

Fantasma de Férias

Game Design Review



Arthur Moura Duarte Vieira
João Paulo Barbosa Fonseca
Rodrigo Matias Ferreira

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.
 - **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 e reaparece em outro lugar da mansão 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

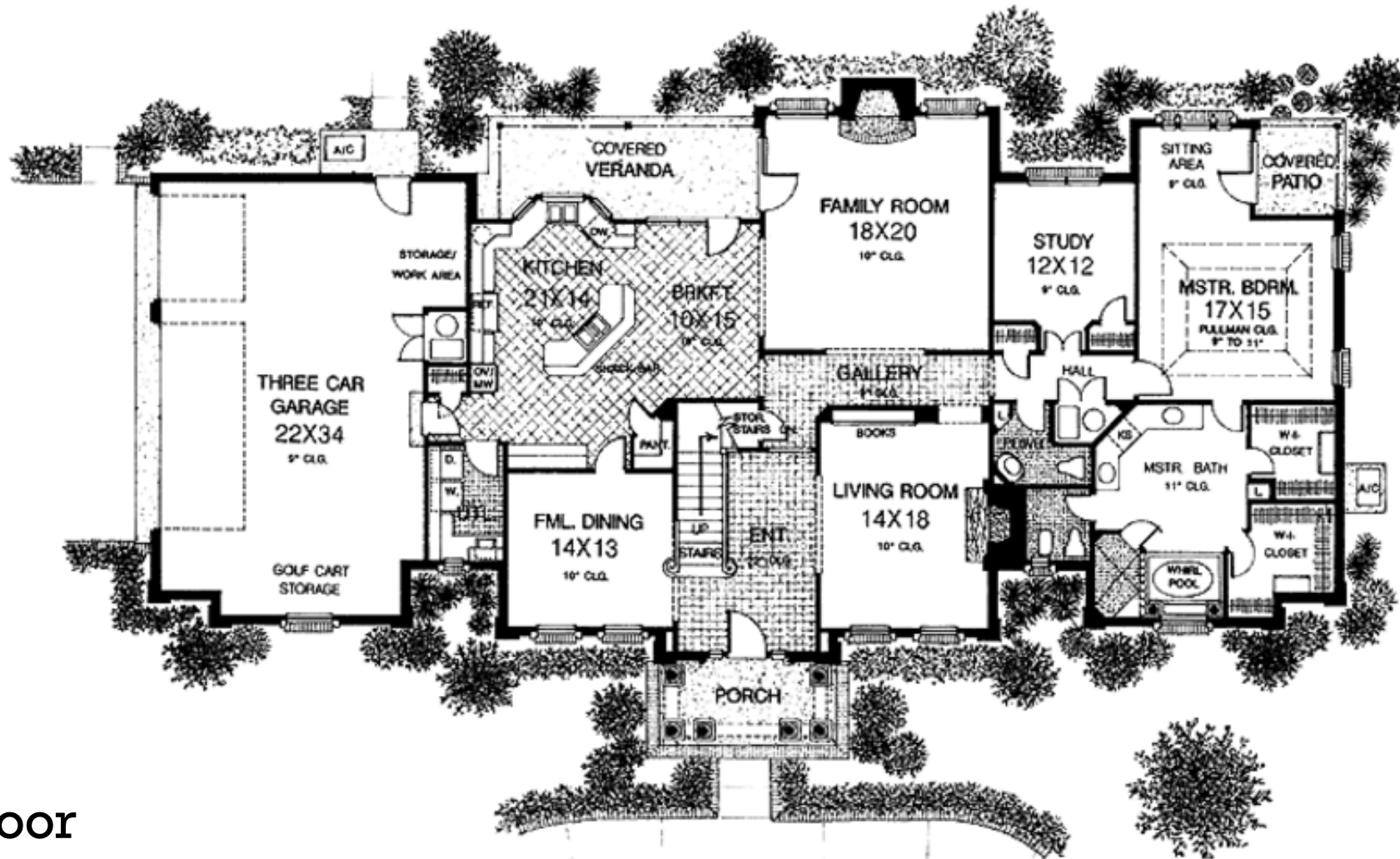
O jogo se passa em uma mansão clássica, com diversos objetos de decoração.



