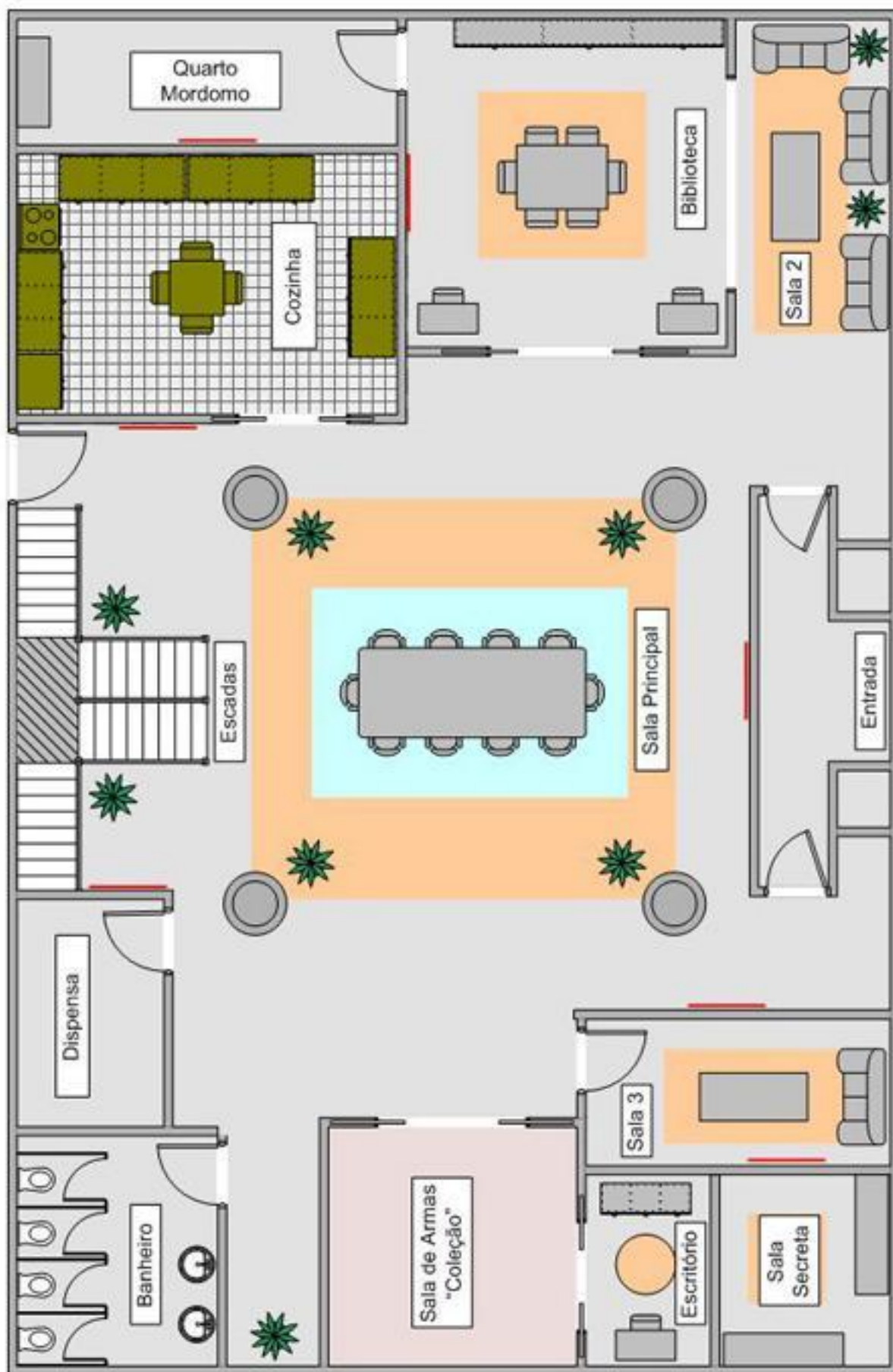


Figura C.4: Castelo - Primeiro Andar

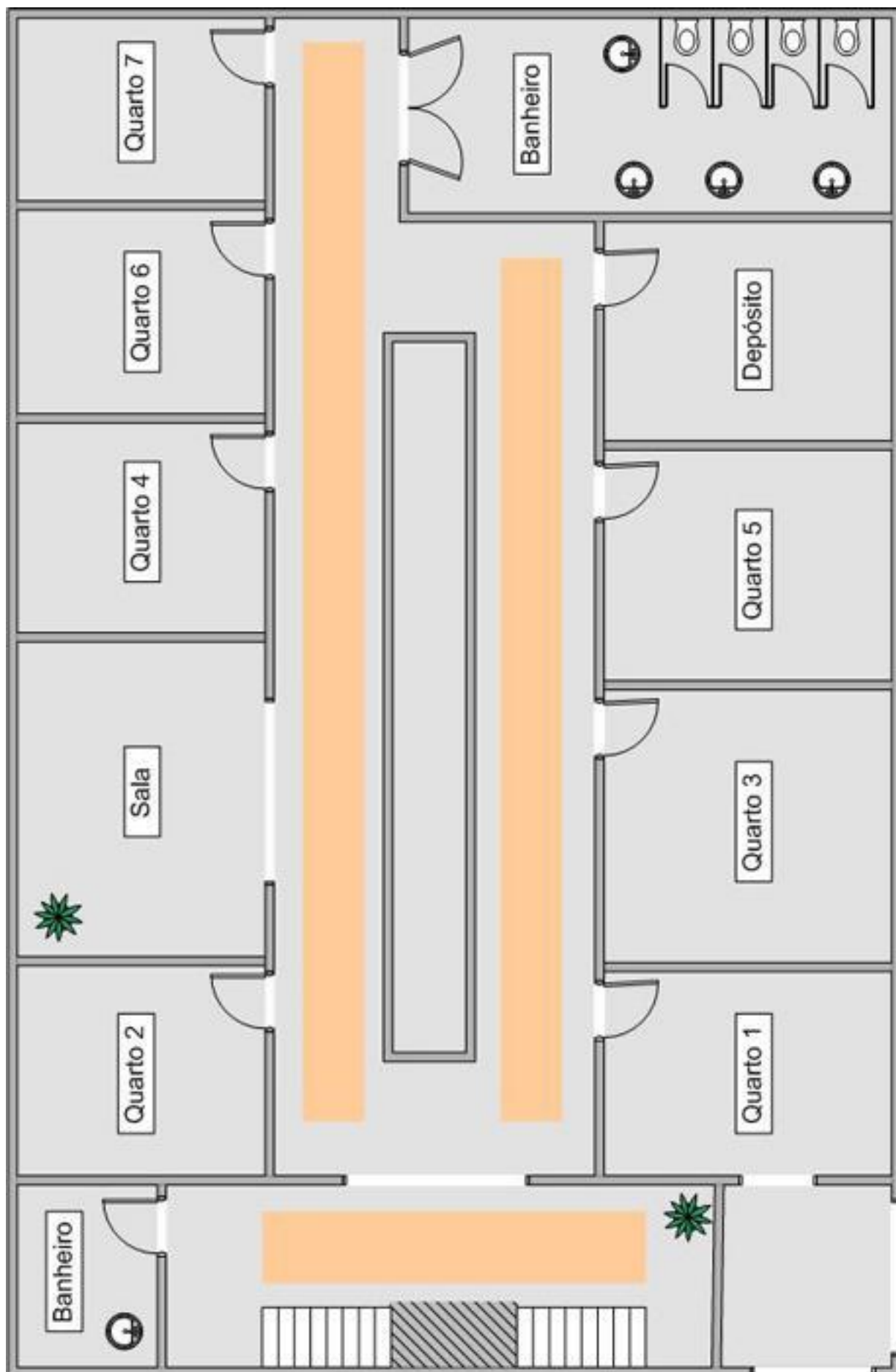


