**GAME DESIGH DOCUMENT:**

**“THE UNFORGIVEN”**

**Equipe de Desenvolver, Grupo B:**

* Matheus Coutinho Gouveia
* Daniel da Silva Vitorino
* Jaderson Alex da Costa Silva
* Gustavo Balassiano
* Douglas Gomes do Nascimento
* Gabriel de Araujo Vilarinho

**SUMÁRIO**

1 Introdução...................................................................................................3

* 1. Resumo da História............................................................................3
  2. Gênero, semelhanças e diferenças....................................................3
  3. Publico alvo........................................................................................3
  4. Fluxo do jogo......................................................................................3

1. Interface e interação..........................................................................4
   1. Entradas.............................................................................................4
   2. Teclado...............................................................................................4
   3. Mouse................................................................................................5
   4. Saídas.................................................................................................5
   5. Menus................................................................................................5
2. Mecânica do jogo...............................................................................5
   1. Mecânica básica.................................................................................5
   2. Jogabilidade.......................................................................................6
   3. Maleta de itens...................................................................................7
   4. Coleta de itens....................................................................................7
   5. Arma Especial.....................................................................................7

3.6.1 Inimigos da primeira fase.......................................................................7

3.6.2 Inimigos da segunda fase.......................................................................8

3.6.3 Inimigos da terceira fase........................................................................8

3.6.4 Inimigos da quarta fase..........................................................................8

3.6.5 Inimigo da quinta fase...........................................................................9

3.6.6 Inimigos da fase final.............................................................................9

3.7 Condições de vitória ..............................................................................10

4 Detalhamento técnico...............................................................................10

4.1 Hardware...............................................................................................10

4.2 Software.................................................................................................10

4.3 Engine.....................................................................................................10

5 Personagens .............................................................................................10

6 H.U.D.........................................................................................................12

1. **INTRODUÇÃO**

Este documento tem o intuito de demonstrar aspectos técnicos, artísticos e narrativos do jogo “The Unforgiven”.Este documento apresenta o enredo do jogo , a mecânica de jogo , seu objetivo ,aspectos de jogabilidade e ferramentas de desenvolvimento.

Com estes pontos é possível dar sequência de processo de produção e desenvolvimento do jogo.

* 1. **RESUMO DA HISTÓRIA**

Cientista Viktor entra em contato com caçadores de recompensar , os coagindo para o ajudar na concretização de seu plano, os levando atrás de peças necessárias para a conclusão do projeto.Niko ,Akuma e M.A.R.S.H, após um processo seletivo bem elaborado o trio é convocado para sua primeira missão , até aquele momento não se conheciam.E então finalmente partem para sua aventura em busca de ajudar o cientista até descobrir seu verdadeiro plano.

* 1. **GÊNERO, SEMELHANÇAS E DIFERENÇAS**

É um jogo estio aventura , ação e “hack in slash” em terceira pessoa ,ambientando em um cenário futurista em vários continentes ao redor do mundo ,com grande jogabilidade , permitindo movimentos sofisticados e realização de manobras especiais.

O jogo possui semelhanças com jogos já existentes como Resident Evil e com o anime Cowboy Bebop.

O diferencial do jogo , tem sua originalidade , é o enredo original e muitos efeitos sonoros únicos.

* 1. **PÚBLICO ALVO**

O jogo destina-se a jogadores com faixa etária ampla, dede adolescentes ate adultos ,que não são jogadores assíduos de videogame e que estão à procura de um jogo emocionante com e media duração, que seja capaz de proporcionar momentos de diversão durante o jogo.

1.4 **FLUXO DO JOGO**

O fluxo do jogo é baseado no percurso em que o encontro do cientistas com os caçadores de recompensar desde sua primeira a última missão, o jogador terá de enfrentar obstáculos em cada cenário. Após concluir cada missão , é mostrado um vídeo até o inicio da próxima fase, assim até o final do jogo.

