

Guilherme Negrini Marques
Pedro Go Iqueda

Game Design Document

| | |
|-------------------------------------|----------|
| Definições sobre o Jogo..... | 2 |
| Gameplay..... | 2 |
| Game View..... | 2 |
| Quantidade de Jogadores..... | 2 |
| Plataformas..... | 2 |
| Atividade do jogador..... | 2 |
| Inimigos..... | 3 |
| Controles..... | 4 |
| Telas..... | 5 |
| Referências..... | 5 |

Definições sobre o Jogo

Eco Survivor é um jogo de terror inspirado em jogos estilo *found-footage* (como o jogo: Slenderman). O tema dele é o ODS da ONU: Preservação da Vida Terrestre. Estudos como [1] e [2] constataram um comportamento agressivo de animais silvestres quando consomem lixo humano, esses estudos foram os principais respaldos para o surgimento do jogo.

Resumidamente, o jogo consiste em um guarda florestal, equipado com sua lanterna, ter que limpar o parque da poluição humana, tendo que evitar ser atacado por lobos, o player pode distrair o lobo com frutas coletáveis espalhadas pelo parque. O objetivo é que todo o lixo seja removido antes que o tempo acabe (indicado por uma barra vermelha).

Gameplay

Game View

O jogo tem uma visão em primeira pessoa, ambientado em um parque florestal 3D.

Quantidade de Jogadores

Apenas *single-player*.

Plataformas

Apenas computadores (PC).

Atividade do jogador

A missão do jogador é coletar o lixo espalhado pelo cenário (parque florestal) antes que a barra de equilíbrio ambiental seja totalmente preenchida. O jogo termina com uma pontuação (*score*) de acordo com o tempo e a quantidade de lixo coletado, tendo duas possibilidades: vitória ou derrota. Caso todos os lixos forem coletados, o jogo é vencido, caso contrário ou o *player* seja atacado 3 vezes pelos lobos: derrota. Para uma melhor ambientação, o jogador é equipado com uma lanterna. Não é possível atacar os animais, porém, há um sistema de distração: frutas serão *spawnadas* no mapa, e o jogador ao coletá-las poderá arremessá-las para distrair os animais (que irão investigar o impacto) quando quiser. Há no canto inferior direito uma indicação de quantas frutas foram coletadas pelo jogador.

Para coletar o lixo, o jogador deverá pressionar a tecla (E), para apagar/acender a lanterna deverá clicar no botão direito do mouse e para lançar a fruta, o botão direito do mouse. A movimentação segue o padrão dos jogos: teclas A/S/W/D e setas do teclado, barra de espaço (*space*) faz o player pular. Para esconder a maçã coletada: scroll do mouse para baixo (*scroll-down*) e para fazer aparecer: scroll para cima (*scroll-up*).