Figura C.5: Castelo - Segundo Andar

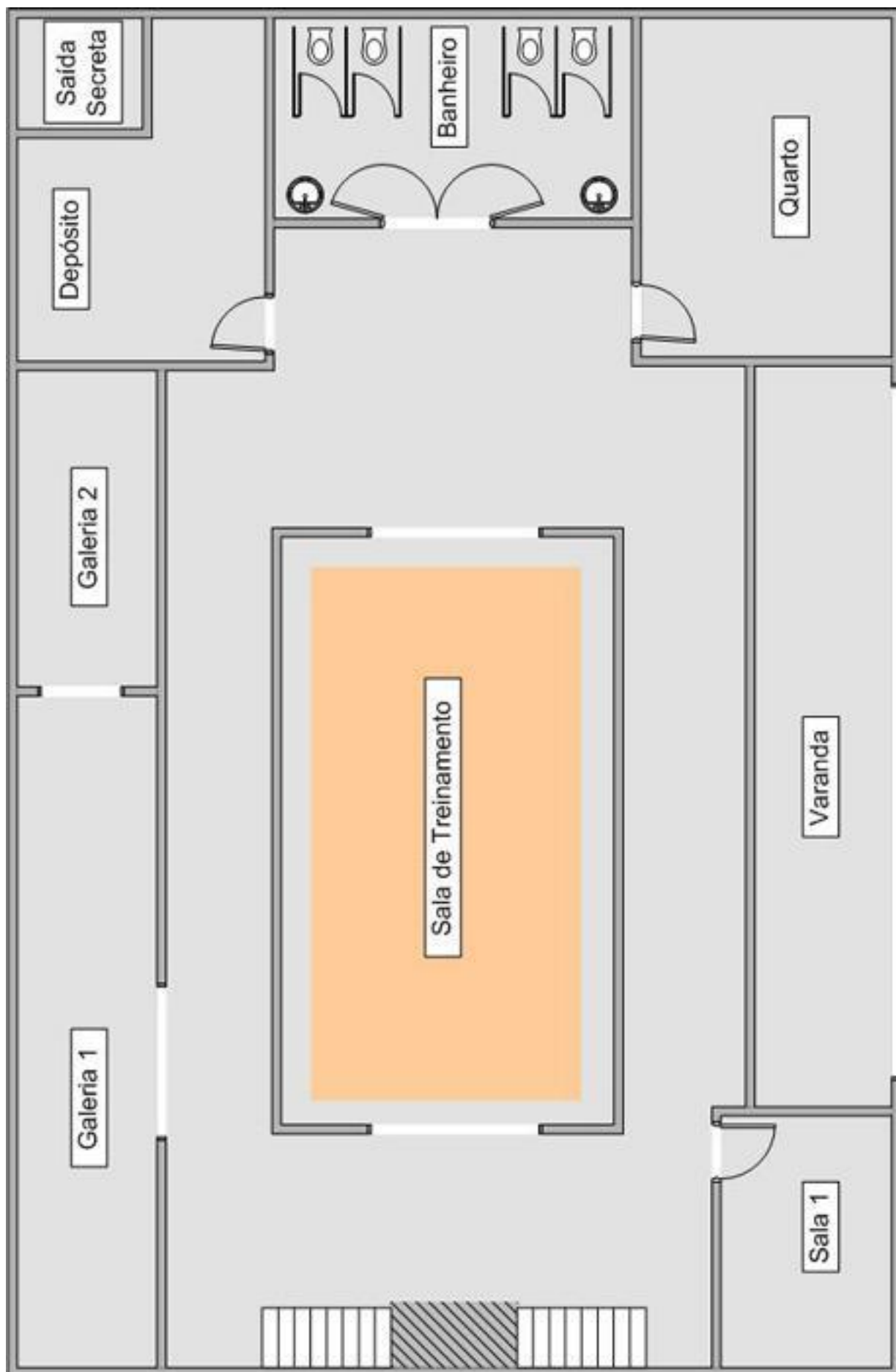


Figura C.6: Castelo - Terceiro Andar

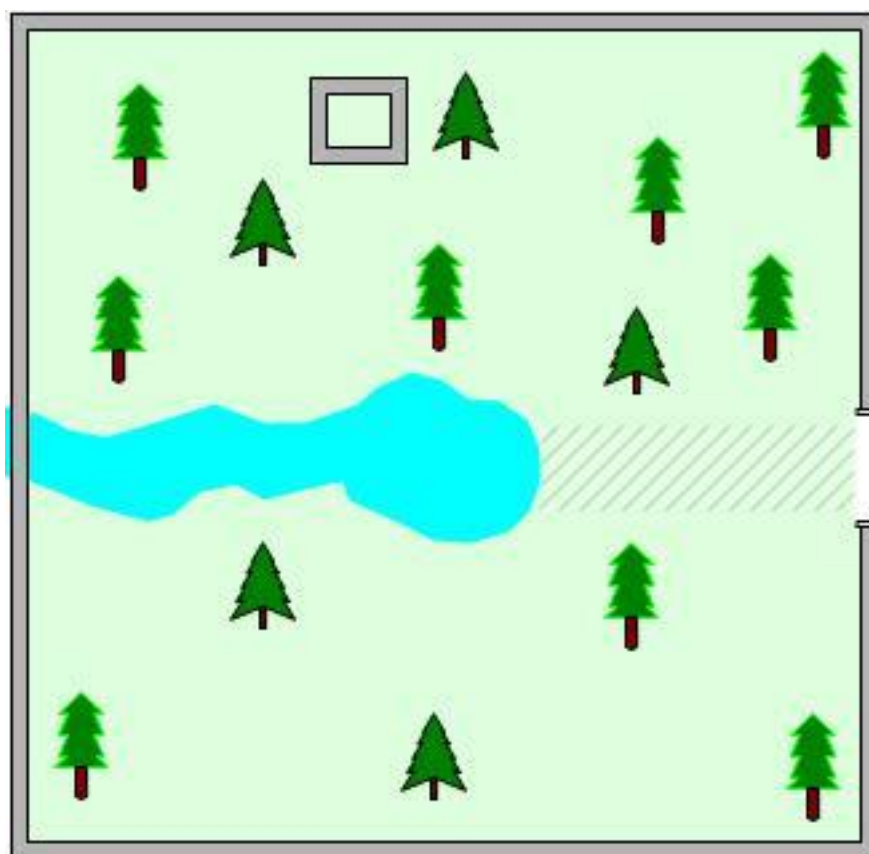


