Fearless Madness

**Projeto de TCC**

**Game Design Document: Tecnológico**

Integrantes:

Fernando Saraiva

Lucas Maciel Silva

Guilherme Augusto

Thiago Rosene

|  |
| --- |
| Sumário |
|  |

|  |
| --- |
| 1- Histórico do Projeto |
| O projeto surgiu com o Trabalho de Psicologia do 1º semestre, onde era necessário criar um jogo contendo os tópicos de personalidade e arquétipos dos estudos de Carl Gustav Jung. Esse jogo precisaria ser criado em base num conto de fadas, sendo que o conto não poderia ter sido passado para animação ou filme anteriormente. Escolhemos o conto dos irmãos Jacob Ludwig e Wilhelm Karl Grimm “O menino que saiu de casa para saber o que era o medo”. Como o conto possuía elementos de terror, decidimos fazer um jogo Hack’n Slash. No trabalho de psicologia, a releitura deveria ser feita de forma que o conto não perdesse sua finalidade original, mas poderia ser retirado alguns personagens, decidimos retirar a princesa como recompensa do fim de jogo. Todos os personagens, do protagonista aos NPC’s deveriam ter os arquétipos aplicados.  Depois de rever o projeto, vimos que tínhamos mecânicas demais e decidimos focar nas principais e fazê-las bem, por isso o combate e os puzzles são hoje nosso foco principal e o jogo todo rodará em versões e aprimoramentos dessas mecânicas principais. |

|  |
| --- |
| 2 – Interface |
| **2.1 – Sistema Visual**  **2.1.1 – HUD(Head-Up Display)**  A HUD do jogo consiste em alguns elementos que dão um feedback imediato ao jogador em relação a situação de perigo e desempenho no qual está o personagem principal. No canto superior esquerdo existe uma joia vermelha que representa a barra de vida do personagem, nela existe uma representação gráfica de um coração animado e pulsante, indicando quando o há perigo presente ou quando é recebido algum dano.  Na região esquerda no alinhamento central da tela, existe um indicador de golpes sucessivos em inimigos em números e logo abaixo existe uma classificação de combo, diretamente relacionada a quantos pontos de experiência (almas) serão ganhos pelo jogador ao finalizar o combate.  Quanto mais perto da morte do personagem, menor será a saturação da imagem e mais evidente será a vinheta que circula toda a visualização da câmera.  **2.1.2 – Menus**  O menu principal do jogo possui a representação gráfica de um pergaminho ou papel chamuscado, este por sua vez possui as opções de “início de jogo”, “carregamento de jogo salvo previamente”, “opções de vídeo e som”, “configurações de controle” e “dificuldade”.  A tela de pause, durante a gameplay, possui diferentes opções, tal como “voltar ao menu principal”.  **2.1.3 – Sistema de Renderização**  A renderização é feita em tempo real na Engine Unity.  **2.1.4 – Câmera**  As câmeras serão fixadas em determinados pontos do cenário, possuindo “triggers” para alternância dependendo da posição do personagem principal na cena. Em situações de batalha específica contra determinados chefes, diferentes posições de câmera serão utilizadas, algumas fixas como dito anteriormente, outras são dinâmicas e seguem o personagem principal ou estão na perspectiva do inimigo.  **2.1.5 – Modelos de Iluminação**  A iluminação é feita a partir de modelos diegéticos presentes em cena, que são três tipos básicos: Luz natural (lua ou sol), vegetação emissiva (reflexão ou emissão de luz semi-natural) e luz artificial (lamparinas e velas)  **2.2 – Sistema de Controle**  É aconselhável que se jogue em um controle Joystick para uma melhor experiência, os comandos são típicos de jogos de aventura e hack’n slash, Ex: Quadrado é o ataque leve, Triângulo é o ataque pesado.  **2.3 – Sistema de Áudio**  6.3.1 – **Músicas:** As músicas do jogo são ouvidas em todo o cenário para proporcionar uma imersão maior ao jogador, sempre o lembrando do clima que está inserido.  6.3.2 – **Efeitos sonoros:** Existem efeitos sonoros em 3D e outros 2D, Ex: O mato na entrada do cemitério é um som 3D, quando o jogador se distancia do local o som vai diminuindo, outros acontecem quando alguma ação é tomada pelo player, Ex: Quando o player golpeia o ar, apenas o som da espada é disparado, quando o player acerta um inimigo o som da espada e do inimigo sofrendo dano é disparado.  **2.4 – Sistema de Ajuda** |

