

# **Fantasma de Férias**

Game Design Review



Arthur Moura Duarte Vieira  
Samyra Santiago Ribeiro

# Conceito do Jogo

- Gênero: Multiplayer Prop Hunt, Party Game, Casual.
- Público Alvo: Amigos que querem jogar competitivamente num jogo cômico, leve e casual.
- Loop Básico de Jogabilidade:
  - **Fantasmas**: Se escondem dos **Mordomos**, podendo *Possuir* objetos de cenário tanto para se esconder quanto para *Assombra-los*, tentando *Assombrar* uma certa quantidade de objetos antes do tempo acabar.
  - **Mordomos**: Procuram os **Fantasmas** para os *Banir* fazendo-os reaparecer em outro lugar do mapa e reduzindo o tempo da partida antes que eles assombrem demais o cenário.



# Enredo/Universo do Jogo

Quando seus patrões partem para férias prolongadas, o recém-contratado *Mordomo* é deixado responsável pelos cuidados da mansão. Porém, os *Fantasmas* dos antepassados da família decidem aparecer, transformando o local em um verdadeiro caos. Apesar do medo, o *Mordomo* resolve enfrentá-los e expulsá-los antes que a família retorne e seu emprego esteja em risco. Mas será que o *Mordomo* vai aguentar todas as brincadeiras assombrosas dos *Fantasmas* e expulsá-los, ou será que seu medo vai tomar conta e os *Fantasmas* irão dominar a mansão?



# Personagens do Jogo

**Mordomo** de uma manção com vestimentas clássicas, equipado com sua boa e velha lanterna.



Overcooked – Ghost Town Games, 2016;  
Referência de estilo de modelagem.



# Personagens do Jogo

*Fantasma* clássico com cor sólida.





# Regras, Mecânicas e itens

- **Condição de vitória:** Cada partida possui uma duração. Durante essa duração, os *Fantasmas* devem *Assombrar* uma certa quantidade de objetos antes da duração da partida chegar ao fim para vencer. Os *Mordomos* por sua vez devem procurar e *Banir* os *Fantasmas*, assim reduzindo o tempo da partida. Caso o tempo acabe, os *Mordomos* são os vencedores.
- **Fantasmas:**
  - **Possuir objeto:** o *Fantasma* canaliza seus poderes por um tempo e entra dentro do objeto ficando "Quase" indetectável e pode então *Assombrar* o objeto ou sair do objeto, para voltar a sua forma fantasmagórica e andar por aí.
  - **Assombrar objeto:** o *Fantasma* pode canalizar seus poderes por um tempo fazendo o objeto em que ele está possuindo ficar mal-assombrado, gerando barulhos e efeitos visuais e fazendo com que o *Fantasma* saia do objeto. Uma vez mal-assombrados, objetos continuam mal-assombrados para sempre, mas não podem mais ser *Possuídos*.
- **Mordomos:**
  - **Banir:** o *Mordomo* aponta sua lanterna para um *Fantasma*, o causando lentidão de movimento e o bloqueio de habilidades, o processo de *Banimento* dura alguns segundos. Em caso de sucesso, o *Fantasma* desaparece, reaparecendo depois de um curto período de tempo, e o tempo da partida é reduzido em alguns segundos.
  - **Inspecionar objeto:** o *Mordomo* pode interagir com um objeto por um tempo para verificar se ele está sendo *Possuído* e abrigando um *Fantasma* ou não.



# Referências de Mecânicas



Witch It – Barrel Roll Games, 2020; Referência de Multiplayer assimétrico e pelo sistema Prop Hunt.





# Referências de Mecânicas



Dead by Daylight – Behaviour Interactive, 2016; Referência da Mecânica de cumprir objetivos como um time e se esconder de um "Caçador".





