

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:
 - **Fantasma**: Se escondem dos **Mordomos**, podendo possuir objetos de cenário tanto para se esconder quanto para possuí-los, tentando possuir certos objetos antes do tempo acabar.
 - **Mordomos**: Procuram os **Fantasma** para os banir os fazendo reaparecer em outro lugar do mapa e reduzindo o tempo da partida.

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.

Personagens do Jogo

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



Rayman – Rayman 3D, 2011;
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 realizar uma variedade de tarefas envolvendo *Possuir* e *Assombrar* certos objetos. Se todas forem concluídas antes da duração da partida chegar ao fim, os *Fantasmas* vencem. Caso o tempo acabe, o *Mordomo* é o ganhador.
- **Fantasmas:**
 - **Possuir objeto:** o *Fantasma* canaliza seus poderes por um tempo e entra no objeto ficando "Quase" indetectável e pode então sair do objeto, para voltar a sua forma fantasmagórica ou *Assombrar* o objeto.
 - **Assombrar objeto:** o *Fantasma* canaliza seus poderes por um tempo fazendo o objeto ficar mal-assombrado, gerando barulhos e efeitos visuais. Objetos *Assombrados* continuam mal-assombrados para sempre, mas não podem mais ser *Possuídos*.
 - **Assustar:** o *Fantasma* *Assusta* o *Mordomo* o causando um breve atordoamento, porém possui grande tempo de recarga. Se usado durante o processo de *Banimento* de outro *Fantasma*, o mesmo pode fugir.
- **Mordomo:**
 - **Banir:** o *Mordomo* levanta sua lanterna e a foca num *Fantasma* ou objeto *Possuído*, causando lentidão e o bloqueio das habilidades do *Fantasma* em foco, o processo de *Banimento* dura alguns segundos. Em caso de sucesso, o *Mordomo* reduz um pouco o tempo restante da partida.
 - **Inspecionar objeto:** o *Mordomo* pode interagir com um objeto por um tempo para verificar se ele está *Possuído* ou não.

Referências de Mecânicas



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

Referências de Mecânicas



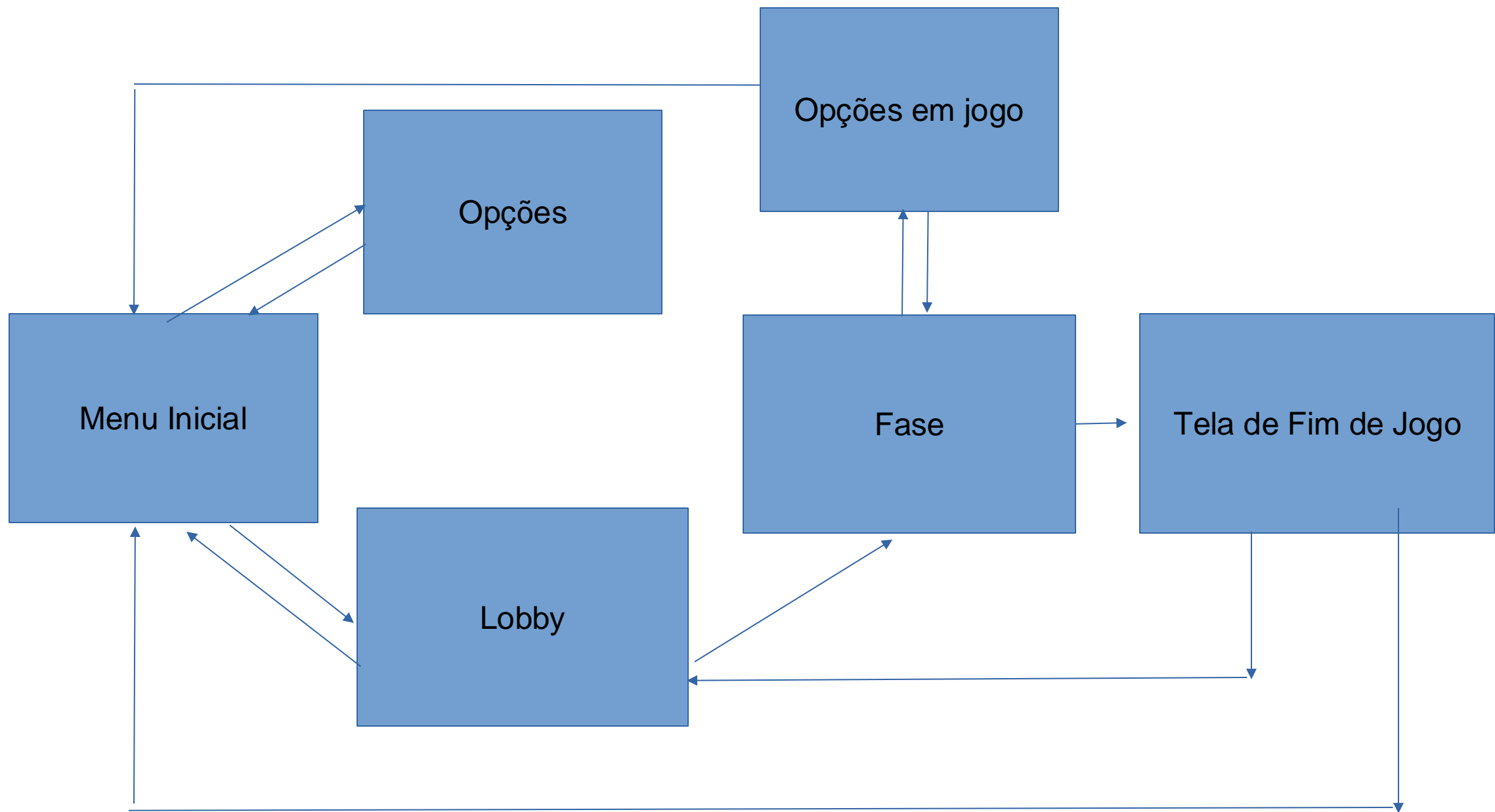
Dead by Daylight – Behaviour Interactive, 2016; Referência da Mecânica de cumprir objetivos como um time e se ajudar contra um "Caçador".

Cenário do Jogo

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



Fluxograma do Jogo



Notas extras para considerar

- Colocar lista de todos os comandos, cheats e informações necessárias pra os avaliadores do jogo.
- Informar sobre problemas conhecidos da Build.
- Catalogar alterações importantes no projeto.
- Avisos gerais sobre a produção.