

GAME DESIGN DOCUMENT

The Thing

Índice

Introdução.....	3
Visão Geral	4
Plataformas	4
Modelo de Negócio	4
Temática.....	4
História	5
Gameplay	6
Mecânicas do jogo.....	6
Desafios/Objetivos	6
Fim do jogo.....	6
Derrota	6
Guardar jogo atual	6
Personagens	7
Controlos	8
Visão / Camara	9
User Interface (UI)	10
Links.....	11
Informações Adicionais	12

Introdução

Este jogo foi desenvolvido para uma cadeira do Curso de Engenharia Informática e Multimédia lecionada no **Instituto Superior de Engenharia de Lisboa (ISEL)**. Cadeira essa chamada **Animação em Ambientes Virtuais**.

O objetivo do projeto seria para produzir um jogo utilizando todos os conhecimentos adquiridos na cadeira.

Visão Geral

Desenvolvimento de sistema de inventário, objetivos e gráficos atuais.

Plataformas

- Desenvolvido para PC;
- Possibilidade de desenvolver para mais plataformas (exemplo: PlayStation, MAC..)

Modelo de Negócio

- Não aplicado.

Temática

- Shooter, Thriller, Horror

História

Data desconhecida, o jogo passa-se na Sibéria, num antigo laboratório (supostamente) abandonado.

O jogador terá de conseguir entrar no laboratório, tendo de ultrapassar alguns inimigos e objetivos.

Ao chegar ao laboratório vai descobrir que na realidade não estava abandonado e estavam a ser feitos testes e experiências, sendo que uma dessas experiências o ataca ao chegar ao primeiro laboratório.

O jogador terá de descobrir o que realmente se passa lá, lutando com outros soldados e coisas “esquisitas”.

Gameplay

Mecânicas do jogo

- Tipo Shooter, o jogador terá consigo uma arma que tem de utilizar para eliminar os inimigos presentes. Também poderá utilizar a arma para descobrir alguns “Easter-eggs” implementados;
- Sistema de Inventário;
- Sistema de Inteligência Artificial dos Inimigos;
- Objetos com Físicas;
- Implementado sistema de danos diferenciado no corpo do inimigo (exemplo: Corpo, cabeça, etc.).

Desafios/Objetivos

1. Primeiro Mapa: “*Outside*”
 - a. Eliminar todos os inimigos presentes;
 - b. Obter acesso ao elevador;
 - c. Obter uma chave para ligar o gerador;
 - d. Ligar o Gerador;
 - e. Ir para o elevador;
2. Segundo Mapa: “*Laboratory*”
 - a. Visualizar o corpo a saída do elevador;
 - b. Aceder ao laboratório;
 - c. Matar o monstro que se encontra lá;
 - d. Aceder a sala no fundo do laboratório;
 - e. Interagir com o portátil;
 - f. Ir para o corredor no piso inferior;

Fim do jogo

Objetivo final do jogo pode ser alcançado ao chegar ao piso inferior do laboratório.

Derrota

O Jogador têm uma barra de vida, quando essa barra chegar ao fim, o jogador perderá o jogo tendo a possibilidade de voltar a repetir o nível.





Guardar jogo atual

Não implementado.

Personagens

Este jogo conta com 4 personagens listadas a seguir:

- Swat: A Personagem do Jogador;
- Soldier: Soldados controlados por sistema AI;
- Soldier2: Personagens sem interação para ambiente;
- The Thing: Personagem encontrada no *Laboratory*.

Ilustração das Personagens	
	
<i>Figura 1 - Jogador</i>	<i>Figura 2 - Soldier</i>
	
<i>Figura 3 – Solider2</i>	<i>Figura 4 - The Thing</i>

Controlos

O jogador vai ser possível comandar a sua personagem utilizando o sistema normal de teclas de movimento:

- **“A, W, S, D” / Setas**: Para controlar a movimentação do jogador no mundo;
- **“Left Shift”**: Tecla para ativar o modo “Correr” da personagem;
- **“Right Mouse”**: Ao premir vai entrar em modo de combate (Aim System);
- **“Left Mouse”**: Ao clicar irá disparar a arma;
- **“R”**: Para recarregar a arma;
- **“E”**: Interação;
- **“Space”**: Saltar;
- **“Esc”**: Menu.

Visão / Camara

A visão de jogo é terceira pessoa, a camara estará localizada acima do ombro do jogador, tendo uma visão mais abrangente do mapa.

Ao clicar na tecla direita do rato a camara irá se aproximar, ativando uma mira para poder controlar onde quer disparar.

Ilustração da Visão / Camara



Figura 5 - Visão normal.



Figura 6 - Visão de apontar.

User Interface (UI)

A interface do jogo irá ser simples, quando no jogo, o jogador poderá ver onde se encontra utilizando o mini mapa, também poderá ver a sua vida, as balas que têm atualmente na arma e o objetivo.



Figura 7 - User Interface (ingame)

O jogador também terá acesso a um menu ao clicar na tecla “Esc”, tendo possibilidade de visualizar o mapa em tamanho aumentado, como os atuais objetivos.

Têm também acesso ao inventário e ao menu de opções.

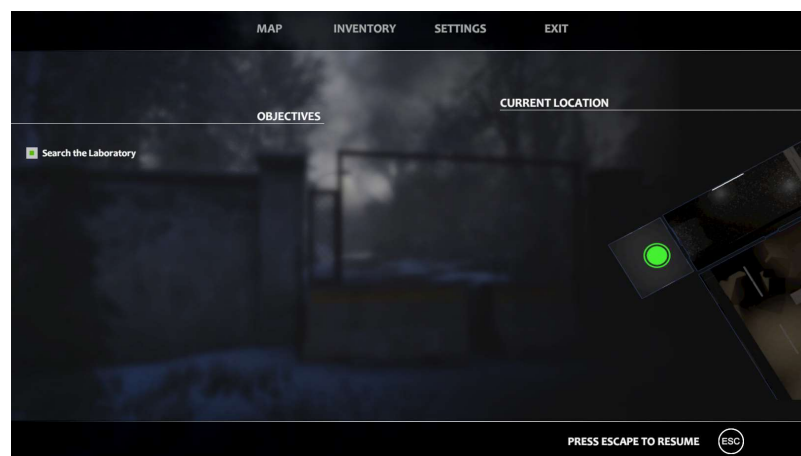


Figura 8 - User Interface (Ingame Menu)

Links

Pode aceder aos conteúdos digitais deste projeto acedendo aos seguintes links:

- <https://www.youtube.com/watch?v=kdRbUQ-iQy0> – Trailer
- <https://www.youtube.com/watch?v=g5Uj6TaTgbM> – Gameplay (3 minutos)
- <https://www.youtube.com/watch?v=wDZDgx-dFMY> – Gameplay (Completo)
- <https://www.youtube.com/watch?v=vl4JqioK7ag> – Documentação completa
- <https://1drv.ms/u/s!An1WBzaytEnoihsfvMtQ2RmRuzt0?e=dCXD8A> -
Download do Jogo Completo

Informações Adicionais

No caso de algum dos links não funcionar entrar em contacto enviando um email para jorgemcs14@gmail.com

Todos os conteúdos utilizados neste jogo estão