



Everton Schafer

Fábio Delazeri Riffel

Documento de Design do Jogo

V.1.0.1

Hide in Plain Sight (Remake)

Tabela de Conteúdos

Histórico de revisão do documento	3
Título do jogo	4
Descrição breve.....	4
Tipo de jogo/gênero.....	4
Descrição longa	4
Gameplay e sistema de jogo	5
Mapa do ambiente.....	6
Telas de título e informação	7
Requisitos de áudio.....	8
Lista de assets utilizados	8
Referências.....	9

Histórico de revisão do documento

Versão	Data (dd/mm/yyyy)	Descrição	Nome
1.0	02/10/2014	Versão Inicial	Everton Schafer e Fábio Riffel
1.1	01/12/2014	Revisão e troca de imagens	Everton Schafer

Título do jogo

Hide in Plain Sight (Remake) – Escondido a plena vista (Refeito)

Descrição breve

Hide in Plain Sight[1] tem como princípio a ilusão e a confusão, o jogo iniciará com vários personagens iguais, e os dois jogadores, jogador 1 e jogador 2, deveram descobrir onde eles iniciaram, quem eles são e tentar cumprir o objetivo do jogo sem que o outro jogador identifique e capture-o.

O objetivo do jogo é encostar nas cinco estatuas sem que o outro jogador lhe capture, neste caso a captura se dá através de um soco desempenhado pelo jogador inimigo. Neste remake iremos implementar um dos modelos de jogo do *Hide in Plain Sight*, que em sua versão original possui 5 modelos diferentes.

O modelo de jogo escolhido para o trabalho, foi o jogo em arena.

Tipo de jogo/gênero

Hide in Plain Sight é um jogo do gênero de ação/casual. Onde a audiência para o jogo deve ter mais de 15 anos de idade, pois o jogo possui violência.

Por ser um jogo do gênero casual, *Hide in Plain Sight*, não guarda histórico das vitórias ou derrotas do jogador, e também não existe a necessidade de evoluir o personagem no decorrer do jogo. O que faz com que o jogo fique bastante simples após o entendimento da mecânica do jogo.

Descrição longa

Em uma época onde caminhar de maneira não suspeita e passar despercebido em meio a uma multidão não é uma tarefa simples, *Hide in Plain Sight*, tenta simular o que um espião ou um ninja tem como característica, o mistério e o poder de ilusão. A tarefa principal do jogo é tocar em cinco estatuas, não importando a ordem, antes que o outro jogador o faça, e sem que o outro jogador perceba a sua presença.

Você irá controlar um *stormtrooper*, personagem de *Star Wars*[2], que tem como principal característica o ilusionismo, é claro que os seus adversários também serão

ótimos mestre nesta área, e assim você precisará demonstrar que é capaz de combater de mestre para mestre. Os personagens são todos na figura do mesmo *stormtrooper*, para dificultar a identificação do personagem.

O confronto entre os jogadores ocorre em uma arena fechada, onde não existem saídas, apenas as estatuas e outros personagens tentado lhe iludir e destruir.

O jogo pode acabar de duas maneiras, primeira, o primeiro jogador que passar por todas as estatuas é o vencedor. Segunda, o jogador que desempenhar um soco no outro jogador é o vencedor.

A dificuldade do jogo começa quando você não sabe quem é o seu personagem, pois todos os personagens são iguais, e tão pouco sabe onde você iniciou.

Os jogadores poderão distribuir socos aleatoriamente pelo mapa, mas essa não é uma boa estratégia, pois ficará muito fácil distinguir quem é o jogador e quem está sendo controlado pela máquina.