Figura C.7: Jardim

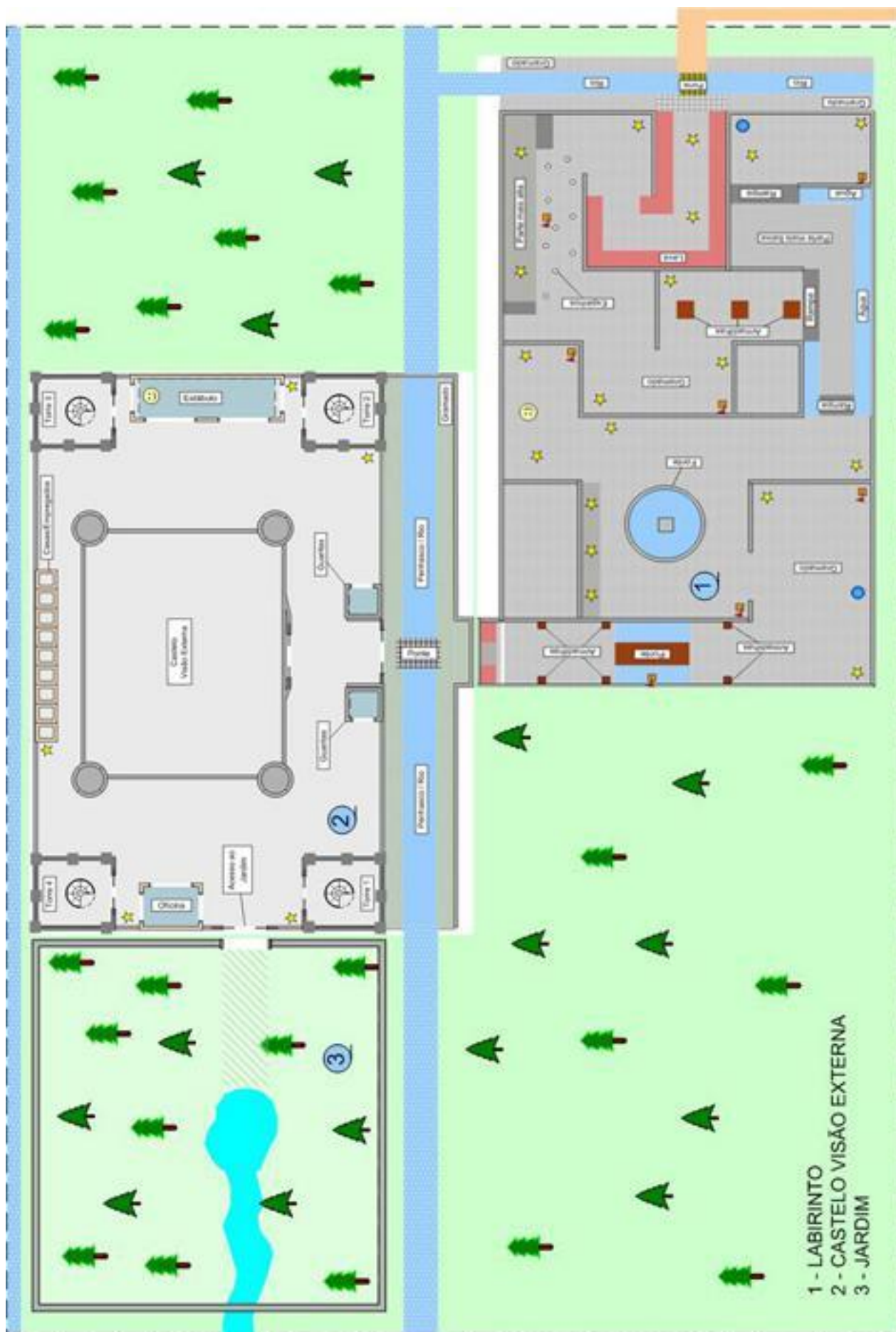


Figura C.8: Mapa Completo do Jogo

Anexo F – Fluxogramas dos cenários

Este anexo contém as imagens os Fluxogramas das fases do The Quest, que descrevem como será o seu funcionamento e interações com o jogador.