Tempo de Jogo:

Vídeo inicial: 1 minuto

Primeira fase: aproximadamente entre 3 e 7 minutos

Chefe 1.ª fase: 2 minutos Vídeo inicial: 1 minuto

Vídeo 2.ª fase: 3 minutos

Segunda fase: aproximadamente entre 6 e 10 minutos

Chefe 2.ª fase: 2 minutos

Vídeo 3.ª fase: 3 minutos

Terceira fase: aproximadamente entre 7 e 11 minutos

Chefe 3.ª fase: 2 minutos

Vídeo 4.ª fase: 3 minutos

Quarta fase: aproximadamente entre 8 e 13 minutos

Chefe 4.ª fase: 2 minutos

Vídeo 5.ª fase: 3 minutos

Quinta fase: aproximadamente entre 9 e 16 minutos

Chefe 5.ª fase: 2 minutos

Vídeo fase final: 5 minutos

Fase final: aproximadamente entre 10 e 19 minutos

Chefe fase final: 2 minutos

**2 INTERFACE E INTERAÇÃO**

Nesse tópico estão descritos quais serão os dispositivos de entrada e saída que serão usados pelo jogo.

**2.1 ENTRADAS**

O jogo utilizara o teclado e o mouse como entrada dos controles. Através do teclado ou mouse o jogador pode escolher entre as opções da tela inicial de comandos ,escolhendo os itens da interface como nova partida , carregar ,opções etc.

**2.2 TECLADO**

Com os comandos do teclado é possível movimentar os personagens ao longo do percurso , executar manobras , alterar tipos de armas e acessar o controle da interface.

Durante o percurso do jogo , a movimentação do jogador será limitada dentro de um percurso, assim ele passará por toda a fase sem cortar caminho.

Para execução e orientação sobre o conjunto de comandos ,seguem algumas definições:

Movimentação do personagem:

A tecla “W” move o personagem para cima

A tecla “S” move o personagem para baixo

A tecla “A” move o personagem para esquerda

A tecla “D” move o personagem para direita

A teclado “Espaço” faz o personagem pular

A tecla “F” faz o personagem agachar

A tecla “K” faz a troca de personagem

A tecla “Z” para ataques fortes

A tecla “X” para ataques fracos

A tecla “E” interação com objetos pelo mapa

A tecla “C” para reviver o personagem

A tecla “Esc” utilizado para minimizar ou pausar o jogo.

**2.3 MOUSE**

Para a movimentação da câmera utilize o mouse, para atirar com armas utilize o clique com o botão esquerdo e com o direito dispara arma especial.

**2.4 SAÍDAS**

A saída é feita através de vídeo (monitor) e som(caixas de som ou fones de ouvido).

**2.5 MENUS**

Relação das telas que contem menus de seleção:

° Menu inicial. Os jogadores visualizarão os seguintes itens:

° **Novo Jogo** – Leva o usuário ao início de uma nova partida. Outras informações são solicitadas antes do início efetivo do jogo.

° **Carregar jogo** – Carrega em memoria o estado do ultimo jogo salvo e inicia a partida.

° **Ajuda** – Exibe informações que auxiliam o jogador.

° **Sair** – Encerra e retorna ao sistema operacional.

° Menu escola de dificuldade.

° **Fácil**

° **Normal**

° **Difícil**

**°** Menu de pausa. Exibido na tela de pausa, acionada a qualquer momento durante a partida.

**° Voltar** – Retorna a partida.

° **Sair** – Encerra a partida e retorna ao menu inicial.

° **Salvar** – Salva o estado do jogo e retorna a partida.

**3 MECÂNICA DO JOGO**

Neste capitulo iremos abordar aspectos da mecânica do jogo , descrevendo o comportamento de arma ,personagens , inimigos e do cenário em jogo.

**3.1 MECÂNICA BÁSICA**

Mecânica:

O Jogo é inteiro modelado em 3D. A maioria dos cenários é continuação do outro e por isso estão conectados. Permite aos jogadores selecionar 5 campanhas interligadas por diferentes enredos. Os personagens jogáveis, os três protagonistas principais - Akuma, Niko e Marsh.  No modo campanha, o jogador pode permitir a entrada de outro a qualquer altura do jogo, sendo que os inventários de cada um são separados.

Os jogadores podem apanhar itens e mudar de armas em tempo real. O jogo também permite aos jogadores deslocarem-se e apontarem a arma ao mesmo tempo.

O jogo tem vários tipos de inimigos, conseguem interagir entre eles de forma a planear certos ataques, conseguem usar armas e até curarem-se a si próprios.