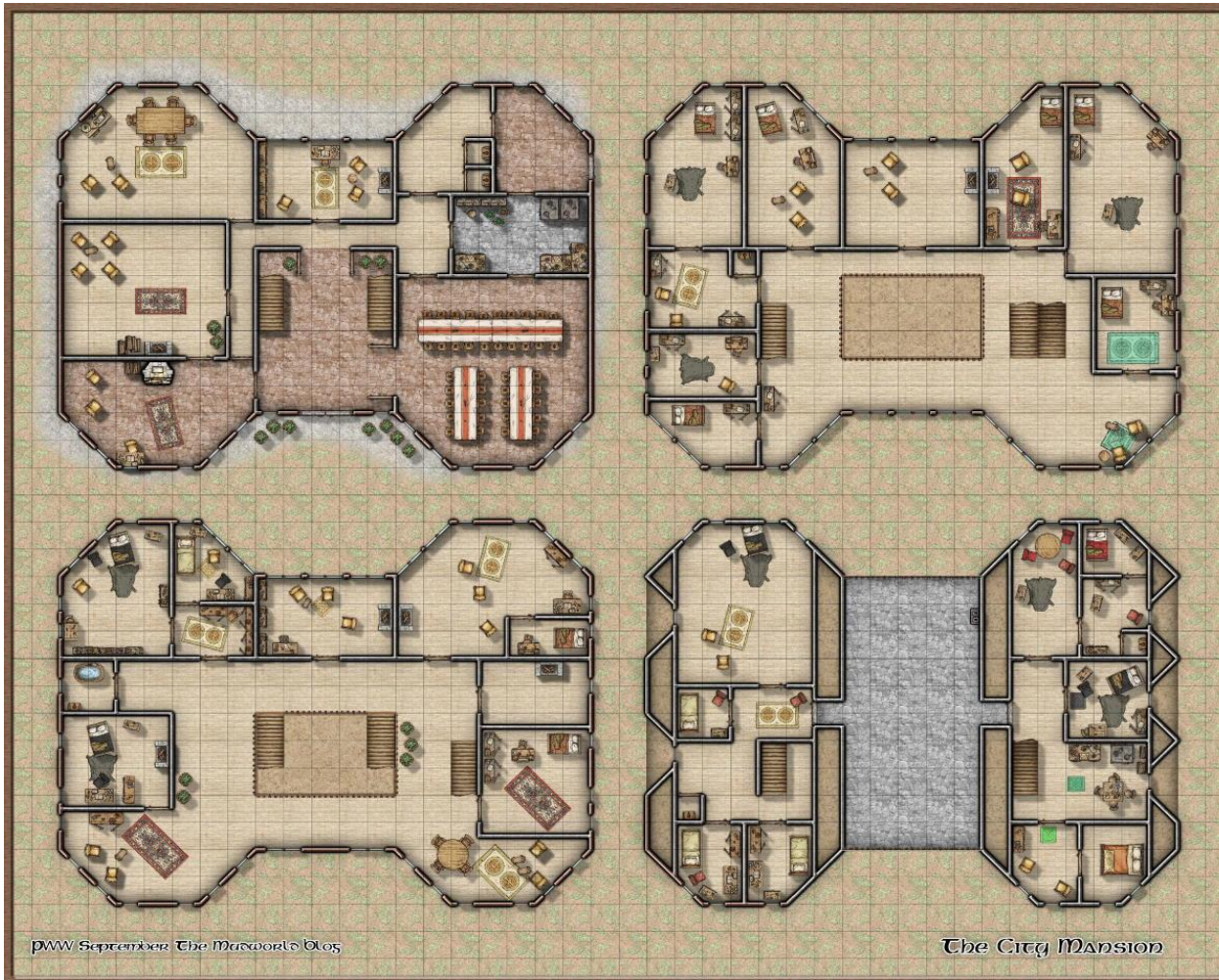
# Cenário do Jogo

O jogo se passa em uma mansão clássica, com diversos objetos de decoração.





# Cenário do Jogo - Floorplan



# Referência da arte dos objetos



Alone in the Dark – Atari SA, 1992; Referência da Modelagem dos objetos realistas, com contagem de poligonos baixa e texturas simples.





# Referência da arte dos objetos



Referência visual do objeto.



Modelagem simplificada do objeto.