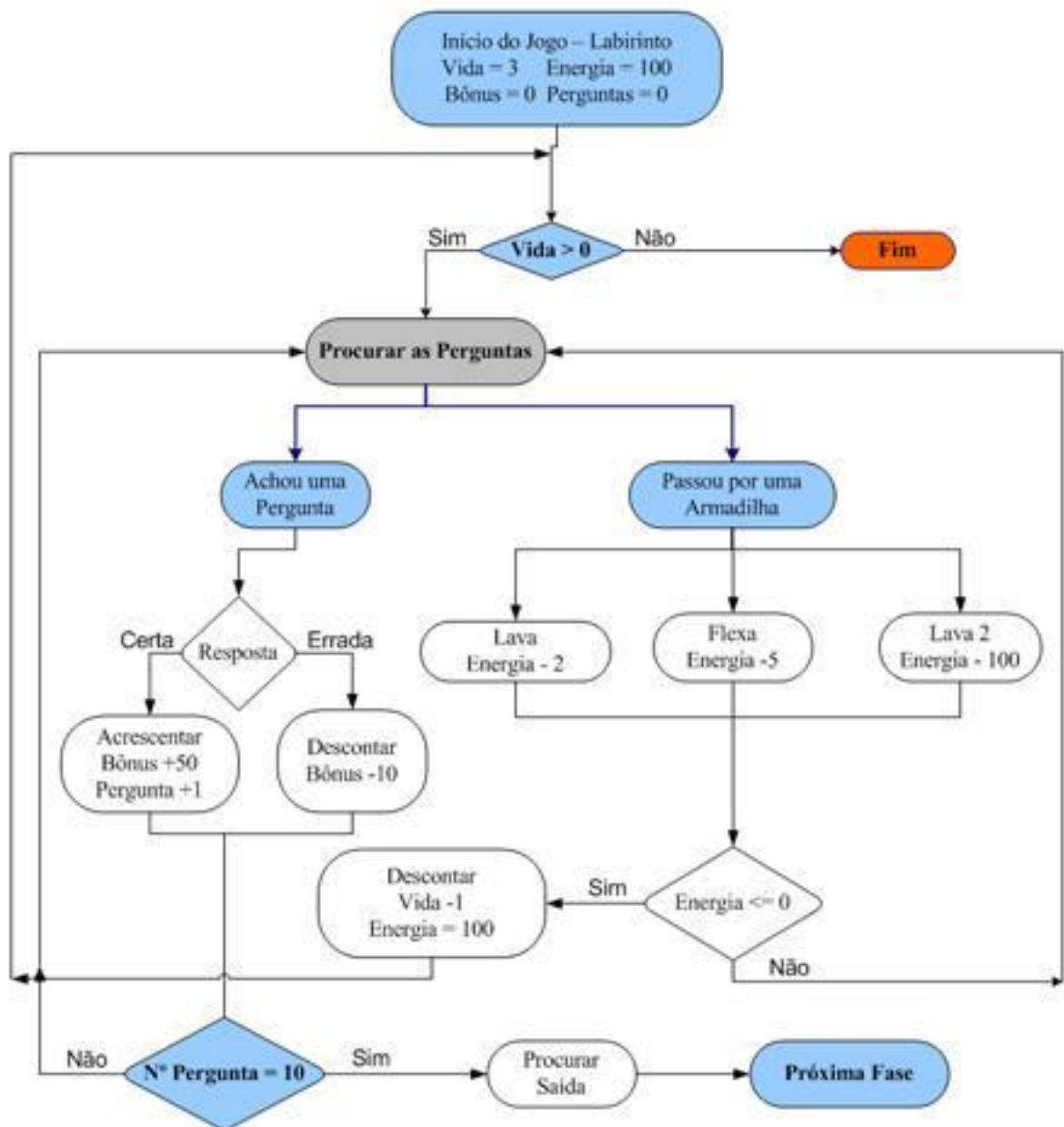


Figura F.1: Fluxograma da fase de treinamento (labirinto)