Alguns inimigos deixam cair "pontos de perícia" quando morrem, que podem depois ser gastos para melhorar as armas. Existem vários tipos de eventos que requerem diferentes abordagens, como disparar contra inimigos, força-los a sair por uma porta, ou a tentativa de localizar umas chaves num veículo.

**3.2Jogabilidade:**

‌\*Akuma: Utiliza uma garras em suas unhas. Sua velocidade característica, possuí corrida aérea modificada assemelhando-se mais a um teleporte, ocorre quando usa o pulo duplo.

‌\*Niko: Ele usa um Bastão como arma. Possui uma Barra de Fúria que o permite criar novos golpes e ataques especiais. O jogador pode escolher jogar sem o Bastão, ou seja, lutar com os punhos.

‌\*Marsh: possuí duas pistolas e um braço. mecânico. Tem a possibilidade de equipar diferentes tipos de braço. Com o braço, é possível puxar inimigos para perto de si e utilizar até mesmo sua fragilidade como arma: você pode sobrecarregá-lo para soltar golpes especiais. Além disso, há oito variações diferentes de braço mecânico, cada uma com sua especialidade, cada braço leva vantagem com um tipo diferente de monstro.

A jogabilidade em ( nome do jogo) consiste em níveis chamados "missões", em que os jogadores têm de lutar com variados inimigos, fazer tarefas de plataformas, e, ocasionalmente, resolver puzzles para progredir através da história. O desempenho do jogador em cada missão é categorizada desde D (mais baixo), até C, B, A, com os máximos em S e SS, que têm os requerimentos mais restritos. A categoria é dada baseada no tempo gasto para completar a missão, o número de "orbs vermelhas" reunidas (a moeda do jogo obtida a partir de inimigos derrotados), o "estilo" do combate, os artigos usados e os danos sofridos.

O combate com "estilo" é definido ao desempenhar uma série de ataques ininterruptos sem receber danos, medido por uma barra presente. Quanto mais tempo o jogador ataca sem ser repetitivo e evitando danos, mais preenchida a barra fica. A barra começa sem nenhum grau, torna-se "Dope" depois de um pequeno número de ataques, em seguida, procede para "Crazy", "Blast", "Alright", "Sweet", "SShowtime", e o topo máximo em "SSStylish"; se o personagem recebe danos, o ranking de estilo cai uns níveis; se a barra está em "Crazy" ou mais baixo, começa do início. O sistema de combate do jogo permite que o jogador faça vários ataques em cadeia, com cada arma a ter um número de ataques únicos. Embora o jogo se concentre principalmente numa abordagem agressiva em relação ao combate, o jogador deve utilizar alguma estratégia, visto que os inimigos têm uma grande variedade de tácticas de inteligência artificial, respondendo a uma série de eventos

**3.3 Maleta de Itens**

A estrutura dela é estática. Os itens podem ser organizados da forma que o player bem entender e itens podem ser trocados com a maleta da parceira.

**3.4Coleta de Itens:**

 A forma que os itens podem estar disponibilizados é dinâmica (munição, ervas, ouro, granadas e colecionáveis).A estrutura em que os mesmos podem surgir é dinâmica (vasos, caixotes, porcelanas, gavetas e armários).

O Player enfrenta alguns puzzles que permitem alcançar itens secretos e alguns que liberam a progressão na história. Em certos subcapítulos, batalhas contra chefões encerram o capítulo. Com essa progressão os inimigos também ficam mais difíceis de matar (além de virem em maiores quantidades). Espera-se uma evolução na habilidade e nos reflexos do player (que serão desafiados).

**3.5 Arma especial**

**GEMA**: Vidas Bônus, são usados para ressuscitar um jogador 3 vezes em uma missão depois que as suas 3 vidas originais terem sido perdidas apertando a tecla C. Jogadores podem ter 99 vidas de cada vez. 3 vidas bônus são recuperadas quando da meia noite, mas podem ser compradas mais na loja, ou obtidas através de desafios. Porém, o uso de vidas bônus afetará alguns desafios que exigirem que elas não sejam usadas.