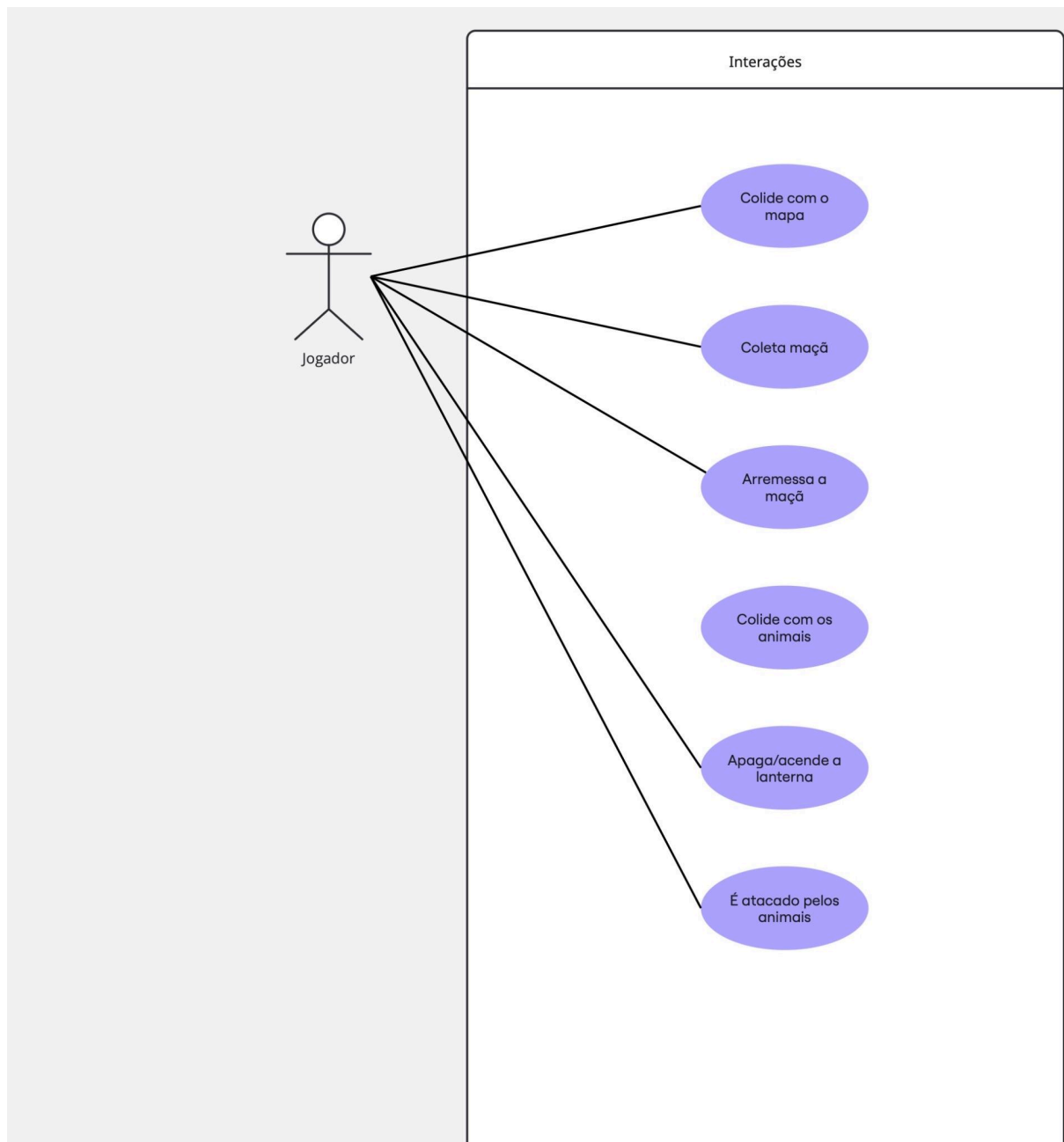


Figura 1. Interações do jogador.

Inimigos

Os inimigos serão lobos, que irão vasculhar o mapa (patrulha) de maneira aleatória, se o jogador estiver há uma certa distância, eles emitirão um uivado, que será um alerta sonoro, indicando que ele começará a perseguir o jogador. Se o *player* for mordido pelo animal, será emitido um efeito visual de hit, materializado como uma tela vermelha que irá aparecer instantaneamente e desaparecer de maneira gradual. Ao receber o dano, o jogador terá 3 segundos de invencibilidade, ou seja, não receberá mais danos. Ao receber 3 danos, o jogador perderá o jogo. Para evitar ser perseguido, o jogador poderá coletar maçãs e poderá arremessá-las quando bem entender, os lobos, se a maçã cair próxima a eles, irão investigar o local, assim o jogador poderá prosseguir sem alertar os lobos, pois a percepção

do lobo diminuirá, mas os mesmos perceberão a presença do usuário se passarem perto demais, mesmo se estiverem investigando.

Controles



| ID | Teclas | Ação |
|----|---------|-------------------------|
| 1 | Setas | Mover jogador |
| 2 | A,W,S,D | Mover jogador |
| 3 | Espaço | Pular/Saltar |
| 4 | E | Coletar lixo |
| 5 | Shift | Correr |
| 6 | F | Acender/apagar lanterna |

| | | |
|----|--------------------|------------------------------------|
| 7 | Movimento do Mouse | Olhar ao entorno |
| 8 | Botão esquerdo | Arremessar item |
| 9 | Botão direito | Acender/apagar lanterna |
| 10 | Scroll | Esconder/mostrar item arremessável |

Telas

Referências

[1] FLINT, Bonnie Fairbanks; HAWLEY, Dana M.; ALEXANDER, Kathleen A. Do not feed the wildlife: associations between garbage use, aggression, and disease in banded mongooses (Mungos mungo). **Ecology and evolution**, v. 6, n. 16, p. 5932-5939, 2016.

[2] NOWAK, Sabina et al. Social and environmental factors influencing contemporary cases of wolf aggression towards people in Poland. **European journal of wildlife research**, v. 67, n. 4, p. 69, 2021.