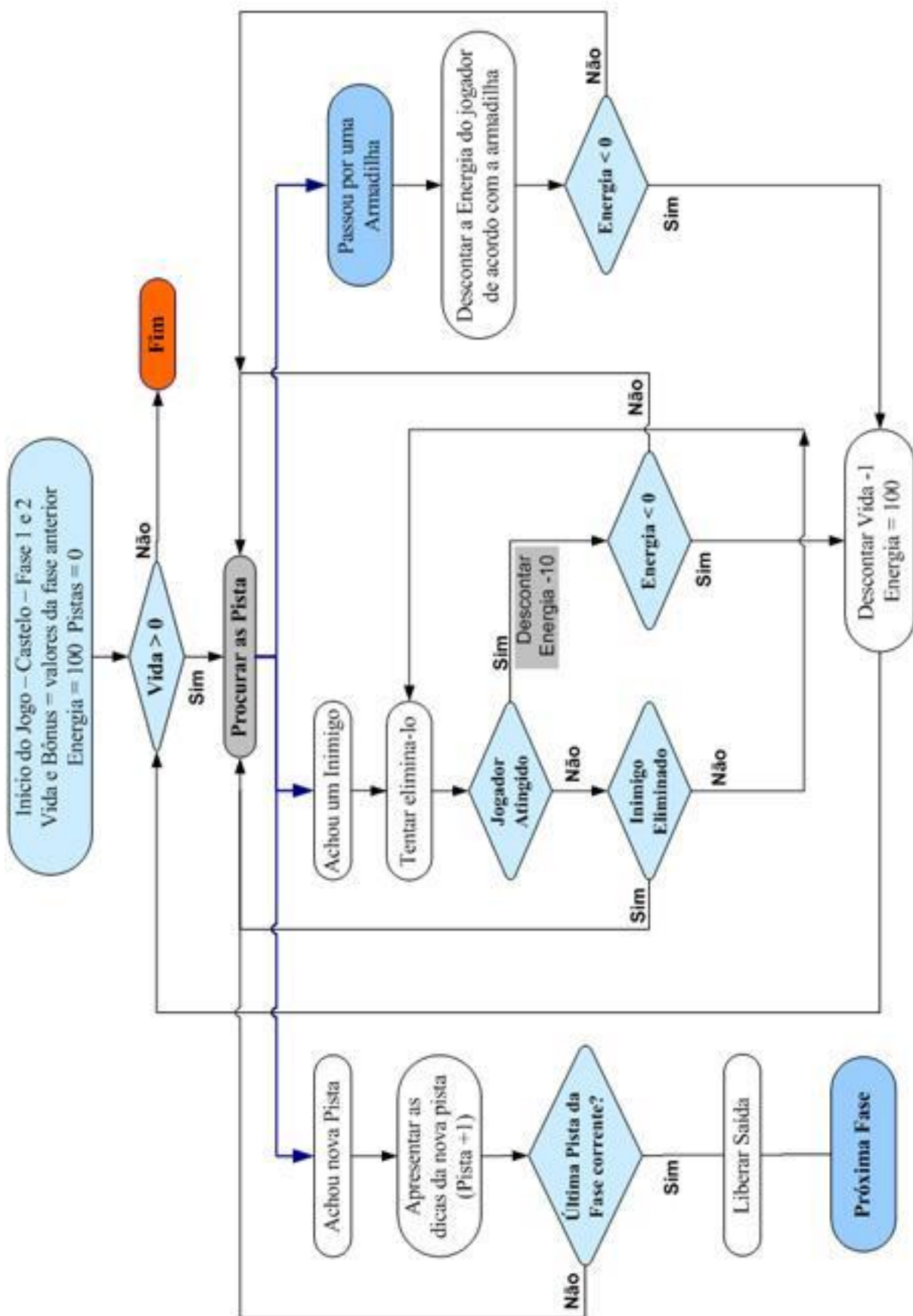


Figura F.2: Fluxograma primeira e segunda fase

