

# **FAR WEST BLOOD**

V 0.02

**ULTRA CARBON GAMES**

**19/10/2018**

## Conceito e Enredo

O jogador irá se passar por um personagem do qual estará no velho oeste, onde terá que buscar por um recurso que esta localizado na terra fantasma do velho oeste, conhecida como Cidade do Sangue, dentro de um meteoro que caiu no dia 20/10/1870 as 13hrs o jogador se passa por Jack Bill Williams um agente especial do governo do qual precisa do recurso para criar a cura e salvar sua filha de 9 anos, Adelyn.

Jack era um agente especial e cientista encarregado do projeto Cronos, um projeto que estuda as anomalias do passado. Jack era fiel ao projeto e foi um dos principais agentes encarregados de desenvolver um dispositivo em formato de relógio capaz de entrelaçar as linhas temporais e uni-las criando um caminho entre o futuro e o passado.

Sua filha possuía uma doença rara e incurável chamada Aurora, e lhe restava pouco tempo de vida. Com seus estudos Jack criou um dispositivo de detecção atemporal, que busca por anomalias no tempo, um dia seu aparelho detectou uma anomalia, um meteoro que nunca havia caído na terra caiu no passado e nele havia um elemento, um elemento que não foi descoberto por ninguém, pois nunca caiu na terra, porém uma anomalia atemporal ocorreu e seu aparelho detectou um elemento inovador e que poderia mudar o curso de toda a história.

Jack estava desesperado pela cura para sua filha, e decidiu roubar o dispositivo de translocação temporal para voltar no tempo para a data e local em que o meteoro caiu, ou seja, a Cidade do Sangue 20/10/1870.

A cidade do sangue foi onde ocorreu “A cobrança dos pecados” o maior desastre biológico do velho oeste.

Quando Jack estava iniciando a translocação ouviu um alarme soando, não teve tempo de pegar praticamente nada e repentinamente tudo ficou escuro.

## O Conceito Aplicado no Gameplay

O jogador irá começar o jogo com Jack se levantando de algo como se fosse um desmaio, e já no Faroeste, Jack está sem memória e consegue apenas se lembrar de seu nome e do nome de sua filha Adelyn e suplicara brevemente o nome de sua filha enquanto está desorientado, ele está desorientado, perdido e sem noção de onde esteja, com a viagem no tempo ele sofreu um efeito colateral chamado de amnesia temporal e não conseguiu se lembrar do futuro apenas se conseguir ver ou sentir algo que já tenha sentido antes assim conseguindo reconstruir alguns segmentos de sua memória.

O Jogador se encontrará vestido com uma roupa característica do faroeste pois seu dispositivo conta com uma tecnologia que veste o jogador a caráter do tempo em que ele está, em uma cidade vazia, sem ninguém, com um sol escaldante sobre sua cabeça, em um céu sem nuvens, ouve apenas o bater de portas e o som do vento, o jogador terá que buscar por comida e água para se hidratar e se nutrir, como ele está na cidade fantasma ele terá que caçar e procurar água, poderá coletar recursos como cantil, armas, e itens.

## Gameplay

O estilo de jogo será o FPS (Jogo de tiro em primeira pessoa).

No início Jogador terá apenas um machado que estará em sua frente, o jogador precisara procurar um abrigo no primeiro momento e escolher uma das construções da cidade como base e zona segura, o jogador terá que procurar por armas, munições e itens para se defender dos fantasmas da cidade do sangue, serão NPCs com inteligência artificial para seguir o jogador e ataca-lo, existirão no começo apenas 3 tipos de inimigos cada um com suas características, o jogador conseguira enfrentar os níveis 1 com apenas um machado já outros terão resistência maior e será necessário poder de fogo para derrota-los, o abrigo que foi escolhido pelo usuário será um local seguro podendo salvar o jogo, guardar itens e dormir, os NPCs serão mais perigosos durante o dia e a noite serão mais repentinos e assustadores, o jogador poderá encontrar notas e certos pontos do mapa que lhe lembrarão de quem de onde veio e como chegou ali, ele terá que encontrar todas as notas e pontos para completar a história e se lembrar de quem é, o ponto de fixação do jogador no jogo é completar a história e nunca saber se irá encontrar ou não a cura para sua filha, o meteoro que é o objetivo principal do jogo terá 24 spawns aleatórios espalhados pelo mapa e terá que encontrar apenas um, e esse objetivo só é revelado após encontrar todas as notas. O que irá diferenciar um gameplay de outro serão os meios de sobrevivência do jogador que irá caso morra obriga-lo a reaparecer sem seus itens que estavam no inventário e após 2 minutos perdera todos os itens, poderá reencontrar eles no mapa e terá como pegar seus itens do baú da zona segura, porém ela tem um limite de itens e não será tão útil como carrega-los no inventário.