Cenário do Jogo



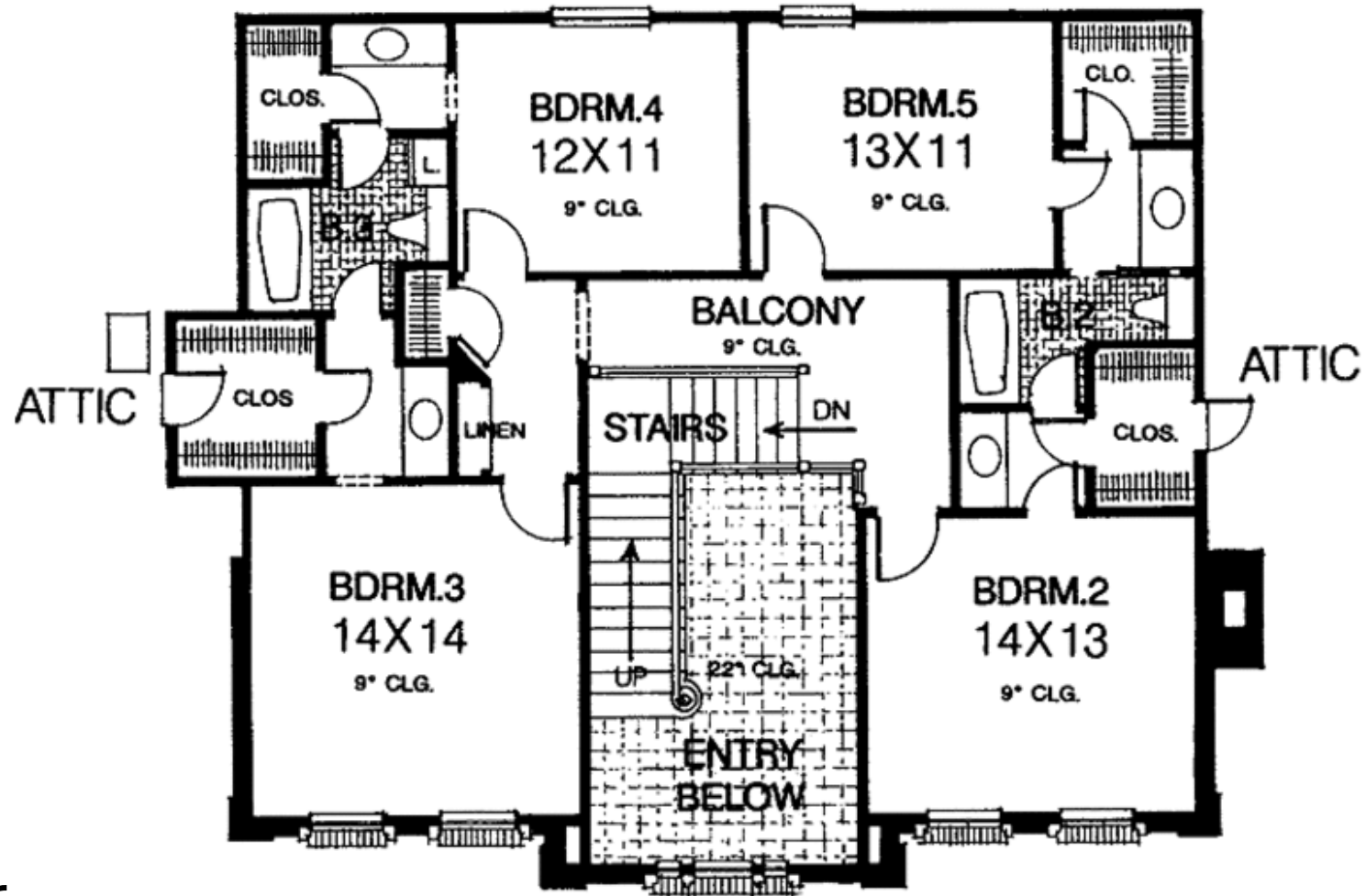
Cenário do Jogo - Floorplan



Main Floor



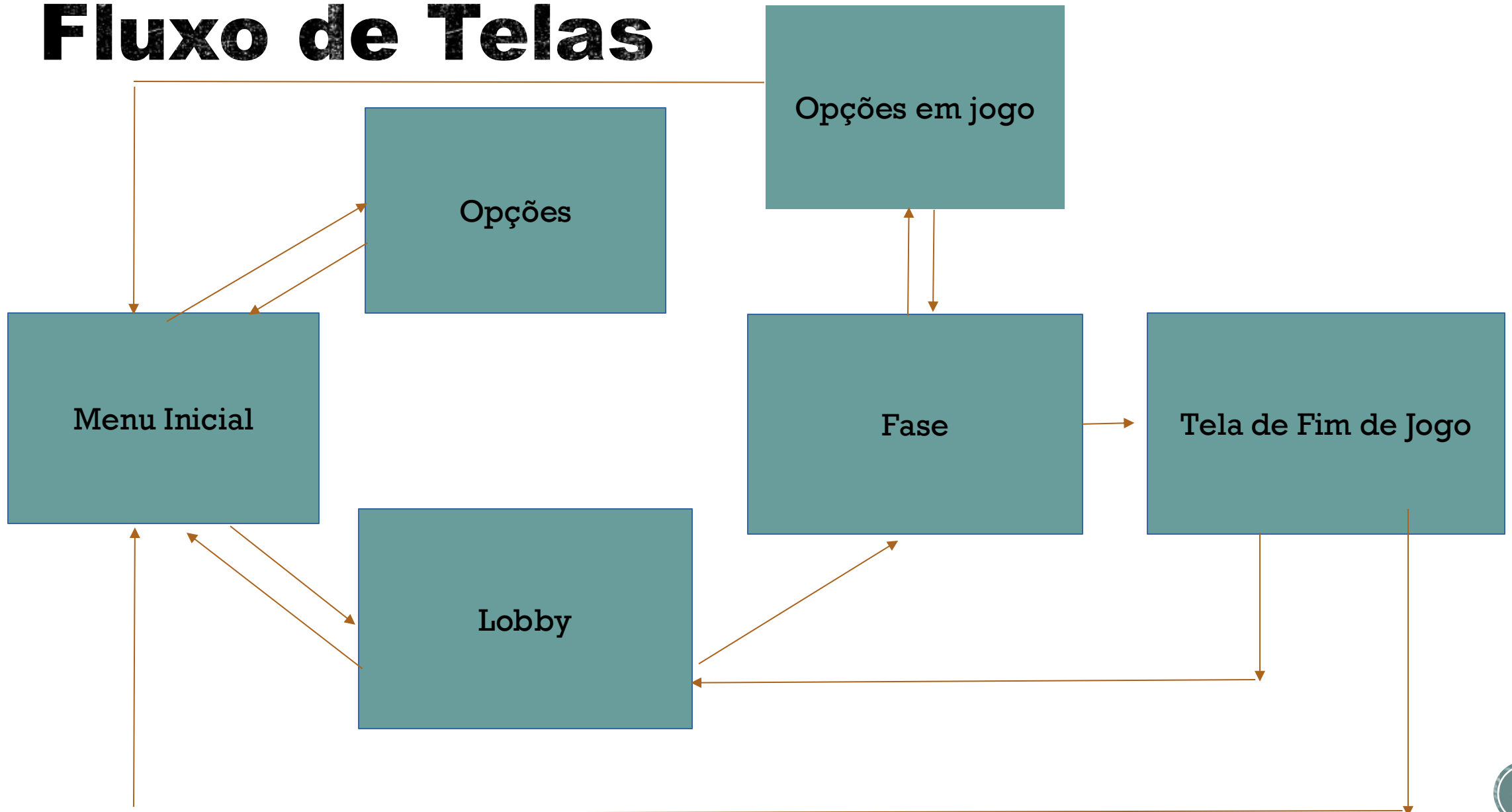
Cenário do Jogo - Floorplan



Upper Floor



Fluxo de Telas



| Tabela de produção (lista de todos os elementos a serem produzidos e seu status) | | | | | | | | |
|--|-------|--------------------|-----------|-------------|-------------|--------|------|-----------|
| Lista de afazeres: | Horas | Descrição: | Modelagem | Cor/textura | FBX (Unity) | Script | Bugs | Resolvido |
| Fantasma | | Personagem jogável | - | - | - | OK | | |
| Mordomo | | Personagem jogável | - | - | - | OK | | |
| Mansão | | Cenário | - | - | - | - | | |
| Hud Menu | | | | | | | | |
| Hud Gameplay | | | | | | | | |
| Sistema de Interação | | | | | | OK | | |
| Sistema de Tempo | | | | | | | | |
| Banir | | | | | | | | |
| Possuir | | | | | | | | |
| Assombrar | | | | | | OK | | |
| Inspecionar | | | | | | | | |
| Multiplayer Lobby | | | | | | | | |
| Win/Lose Condition | | | | | | | | |
| | | | | | | | | |
| | | | | | | | | |

Comandos

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

~~Hacks~~

- 0 - Respawn
- 1 - Toggle all Curses
- ESC - Quit to Desktop



Notas extras para considerar

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

