

**Universidade do Vale do Itajaí, Univali
Centro de Ciências Sociais Aplicadas
Comunicação, Turismo e Lazer
Design de Jogos e Entretenimento Digital
Florianópolis– 1º Per. 2016B
Professor: RAFAEL KOJIO
17220 INTRODUÇÃO
AO DESIGN DE JOGOS E ENTRETENIMENTO DIGITAL**

THE ABSTRACT WORLD

Por: Glauber Cardoso
Florianópolis, 2016

1 Visão Geral

The Abstract World é um jogo de narrativa com muitas escolhas a se fazer em um mundo pós-apocalíptico no ano de 10.000 D.C, onde uma guerra nuclear avassaladora matou quase todos os humanos, e os poucos que restaram ou estavam em abrigos nucleares ou se modificaram e se transformaram em mutantes agressivos. Nesse cenário o jogador irá entrar no papel de **Joe** que deve sobreviver e encontrar uma possível colônia de sobreviventes em um navio cidade.

2 Gameplay / Jogabilidade

O jogador deve seguir a narrativa através das escolhas das ações de **Joe**. As escolhas do jogador determinarão o futuro de **Joe**, e talvez conseguir sobreviver.

3 História

Tsunamis, furacões, grandes crises em países de primeiro mundo, deveriam ser um aviso da natureza para nos prepararmos para o futuro. Ao menos era isto que pensava Joe, um Ex físico militar divorciado que se aposentou aos 30 anos após ser chamado de louco quando divulgou um estudo que previa o fim de um grande bem natural em 6 meses. Muito abalado com a aposentadoria precoce, Joe começou a se preparar para a guerra eminente e o fim da sociedade como conhecia. Montou um abrigo nuclear em sua casa e o manteve em segredo, estocou armas e comida. Esperava cada dia mais angustiado. Ao fim dos 6 meses, sua triste previsão se concretizou e o estoque de petróleo global chega ao fim . E uma grande guerra nuclear se iniciou e durou muito tempo e quando a guerra finalmente acabou seus estoques de alimentos já estavam no fim. As consequências foram desastrosas matando quase todos os humanos, e deixando os poucos que sobreviveram irreconhecíveis e muito agressivos. Letais. Se vendo nesse cenário Joe deve encontrar uma forma de sobreviver, explorando o que sobrou o mundo, em quanto procura mais sobreviventes e talvez um futuro para a humanidade neste mundo abstrato.

4 Características

Single-player: Abstract World será desenvolvido sobre uma concepção single-player e não fornecerá um suporte multi-player.

Gráficos em três dimensões (3D): Abstract World utilizará gráficos 3D em primeira pessoa.

Cenários Futurísticos: Abstract World será ambientado no futuro, onde uma guerra nuclear ocasionada pelo fim do petróleo é travada e causa o “fim” da humanidade.

5 Gênero

Abstract World é um jogo no consagrado estilo “Horror survival.” onde o jogador deverá progredir e sobreviver, em busca de algum sinal de vida humana. As escolhas do jogador são fundamentais para o sucesso do jogo.

6 Plataforma

O jogo será desenvolvido para as seguintes plataformas.

-PC

-PS4

-PS3

-X Box One

7 Mercado Alvo

O publico-alvo do Abstract World é formado por jogadores , com idade acima de 16 anos. Não há distinção de gênero ou limite máximo de idade para o público-alvo.

8 Comparação de Características.

No desenvolvimento das características do Abstract World foram observadas funcionalidades existentes em Resident Evil, Left 4 Dead, entre outros do mesmo gênero.

Resident Evil (conhecido como *Biohazard* no Japão) é uma franquia de mídia que pertence à empresa de videogames Capcom. Foi criada por Shinji Mikami como uma série de jogos de survival horror, iniciada em 1996 com *Resident Evil* para PlayStation. Desde então, a série de jogos passou a incluir o gênero ação e até agora já vendeu 55 milhões de unidades.

Left 4 Dead é um jogo multiplayer cooperativo de survival horror e tiro em primeira pessoa inicialmente desenvolvido pela Turtle Rock Studios que passou, no dia 10 de Janeiro de 2008, a fazer parte da corporação Valve. O jogo foi construído pelo Source Engine da Valve e está disponível para PC, Xbox 360 e Mac OS X.