Imagem 1: O Conceito da Gameplay



Imagem 2: O Conceito do Machado citado anteriormente



Imagem 3: Zona Segura v1



Imagem 4: Zona Segura



# GUI

## Game User Interface



Imagem 5: Interface de Jogador

Na interface do jogador encontramos de início 4 informações:

- Barra de Stamina
- Indicador de Fome
- Indicador de Sede
- Indicador de Sangramento

Opções escondidas:

- Inventário
- Crafting

Cada um é representado por um ícone exceto pela barra de stamina que é um barra de progressão, conforme o usuário utiliza seus movimentos como, correr, andar e pular a barra de stamina é reduzida em uma level porcentagem de acordo com a intensidade da atividade exercida.

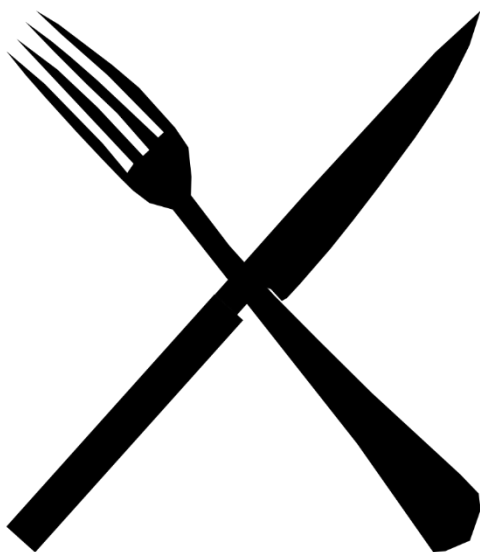


Imagem 6: Indicador de Fome

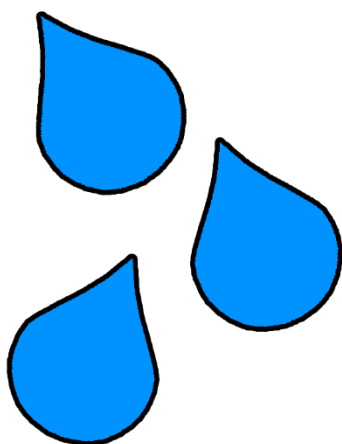


Imagem 7: Indicador de sede



Imagem 8: Indicador de sangramento

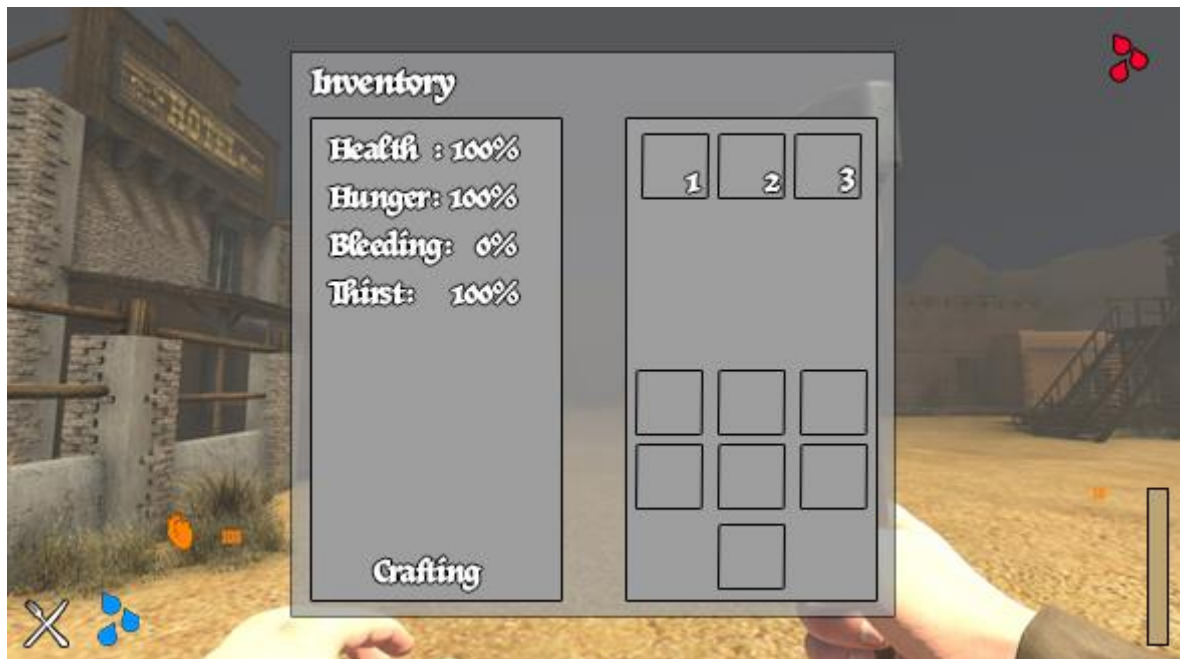


Imagem 9: Inventário no HUD



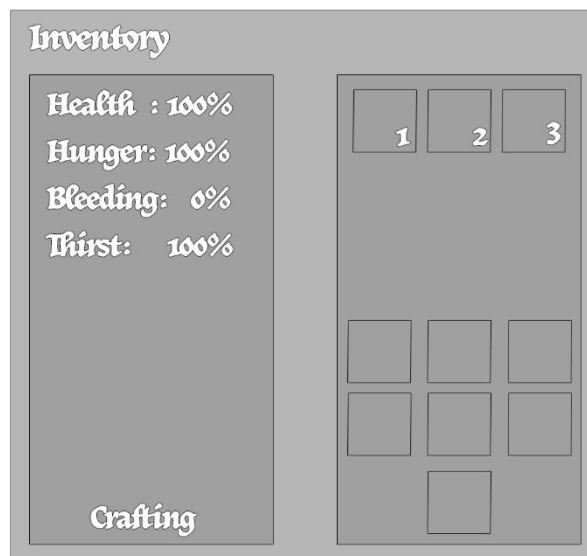


Imagem 10:

### Inventário

O inventário do jogador é dividido em 2 sessões, a sessão onde exibe as informações principais e atributos do jogador como:

Fome, Saúde, Sangramento e Sede.

O inventário possui ao todo 10 slots dos quais 3 são referentes aos itens principais que estão no acesso rápido do jogador por meio das teclas 1, 2 e 3 e o restante são itens e recursos guardados na mochila, que poderão ser armazenados na zona segura também.

O jogador durante o gameplay podera encontrar itens que serão utilizados no sistema de crafting de construções e estruturas, dentre estes itens de crafting estão, madeira, pedra e ferro.

Para comer algum item ou beber é necessário clicar com o botão direito do mouse sobre o item e clicar em comer ou beber.

Para utilizar bandagens é necessário clicar sobre ela no inventário com o botão direito e clicar em utilizar