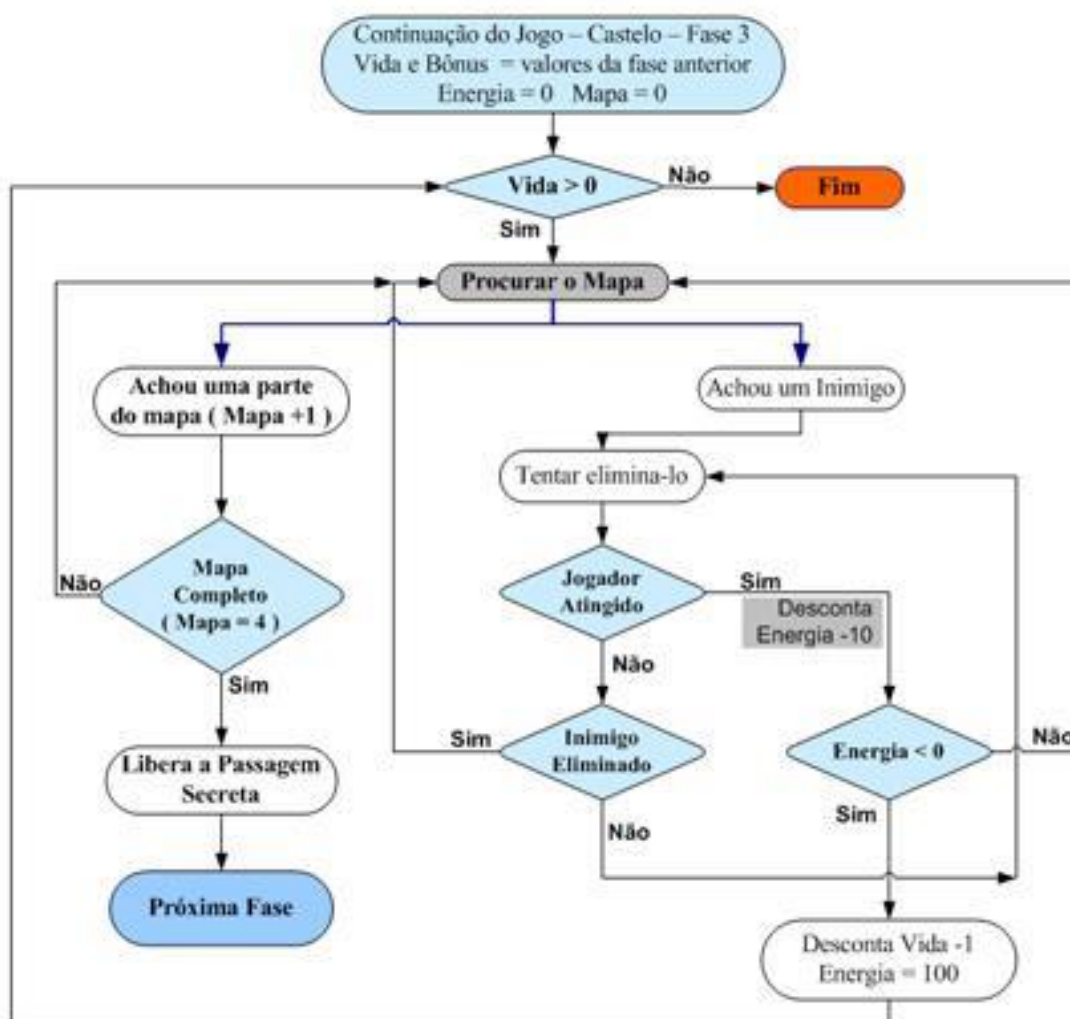


Figura F.3: Fluxograma da terceira fase