Gameplay e sistema de jogo

Ambos jogadores, jogador um e dois usaram o mesmo computador para jogar, utilizando as teclas, a, s, d, w, e as setas direcionais do teclado, respectivamente, para mover-se pelo mapa. Ainda é possível utilizar dois *joysticks* para controlar os personagens, as setas direcionais do para controlar os personagens, as setas direcionais do *joystick* dão movimento para o personagem e o botão 'Z' desempenha o soco. O jogador de número um utilizará a tecla 'e' para golpear o adversário, e o jogador de número dois utilizara a tecla 'CTRL-Right' para golpear o seu adversário. O jogo não possui as funções de *zoon in ou zoom out*, pois a câmera sempre fica travada na mesma cena, e o mapa nunca muda de tamanho, logo a necessidade de zoom não é aplicável.

As regras são bastante simples, o primeiro jogador a tocar nas cinco estatuas ganha o jogo, ou o jogador que destruir o seu adversário, com um soco, ganha o jogo.

O cenário possui cinco estatuas e certa de 50 outros ninjas, estes ninjas serão controlados pelo computador e não irão desempenhar soco ou quaisquer outros tipos de golpe, a função primordial destes ninjas é iludir os jogadores. Os

stormtrooper serão animados por inteligência artificial, eles se movimentarão de um lado para o outro do mapa.

Toda a vez que um dos jogadores golpear um dos *stormtrooper* controlados pelo computador, este *stormtrooper* irá desaparecer do mapa e após um período de tempo, o *stormtrooper* voltará a caminhar pelo mapa, o período de tempo não está definido neste momento, que pode variar de 5 até 10 segundos.

Como descrito nas descrições do jogo, o primeiro jogador que encostar nas cinco estatuas ganha o jogo, ou o primeiro que golpear o seu adversário, com êxito no golpe, ganha o jogo. Todo o golpe do jogador irá possuir uma animação, assim o jogador irá saber quando golpeou alguém, existe uma animação para quando o jogador é acertado com um golpe, ele irá desaparecer por um período determinado de tempo.

Mapa do ambiente

O jogo se passa dentro de uma arena nos vales da Cidade Galáctica, a figura 1 mostra como será o mapa. Como podemos ver, as estatuas serão representadas pelo Darth Vader.