## Zona Segura

Ao iniciar o gameplay o jogo irá avisar o jogador que o mesmo precisa encontrar um safezone para ele, então ele mostrara um exemplo das safezones disponiveis para usar.

A safezone terá multiplas funções dentre elas estão:

- Armazenamento de Itens
- Dormir para Recuperar a stamina perdida
- Recuperar a Vida
- Avançar de dia para noite ou noite para dia
- A Zona segura não pode ser atacada NPCs durante o dia

## Objetivos

O jogador terá que encontrar os fragmentos de memória para se lembrar de sua história, o mesmo terá que juntar 15 fragmentos espalhados ao redor do mapa, após juntar todos será liberado o objetivo principal, ENCONTRAR O METEORO que contém o elemento que possibilitará a cura do filho da personagem principal.

Dentre os objetivos está claro que é necessário sobreviver porém caso morra o jogador não perderá os fragmentos apenas perderá os seus itens que estava carregando consigo mesmo.

Após concluir o objetivo principal e encontrar o meteoro o jogador receberá uma conquista apenas e então poderá continuar a sobreviver, porém a dificuldade do jogo será aumentada consideravelmente após isso.

## Sistema de Fome, Sede, Stamina, Sangramento e vida

O sistema de dificuldade será baseado nesses 5 atributos acima.

A fome decairá conforme o tempo passa sendo que a cada 20 minutos de gameplay a porcentagem de fome chegará a zero e o jogador começará a levar dano.

Caso o jogador fique com sede a barra de stamina começará a se esvair mais rapidamente e caso chegue a zero o jogador não poderá correr, pular ou atacar com melee os inimigos, o jogador fica com sede mais rapidamente do que com fome e a cada 15 minutos será necessário comer ou beber algo que preencha essa barra.

A Stamina é perdida a cada movimento rápido ou bruto do jogador, como, pulo, corrida, ataques e coleta de itens com o machado.

A Vida do jogador começará a se esvair caso o atributo de Fome chegue a zero.