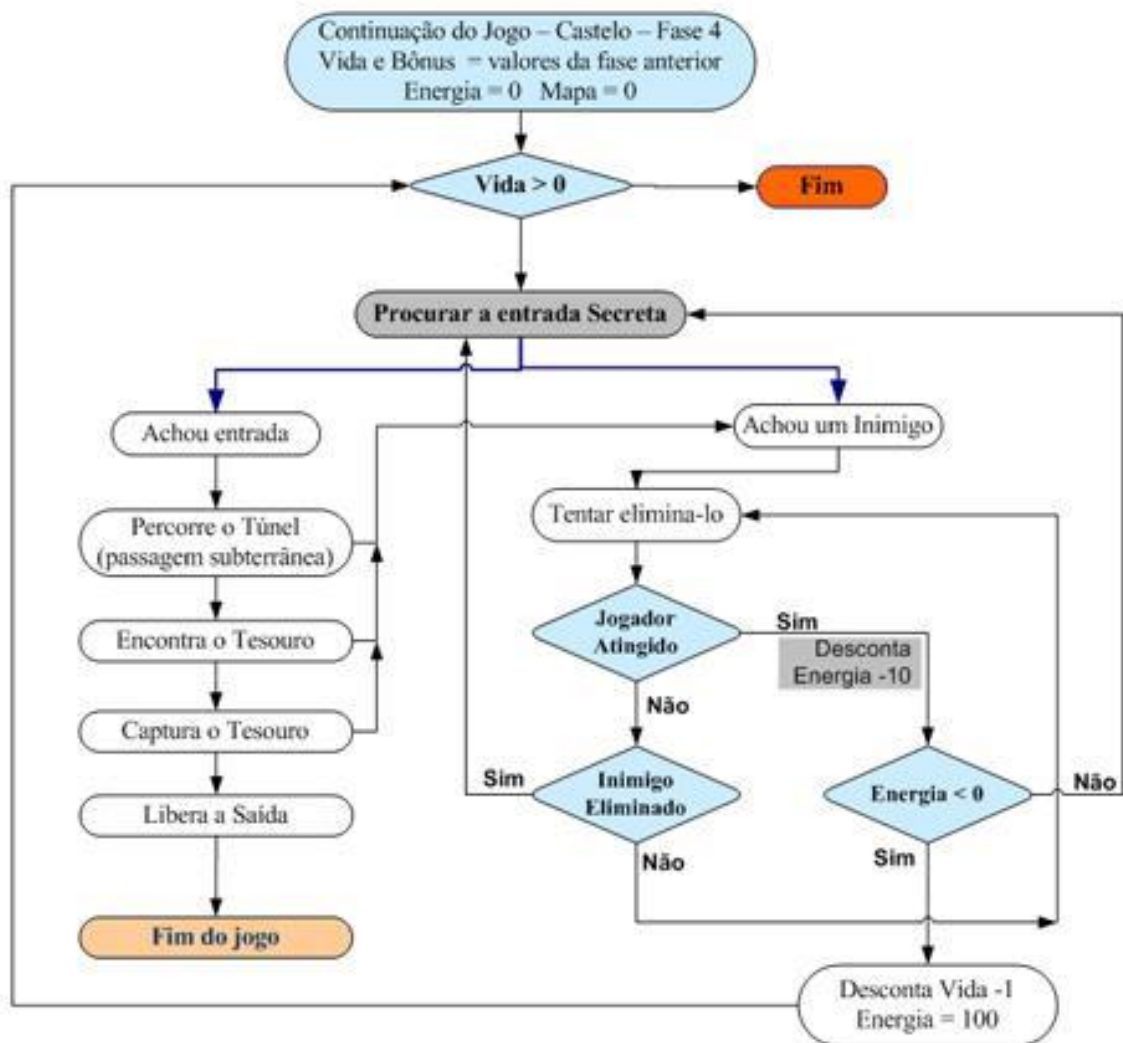


Figura F.4: Fluxograma da última fase