



TÍTULO DO JOGO

(Ainda em desenvolvimento)

Game Design Document

Versão: 1.0

Autores:

- André Ribeiro Miranda
- Lucas de Sousa Neves
- Angelo Coronado Mogollon
- Daniela Fernandes do Nascimento
- Wanderson Santos da Silva

1. Definições Iniciais

Descrição



Um jogo do estilo “Escape Room” com mecânica “Point and Click” ambientado no Instituto de Informática da UFG, com o design pixelado. Procura explorar a familiaridade e a curiosidade do jogador a respeito do ambiente onde o jogo se passa (INF/UFG). O jogo tem ambientes limitados e lineares onde um aluno/aluna ficará trancado no prédio e tentará escapar (sair) a partir da resolução de diversos quebra-cabeças.

Público Alvo

Será aberto a todos os públicos com ênfase nos alunos do INF e da UFG. Espera-se que o jogo atraia a atenção da turma de jogos ao envolver o jogador num ambiente virtual conhecido, e ao trazer elementos nostálgicos e relevantes para o público na forma de um jogo de “Escape Room”.

Objetivo



O projeto tem o objetivo de providenciar um jogo ao nosso fornecedor, mas também tem três objetivos:

1. Providenciar entretenimento, pois é um jogo casual.
2. Ensinar um pouco mais sobre a vida no INF/UFG.
3. Trazer em um lugar só, certos aspectos poucos conhecidos ou familiares da realidade do INF.

Criação da ideia

No processo de BrainStorm pensar em um jogo com uma mecânica simples e “fácil” foi o primeiro ponto chave definido. De modo que, poderíamos dar ênfase em Game Design, imersão e enigmas considerando o tempo que o jogo deve ser criado.

Dado o contexto desse projeto e o público alvo relacionado, o ambiente dos estudantes INF (ou UFG) foi escolhido para servir de palco para a ideia do jogo,

onde o jogador se encontra em um laboratório de aula e precisa sair dele através da resolução dos problemas (puzzles).

É importante ressaltar que “os puzzles são jogos que precisam de uma estratégia”, porém também permitem exercitar o cérebro.

Estado da arte



Já existem jogos de telefone e computador baseados na temática Escape rooms, incluso existem jogos de escape rooms na vida real (onde as pessoas devem escapar em 30 ou 60 minutos).

Tem jogos em 3D e jogos em 2D que normalmente disponibilizam muitas habitações para o jogador explorar. O jogador também possui um inventário e normalmente deve combinar objetos para serem usados.

Alguns jogos podem ter até mais de um ambiente de exploração com muitos puzzles para resolver. Uma característica importante é que o jogador pode mexer com as 4 paredes da habitação.

Se apresenta uma lista de jogos com temática de Escape Room, puzzles ou point and click que podem ser usados como inspiração para o desenvolvimento do jogo:

- *Undertale: Jogo 2D onde o jogador se movimenta no mapa fazendo uso da sua personagem. Pode se mover, ler, interagir com o entorno e com os personagens. O personagem principal só quer voltar para seu mundo, pois caiu no mundo dos monstros.*



- *Cube Escape: O jogador se movimenta numa casa através de clicks e recolhe objetos. Estes objetos interagem com o ambiente. Além disso, o jogo usa dois planos visuais: um plano geral da habitação e um plano detalhado.*



- Rusty lake series: Jogo de point and click em 2D. O jogador possui um inventário na parte direita da tela e o jogador pode interagir com os personagens do jogo (que vão dar dicas).

O jogador pode se movimentar pelo o hotel: o lobby, as habitações, a cozinha. A história do jogo vai se desenvolvendo passando o dia e a noite no hotel.



- Keep talking and nobody explodes: Jogo multijogador em 3D. Os jogadores devem se comunicar para resolver os puzzles e desativar uma bomba. O jogo permite que um jogador de o point and click para desativar a bomba, enquanto o outro jogador tem acesso ao manual para desativar a bomba e resolver os puzzles.



- The room (Séries): Jogo em 3D que propõe múltiplos puzzles numa habitação (point and click). Às vezes os puzzles estão todos incrustados num objeto só, e o jogador deve resolver todos. Cada nível acontece numa habitação distinta e assim vai se desenvolvendo uma história através de vídeos renderizados ao final dos níveis.