O Jogador começará a sangrar caso leve dano cortante de algum inimigo, e a porcentagem de sangramento vai de acordo com o nível do NPC que o atacou, sendo necessário para o sangramento utilizar bandagens.

## Controles e Opções

- Movimentos: “W”, “A”, “S”, “D”
- Agachar: “Hold Ctrl” ou “C”
- Câmera: “Mouse X e Y”
- Pulo: “Barra de espaço”
- Acesso rápido a itens do inventário: “1”, “2” e “3”
- Inventário: “I”, “Tab”
- Ataque e Tiro: Botão Esquerdo do Mouse
- Mira: Botão Direito do Mouse
- Recarregar a arma: “R”
- Abrir portas: “E”
- Pegar itens no chão: “F”
- Lançar Dinamite: “G”
- Abrir o mapa: “M”
- Abrir o Chat “T”
- Falar no Voip: “K”
- Para comer algum item ou beber é necessário clicar com o botão direito do mouse sobre o item e clicar em comer ou beber.
- Para utilizar bandagens é necessário clicar sobre ela no inventário com o botão direito e clicar em utilizar
  - Controle de sensibilidade
  - Campo de visão
  - Opções de alterar os atalhos do teclado
  - Volume
    - Mutar, aumentar ou diminuir, música, efeitos e diálogos
  - Vídeo
    - Gráficos no geral

### Tópicos Chave/Conceito:

- Abrigo/Zona Segura -> Escolhidos pelo jogador
- Inventário
- Itens/Recursos
- Objetivos Primários e Secundários
- Fogo para afastar os NPCs a noite
- Sistema de Sangramento, fome e sede
- Vida
- Crafting
- NPCs com 3 Níveis:
  - Fácil, Médio e Difícil
  - Indígenas Apache e Cowboys Zumbi
- Modos de Jogo
  - PVE, Modo de Jogo Cooperativo onde os jogadores jogarão juntos para sobreviver e completar todos os objetivos
  - PVP, Modo de Jogo Versus onde os jogadores lutarão pela sobrevivência podendo ou não fazerem Coop

## Arte

A arte do jogo será híbrida entre amadeirado e sangue com toques rústicos do faroeste e com a sonorização baseada em efeitos de madeira e toques em objetos da mesma textura:

### Menu



Imagem 1: Menu do Jogo



Imagem 2: Tela de Opções





Imagem 3: Tela de Opções com o Áudio selecionado



Imagem 4: Tela de Opções com o Vídeo Selecionado



Imagem 5: Tela do Multiplayer

#### Fontes:

- Título:
  - Fonte: IngerBorg
  - Cód HEX: #dc6c1c
  - Tamanho: 36 Pt Redimensionado
- Subtítulo:
  - Fonte: Herb
  - Cód HEX: # f90522
  - Tamanho:36 Pt
- Opções do Menu:
  - Fonte: IngerBorg
  - Cód HEX: #ffffff
  - Tamanho:12pt
- Versão:
  - Fonte: Herb
  - Cód HEX: #ffffff
  - Tamanho: 8 Pt

## Ambientação

O jogo se passara em um faroeste assombrado e sem vida, um faroeste com o clima tradicional árido com alguns locais com vegetação rasteira e outros com vegetação moderada, o jogador terá 5 vilas diferentes para explorar, onde encontrara itens e recursos.

- **Dia:** Clima árido e quente com leves brisas.
- **Noite:** Clima árido e frio com ventos mais fortes

O mapa será dividido em zonas climáticas das quais:

- 75% Desértica
- 15% Fria
- 10% de Alta elevação, Fria e com baixo índice de precipitação