**Os Brincos das Chamas** : são acessórios especiais usados nas orelhas. Eles tem propriedades que se parecem (mas não em atributos) com as do Título de Dominador de Almas. Eles podem ser obtidos com 650 orbs vermelhas. Porém, eles são de personagens específicos. Uma habilidade única dos brincos é criar uma aura especial por alguns segundos. A aura aparece aleatoriamente, mas só em Missões. Quando ativados, um buff chamado "Poder Infernal" aparece, garantindo ao seu usuário Super Armadura e um Buff de Ataque por 10 segundos com um carregamento de 15.

**3.6.1 INIMIGOS DA PRIMEIRA FASE**

1° fase

Inimigos militares/mechas

Base militar

Missão" pé de coelho"

Objetivo da missão roubar o projeto tecnológico de enriquecimento de minério que se encontra dentro da base militar antes da máfia, pra isso o jogador terá que encontra o mapa da localização exata do objeto, que está no computador dentro da sala de controle.

O jogador precisará de uma ajudinha de uma "Hacker" para entra.

Tome cuidado com os militares e os mecas.

-Mechas - são robores que podem ser controlados e tem alto controle, feito por policias e podem ser controlado

-militares/Máfia - Trabalham para o estado com intuito de proteger a sociedade de um bem maior. São manipulados pelo cientista

-utilizam de armas de fogo/choque/pesadas

-se movem em grupos de 5 mobs

-1 contem maior hp que todos(é o líder do grupo)

-1 pode chamar reforço, 1 aumenta o status da equipe com um gás

**3.6.2 INIMIGOS DA SEGUNDA FASE**

2° fase

Inimigos mafioso/ mechas

Base máfia

Missão "Dia X"

Objetivo da missão recuperar o projeto de enriquecimento de minério, que está dentro de um cofre altamente protegido, pra isso eles precisam da ajuda de "Marsh" que terá que decifra o código, enquanto isso " Niko" e "Akuma " enfrentam os mafiosos e os mechas.

**3.6.3 INIMIGOS DA TERCEIRA FASE**

3° fase

Inimigos:seres alternados

Base museu

Missão Califórnio

Metal raro que não aparece naturalmente e altamente radioativo.

Missão invadir o museu e desarmar o sistema de alarmes e para enfrentar contará com a ajuda de "Akuma".

-Seres alterados

Possui alta velocidade, força e grande quantidade de estamina

**3.6.4 INIMIGOS DA QUARTA FASE**

4° fase

Inimigos: mechas

Base mina

Missão " Tósio"

Elemento químico de símbolo th.

Missão entra na mina é eliminar os "mechas" e também deve desarmar as dinamites deixadas como armadilha e completar a missão roubando o minério.

**3.6.5 INIMIGOS DA QUINTA FASE**

5° fase

Inimigos:

Base centro de pesquisa

Missão "Fim do mundo"

Objetivo recuperar o "CHIP" capaz de invadir qualquer sistema de defesa militar do mundo.

Você deve matar os "Mutantes" que protegem o chip, mais uma vez deve usar um mapa para encontrá-lo, seja preciso e atire na cabeça, pois seus inimigos conseguem se regenerar rapidamente.

-Mutantes

Ataques com armar mutáveis, Arma de ossos e armaduras de espinhos

Andam em grupos de 3 mobs

Contem um lider, possui maior hp e mais força

Possui um mage que pode invocar 2 mini mobs(parasitas)

Possui veneno, Possui cura e paralizaçao

**3.6.6 INIMIGOS DA FASE FINAL**

Fase final

Inimigos: militares/mechas/mafiosos/ cientista.

Base cientista

Missão "o projeto"

Após pegarem todos as objetos necessários, os heróis entregam ao cientista e descobrem que ele é o verdadeiro vilão.

Com isso, se inicia a grande batalha, com a ajuda dos militares, mechas e mafiosos o cientista será um oponente muito forte para os jogadores.

Obs: derrotar o Boss e salvar a terra da arma criada por ele.

-> Cientista(Boss)

Muita inteligência, pode conter robôs e bagdes para segurança própria

Controle da polícia e da máfia

Armas químicas

Soldado extremamente treinados

**3.7 CONDIÇÕES DE VITÓRIA**

Para passar de fase o jogador terá que recuperar o objetos pedidos e derrotando o chefe de cada fase. Na ultima fase terá que derrota o cientista Viktor.