# Fluxo de Telas

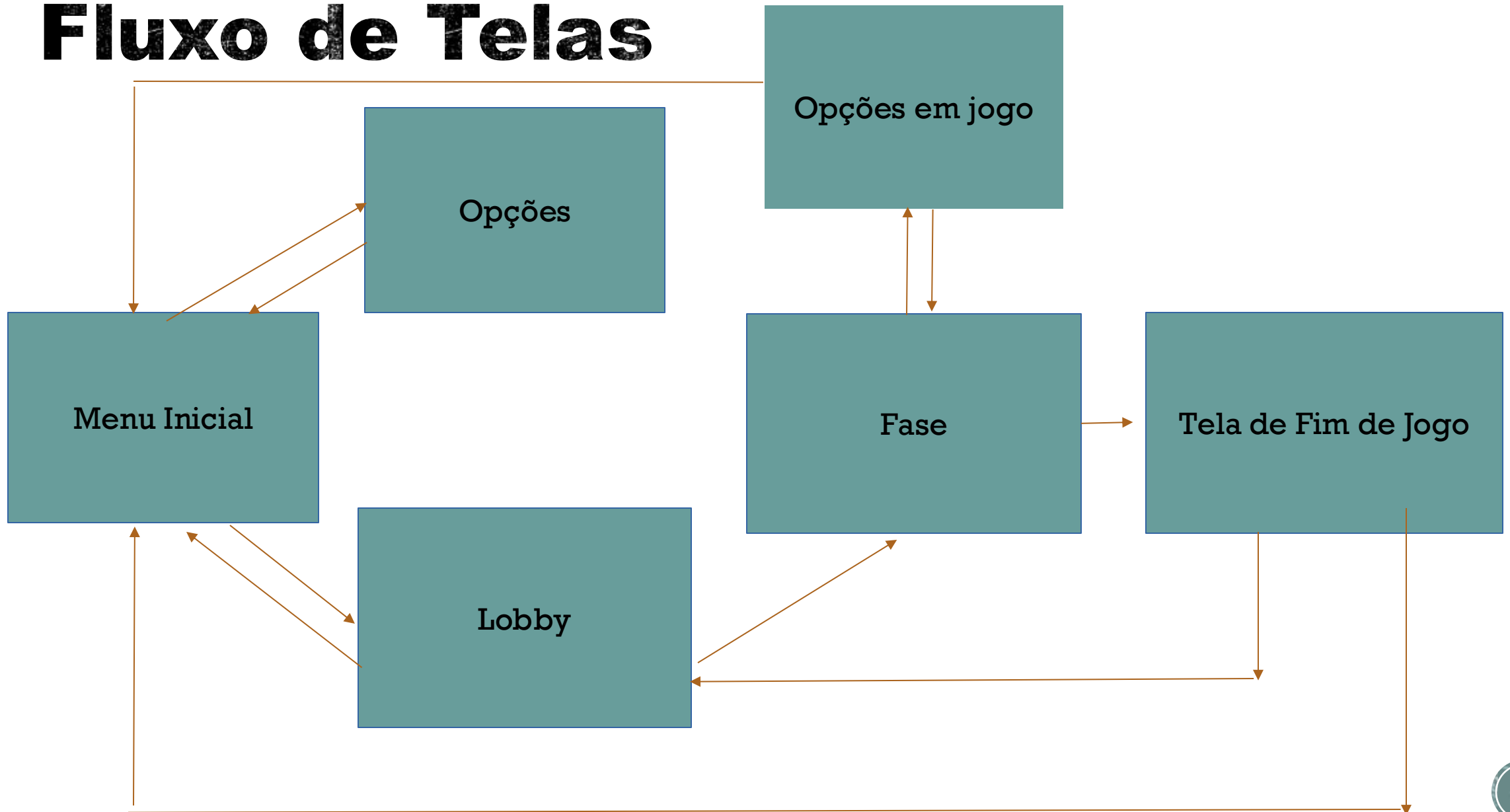


Tabela de produção (lista de todos os elementos a serem produzidos e seu status)								
Lista de afazeres:	Horas	Descrição:	Modelagem /Estrutura	Cor/Textura/ VFX	FBX (Unity)	Script	Bugs	Resolvido
Fantasma		Modelo Proxy de Personagem jogável	-	-	-	OK		
Mordomo		Modelo Proxy de Personagem jogável	-	-	-	OK		
Mansão		Blocagem de Cenário	+-	-	OK		Faltando objetos de cena	
GUI Menu		Blocagem do Menu Principal	+-	-		OK	Faltando tela de opções/ajustes	
HUD/GUI Gameplay		Blocagem da HUD e telas da gameplay	+-	-		OK	Faltando Menu de pausa	
Sistema de Interação		Interação com Objetos de cena		-		OK		
Sistema de Tempo		Tempo da partida				OK		
Banir		Mordomo banir Fantasma		-		OK		
Possuir		Fantasma possuir Objeto		-		-		
Assombrar		Fantasma assombrar Objeto possuído		+-		OK	Materiais e efeitos não estão funcionando corretamente	
Inspecionar		Mordomo inspecionar Objeto		-		-		
Multiplayer Lobby		Sala multiplayer e seleção de personagem	OK	-		OK		
Win/Lose Condition		Assombrar todos os Objetos ou Acabar o tempo	OK	-		OK		
Objetos Assombraveis		Que podem ser possuídos, assombrados e inspecionados através de interação	1/20	1/20	1/20	OK		

# Comandos

- W,A,S,D - Move
- Space - Jump
- (LMB) - Interact

~~Hacks~~

- 0 - Respawn
- 1 - Toggle all Curses
- 2 - Decrease time
- ESC - Quit to Desktop



# Notas extras para considerar

- Informar sobre problemas conhecidos da Build.
- Catalogar alterações importantes no projeto.
- Avisos gerais sobre a produção.