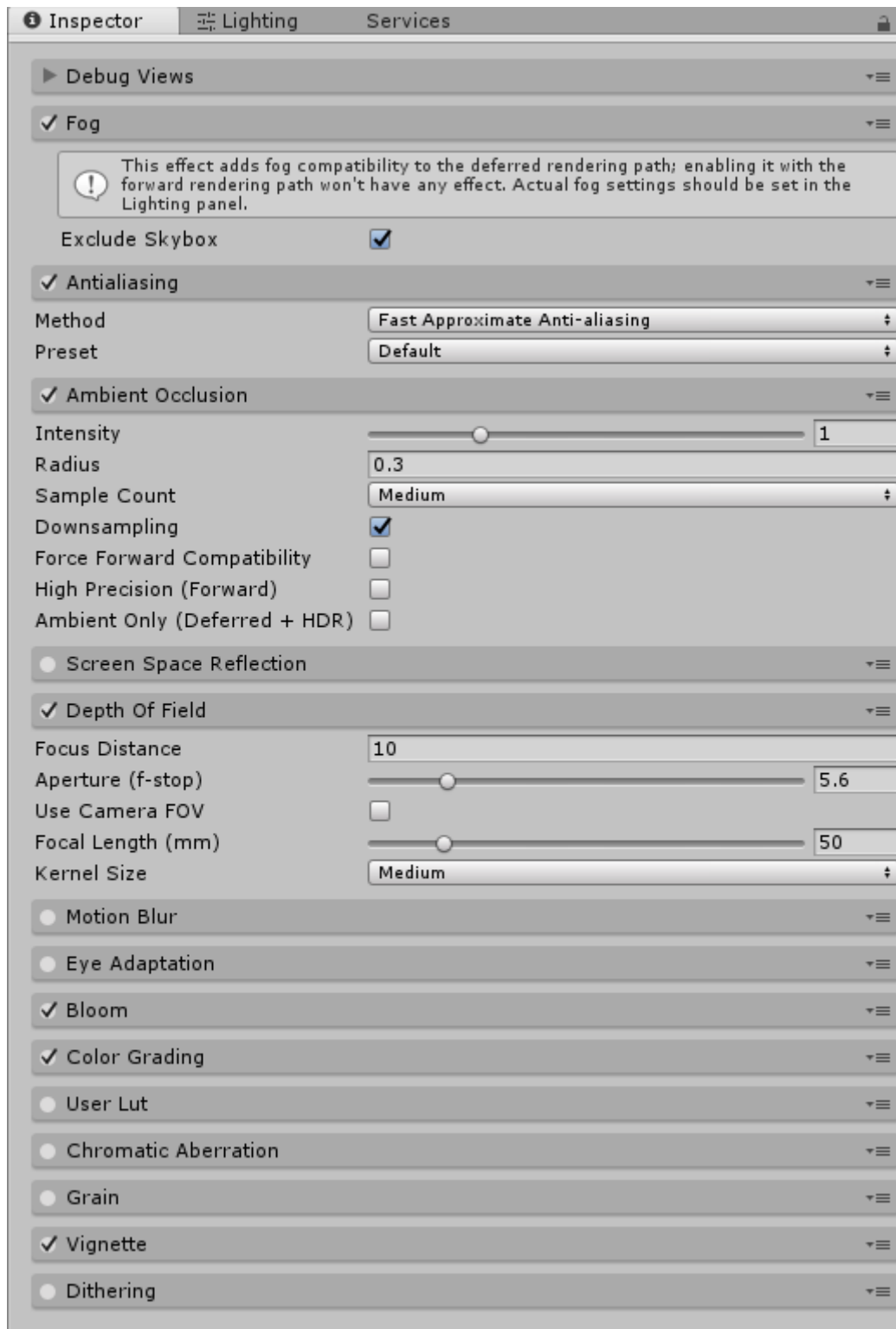


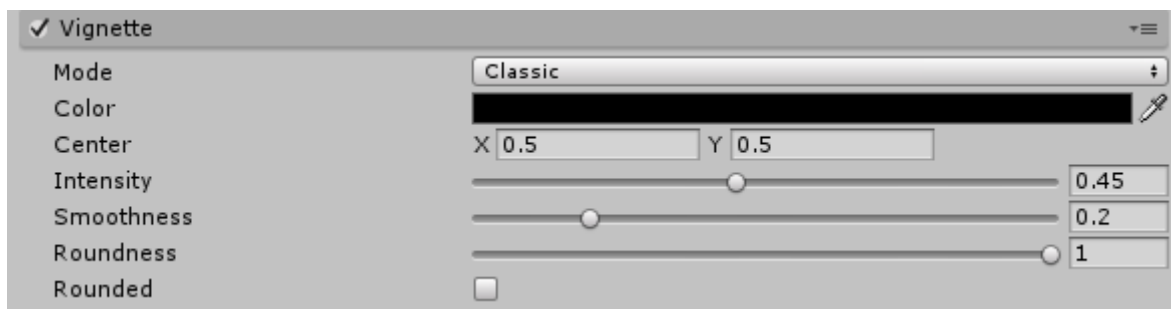
Imagem 1: Cenário Conceitual

Configurações da Câmera e Perfis de pós-processamento desta cena:

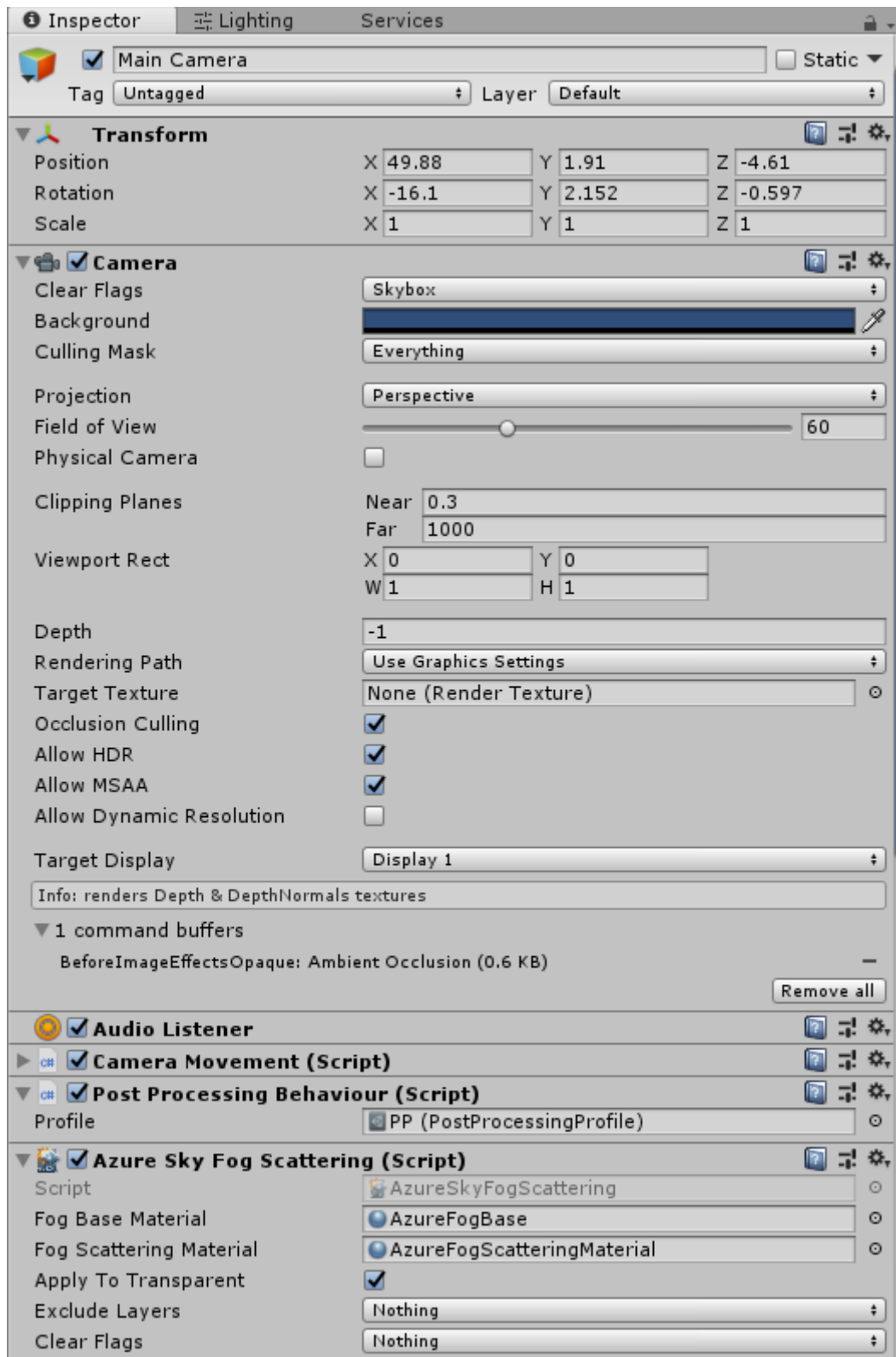


Perfil de Pós-Processamento

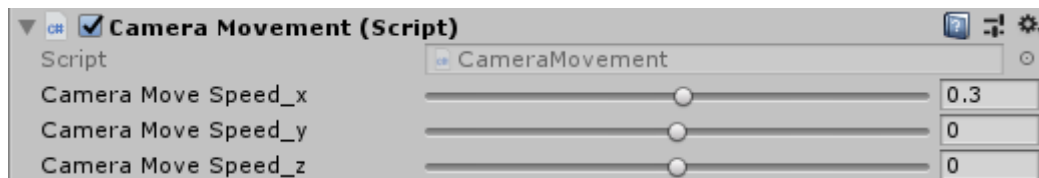




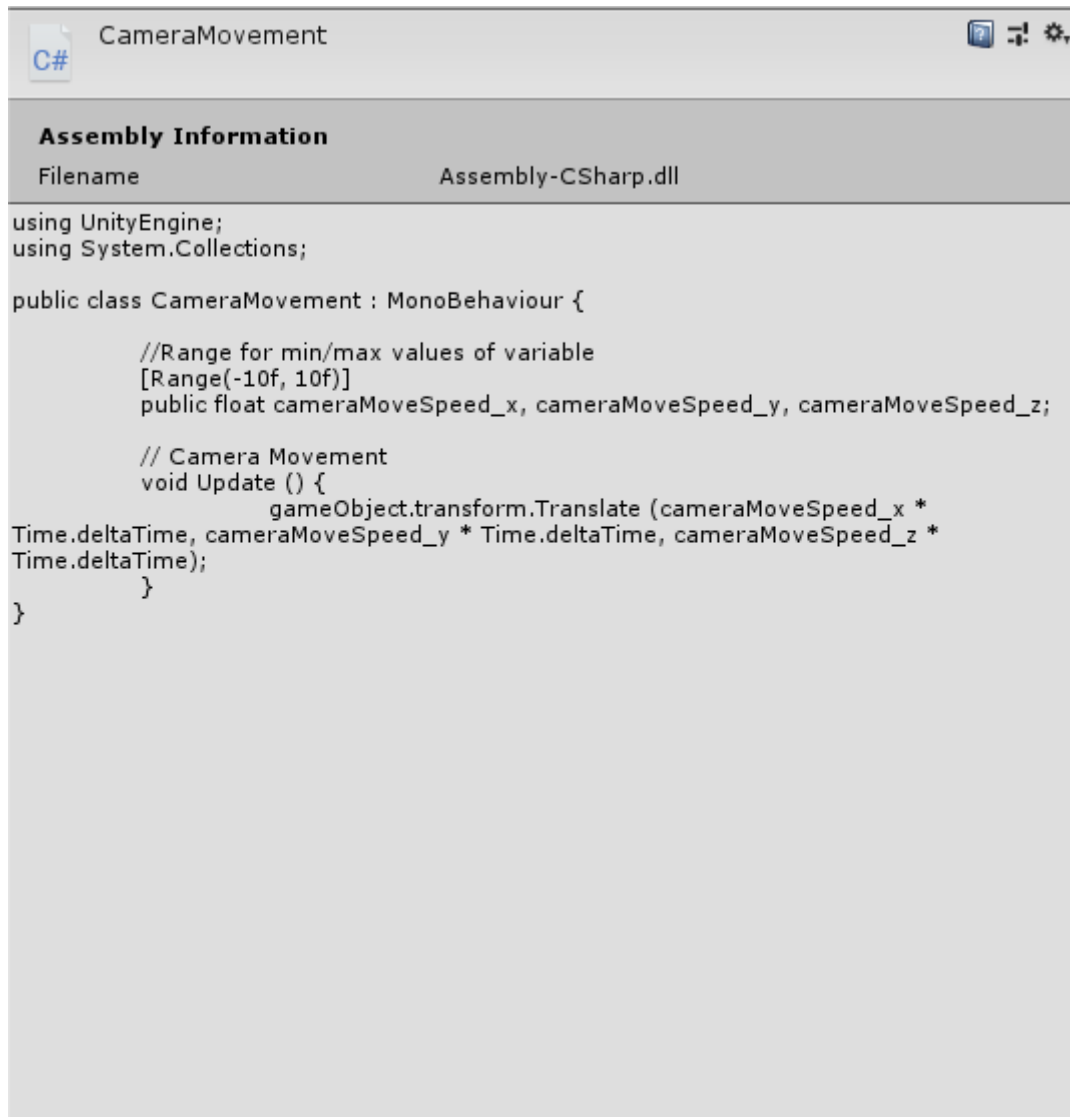




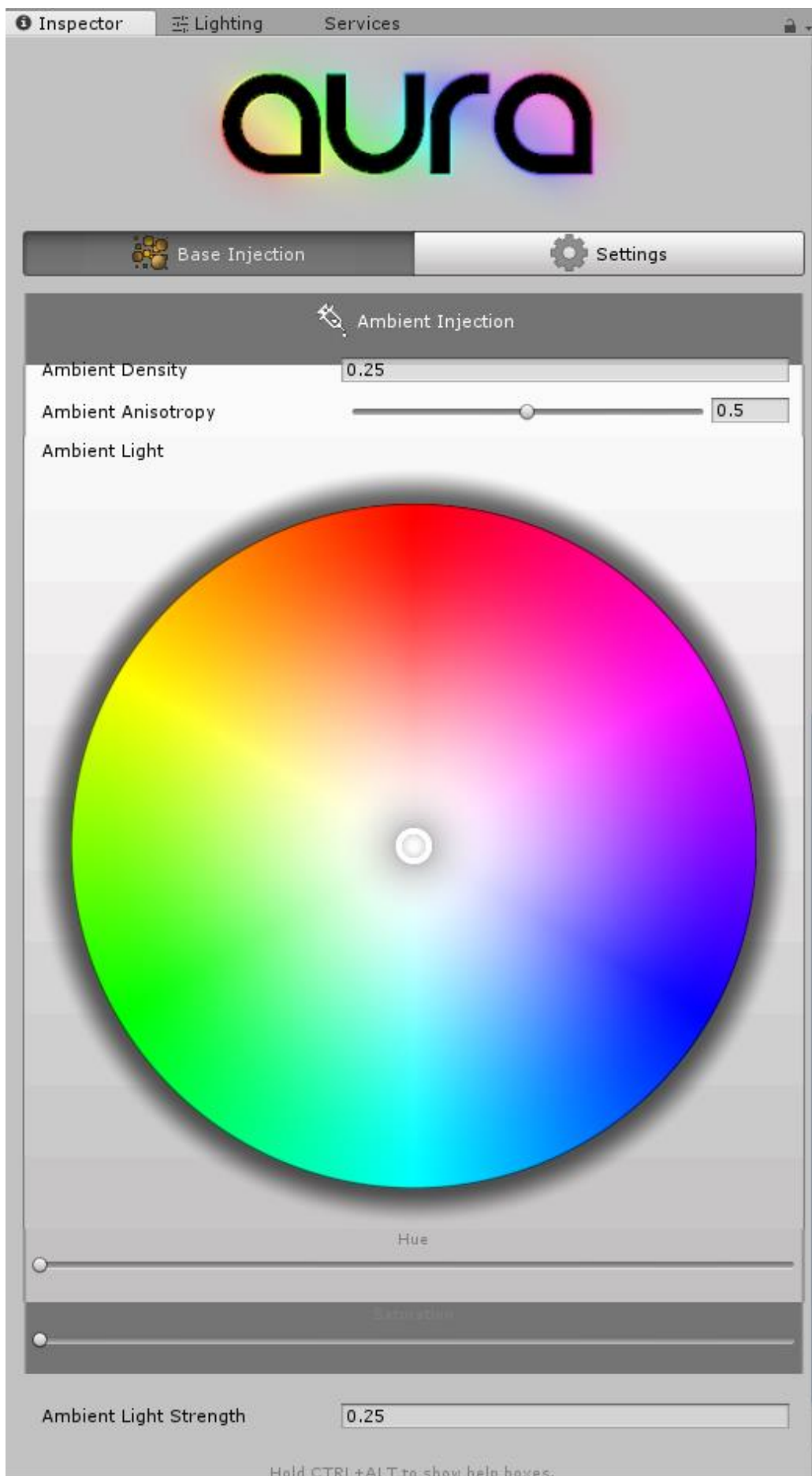
Configurações da Câmera no inspetor



Utilizando o Script de Movimento da Câmera para fazer o Teaser



Script de Movimento da Câmera





Base Injection



Settings



Resolution

Horizontal	<input type="text" value="160"/>
Vertical	<input type="text" value="88"/>
Depth	<input type="text" value="128"/>
<input type="button" value="Set Resolution"/>	
Range	<input type="text" value="50"/>



Contribution

- ☐ Apply as PostProcess
- ☒ **Enable Volumes**
- ☒ Enable Texture Mask
- ☒ Enable Noise Mask
- ☒ **Enable Directional Lights**
- ☒ Enable Shadows
- ☒ **Enable Spot Lights**
- ☒ Enable Shadows
- ☒ **Enable Point Lights**
- ☒ Enable Shadows
- ☒ Enable Cookies



Experimental Features

ATTENTION :



The following features are still at experimental stage.  
This means that, although stable, they can lead to visual artifacts.  
Feel free to contact me if you have any comment about them.

- ☒ **Enable Occlusion Culling**

Accuracy

- ☒ **Enable Reprojection**

Reprojector factor

Hold CTRL+ALT to show help boxes.



Imagem 2: Exemplo de Vila visto do POV do Editor



Imagem 3: Vila do ponto de vista do jogador durante um dia com neblina