- Outras menções: Lifeline (jogo 3D que ressalta pelo fato que o controle do jogador é feito através de voz), Machinarium (nao tem indicações escritas e todo o jogo é visual) e Celeste (não tem muitos puzzles, mas conta uma boa história e tem um bom estilo artístico)



2. História e Personagens

História

"Um aluno ficou fazendo sua dissertação a sexta toda no laboratório do INF..."

O aluno estava tão cansado que ficou dormindo e passou a noite no prédio ...

Acordou sábado às 11 da manhã ...

Agora, deve voltar para casa porque tem um churrasco com amigos ...

Mas... esperem ... O prédio do INF tá fechado!

Agora o aluno precisa resolver os puzzles e enigmas para achar uma saída ...

Será que pode encontrar alguma pista no laboratório? na recepção?

Se não conseguir, perderá o churrasco com seus amigos ...

... E gameover ... “

Um aluno está preso dentro do INF e precisa descobrir alguma forma de sair dali, achando e resolvendo quebra-cabeças.

Personagem - Aluno

O aluno do INF é uma pessoa que sente paixão pela carreira, só quer se formar e conseguir um bom emprego. Tem 23 anos e quer transformar o mundo ao melhorar a medicina no país com ajuda da computação.

Porém, ficou focado tanto tempo focado nos estudos que sua vida social diminuiu. O aluno quase nunca sai, então precisa ir para o churrasco para liberar todo o estresse dos estudos e ter uma vida social de novo.

As características físicas do personagem não podem ser vistas. O jogo inteiro ocorre na vista de primeira pessoa. Além disso, o personagem pode interagir com os objetos, pegar eles e também pode se movimentar entre as habitações disponíveis. As métricas ainda estão sendo discutidas. Mas poderia se usar uma métrica de tempo ou “ansiedade” do jogador para ir para o churrasco.

3. Gameplay

- Descrição da mecânica do jogo;

Point-and-click

- Quais são os desafios encontrados pelo jogador e quais os métodos usados para superá-los?

Puzzles que podem ser resolvidos utilizando lógica e itens do jogo

- Como o jogador avança no jogo e como os desafios ficam mais difíceis?

A resolução de um puzzle permite ao jogador avançar na história, desbloqueando novas áreas e puzzles para chegar ao fim do jogo.

- Como o gameplay está relacionado com a história? O jogador deve resolver quebra-cabeças para avançar na história? Ou deve vencer chefões para progredir?

O jogador deve resolver quebra-cabeças para avançar na história.

- Como funciona o sistema de recompensas? Pontos, dinheiro, experiência, itens colecionáveis, armas, poderes? Quais os benefícios que o jogador tem com cada um desses itens?

O jogador encontrará itens coletáveis que o permitirão resolver quebra-cabeças.

- Qual é a condição de vitória? Salvar o universo? Matar todos os inimigos? Coletar 100 estrelas? Todas as alternativas acima?

Escapar do ambiente em que se passa o jogo.

- Qual é a condição de derrota? Perder 3 vidas? Ficar sem energia?

Não escapar do ambiente em que se passa o jogo.

4. Controles



Será utilizado apenas o mouse para interagir com todo o jogo. O jogador utilizará o mouse para pegar itens, interagir com a sala e puzzles, assim como mexer na interface.



5. Câmera

Uma câmera estática que não altera sua posição/visão em tempo real, mas o jogador poderá utilizar o mouse fazendo com que a câmera mude de um ambiente para outro, seja ampliando em um quebra-cabeça específico (para visualizá-lo de forma mais detalhada) ou girando a sala para visualizar outra parede do local.

6. Universo do Jogo (Ainda em desenvolvimento)

O jogo se passa no Instituto de Informática da Universidade Federal de Goiás (INF/UFG).

7. Interface (Ainda em desenvolvimento)

Nome do local atual e ícone de inventário sempre presentes.

O jogador poderá visualizar seus itens coletados na interface de inventário, que pode ser acessada ao clicar em um ícone no canto da tela.

- Tela Inicial
- Menu de opções
- Menu do inventário