**4 DETALHAMENTO TÉCNICO**

Neste capitulo serão abordados aspectos técnicos relacionados a equipamentos e ferramentas a ser utilizados no desenvolvimento do jogo.

**4.1 HARDWARE**

 Processador de 3GHz ou superior  
2 GB de RAM (4 GB para Windows Vista/7)  
6 GB de espaço disponível de HD  
 NVidia GeForce 8800, equivalentes ou superiores (GPU dedicada com pelo menos 512 MB de memória)  
DirectX 9.0 ou superior  
Windows XP, Vista ou 7 com o último service pack instalado  
A última atualização do .NET Framework

**4.2 SOFTWARE**

São usadas as seguintes ferramentas: Adobe Photoshop Autodesk Maya AfterEffects SoundStudio Blender

**4.3 ENGINE**

Devido ao pré-requisito estabelecido que é possuir gráficos em 3D, o estudo e análise da engine mais apropriada ficaram entre Unity3D e UDK (Unreal Development Kit), plataformas voltadas para a simulação de ambientes em 3D. Estas opções se basearam no fato de que diversas funcionalidades necessárias para a criação do jogo já vêm implementadas no ambiente, facilitando o processo de produção do jogo. Foram realizados protótipos e a Unity3D se destacou por ter uma linha de aprendizado mais fácil do que a UDK. Outro destaque é o suporte as linguagens de programação JavaScript e C que possuem mais fonte sobre o assunto do que a UnrealScript, linguagem utilizada no UDK. Também foi constatado que Unity3D possui uma interface mais amigável. Baseados nos tópicos descritos acima, a decisão final foi pela adoção da engine Unity3D.

**5 PERSONAGENS**

Os personagens do jogo são baseados em seres humanos, animais e robôs, todos adaptados para possuir característica únicas

O jogo contém três personagens principais, Akuma ,Nikoe Marsh, baseado em seres humanos, , cada qual possui armas especias.

Além dos personagens principais, o jogo possui um inimigo principal, Cientista Viktor baseado em seres humanos, que será comandanted os demais inimigos secundários que estão divididos por fases descritos a seguir

**Inimigos:**

Policias

Mechas

Mutantes

Máfia

Cientista

Seres Alterados

Soldados Treinados (mobs do cientista)

**Policiais/Mafia** - Trabalham para o estado com intuito de proteger a sociedade de um bem maior. Sao manipulados pelo cientista

-utilizam de armas de fogo/choque/pesadas

-andam em grupos de 5 mobs

-1 contem maior hp que todos(é o líder do grupo)

- 1 pode chamar reforço, 1 aumenta o status da equipe com um gás

**Mechas** - são robores que podem ser controlados e tem alto controle, feito por policias e podem ser controlado

-Possui misseis

-Tem HP Diferente

-São mechas diferentes devidos em classes

-Médio lutador, possui lança chamas e pode agarrar player

-Médio tank, possui um escudo e hp elevado

- Médio Assassino, possui uma grande força e regeneração de vida

- Médio Mecânico, pode se fundir a outros mechas

**Mutantes**

Ataques com armar mutáveis, Arma de ossos e armaduras de espinhos

Andam em grupos de 3 mobs

Contém um líder, possui maior hp e mais força

Possui um mage que pode invocar 2 mini mobs(parasitas)

Possui veneno, Possui cura e paralização

**Mercenários**

Alta regeneração de vida

Tem fear e pouco hp

-> Seres alterados

Possui alta velocidade, força e grande quantidade de estamina

-> Cientista(Boss)

Muita inteligência, pode conter robôs e bagdes para segurança propria

Controle da policia e da máfia

Armas químicas

Soldado extremamente treinados

**6 H.U.D. (HEAD UP DISPLAY)**

O HUD é constituído dos seguintes elementos distribuídos na tela do jogador

Barra de Energia (demonstra a quantidade de energia disponível)

Campo Numérico (demonstra quantidade de inimigos mortos)

Corações de Vida (indica quantas vidas possui)

Área de arma atual (demonstra qual é arma atual)

Mapa (Radar) de fase (indica a posição do jogador e inimigos no percurso)