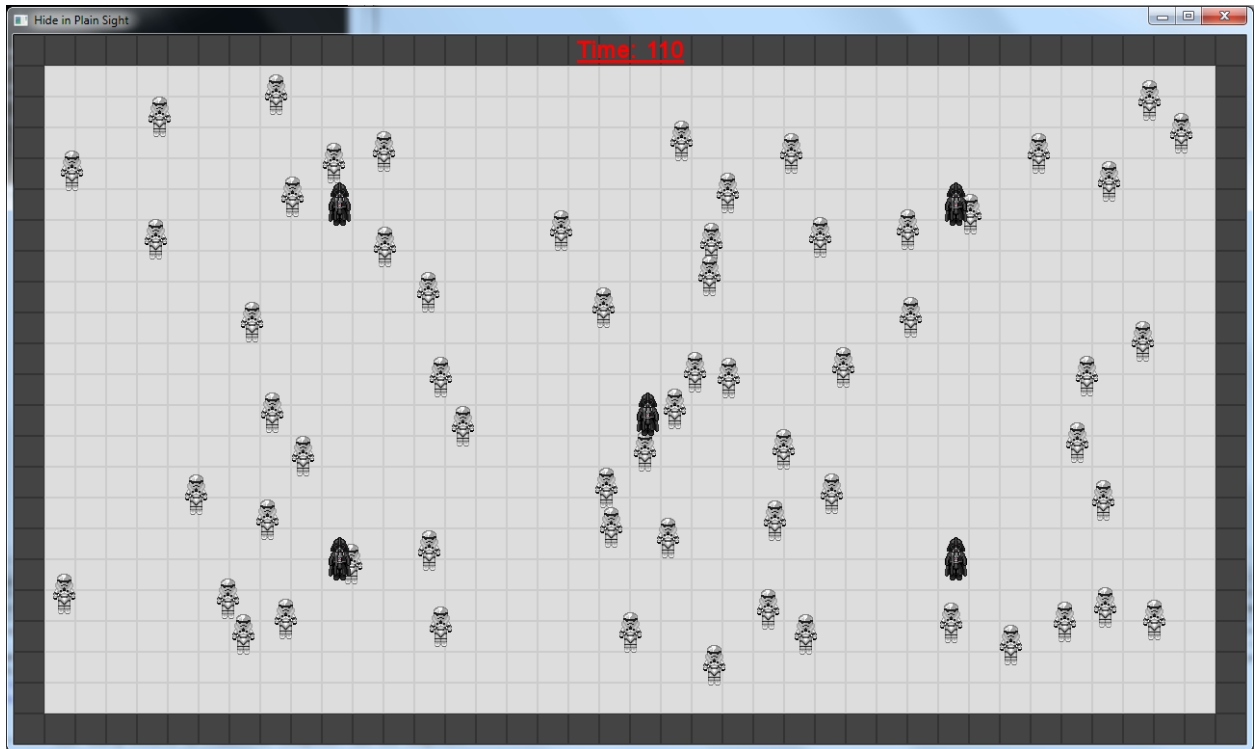


Figura 1. O Mapa de jogo.

Os personagens serão *stormtrooper*, como mostra a figura 2, assim eles estarão vestidos em seus trajes tradicionais.



Figura 2. O stormtrooper

Telas de título e informação

O jogo possui o menu de início, onde é necessário apertar uma tecla para iniciar, este menu irá mostrar uma mensagem pedindo para o jogador apertar uma tecla. Também será disponibilizado o menu de pause, onde os personagens não poderão se mover, este menu apresentará uma mensagem com a tecla específica para tirar o jogo do modo de pause. As teclas de *pause/un-pause* são respectivamente 'p' e 'r'.

Além dos menus citados acima, teremos o menu de fim de jogo, mostrando uma mensagem de parabenização para o jogador que venceu a partida, tocando a marcha imperial, tema de *Star Wars*[2]. Em caso de derrota de ambos os jogadores, *timer* zerar, será apresentado uma tela de *game over*.

Requisitos de áudio

O jogo irá gerar um alerta, *ping*, toda a vez que um dos personagens passar por uma estátua. Não será reproduzida nenhuma música no fundo do jogo.

Quando o jogo acabar será tocada um dos temas principais de *Star Wars*[2], a marcha imperial, que pode ser encontrada aqui < <https://www.youtube.com/watch?v=-bzWSJG93P8>>.

Todos os golpes irão possuir efeito sonoro de soco.

Lista de assets utilizados

O mapa foi gerado utilizando a ferramenta *Tiled Map Editor*, que pode ser encontrada em <http://www.mapeditor.org>, e com base nos exemplos distribuído pelo professor.

Os personagens, o *stormtrooper* que foi retirado o site oficial da franquia *Star Wars*[2].

Os áudios foram retirados dos seguintes sites:

Marcha Imperial: <https://www.youtube.com/watch?v=-bzWSJG93P8>

Efeito de soco: <https://www.youtube.com/watch?v=RHFN4-BLclo>

Ping da estátua: <https://www.youtube.com/watch?v=FgcB7Lkvp44>

Todos os menus foram de construção própria, baseando-se no que o mercado recomenda e em jogos existentes.

O movimento dos ninjas, sprites, foram tratadas com a ajuda do software *TexturePacker*, que pode ser encontrado em <https://www.codeandweb.com/texturepacker>.

Referências

- [1] Hide in Plain Sight, disponível em < <https://www.ouya.tv/game/Hidden-In-Plain-Sight/> >
- [2] Star Wars, disponível em < <http://www.starwars.com/> >
- [3] SFML, disponível em < <http://www.sfml-dev.org/>>
- [4] Enunciado do Trabalho, disponível em < <http://www.inf.pucrs.br/flash/ed/trab/t1-20142-iuduyywuiwkdmc/>>