|  |
| --- |
| 3 – Inteligência Artificial |
| **3.1 – IA de Oponentes**  **3.2 – IA de Inimigos:** Os inimigos básicos são esqueletos revividos pelo rei, existem 3 tipos de inimigos, o inimigo simples, (só com uma espada) seu modo de agir é correr atrás do jogador quando está longe, quando chega perto ele assume posição de batalha e ataque em certos intervalos. O outro inimigo tem espada e escudo e seu modo de agir é parecido com o primeiro com a diferença da defesa que o escudo proporciona. Por fim o último é uma espécie de esqueleto projétil, que dispara em corrida na direção do jogador, quando chega é acionada uma camêra lenta dando espaço para o jogador reagir a explosão.  O chefe da primeira fase é a morte, seu modo de agir é invocar esqueletos periodicamente e atacar de tempos em tempos com sua foice, um ataque é o vertical e outro horizontal.  **3.3 – Personagens Não-Combatentes**  **3.4 – Personagens Amigáveis**  **3.5 – IA de suporte**  3.5.1 – Colisões do jogador e objetos  3.5.2 – Melhor caminho (Pathfinding) |

|  |
| --- |
| 4 – Projeto Técnico |
| Os termos técnicos podem ser descritos em formato de glossário no Technical Bible.  **4.1 – Equipamento-alvo**  Descreva o ambiente recomendado em que o jogo deverá ser instalado depois de produzido, indicando, também, os requisitos mínimos de hardware e software do jogador.  **4.2 – Ambiente desenvolvido** (Hardware e Software)  O jogo foi desenvolvido em Windows  Descreva detalhadamente em que ambiente o jogo é desenvolvido, inclusive, Sistema Operacional, Memória, Hard Disk e suas versões.  **4.3 – Procedimentos e padrões de Desenvolvimento**  **4.4 – Motor do Jogo (Engine)**   * Unity Engine.   **4.5 – Rede**  **4.6 – Linguagem de programação**  O código-fonte comentado é inserido na Script Bible produzido pela equipe de programadores. |

|  |
| --- |
| 5 – Softwares Secundários |
| **5.1 – Editores**: Modelagem 3D, animação 3D feita no Autodesk Maya  Texturização de objetos 3D feita no 3D coat e Photoshop  Sons e Efeitos sonoros feitos no Audacity    **5.2 – Instaladores**  **5.3 – Atualização de programas**  **5.4 – Miscelânea** |

|  |
| --- |
| 6 – Apêndices |
| É recomendado escrever o caminho do arquivo com extensão para referências, inclusive.  **6.1 – Ativos de Arte**  **Modelos decoração:**   * **Árvore 1** * **Árvore 2** * **Barril** * **Poste de luz** * **Baú** * **Cerca do cemitério** * **Cimitarra do esqueleto** * **Coluna normal** * **Coluna quebrada** * **Escudo esqueleto** * **Espada da Mente** * **Estátua cemitério** * **Foice morte** * **Lápide 1** * **Lápide 2** * **Lápide 3** * **Lápide 4** * **Lápide 5** * **Lápide Cruz** * **Mausoléu 1** * **Mausoléu 2 com iluminação** * **Mausoléu 3** * **Caixão** * **Muro do cemitério** * **Pilares cemitério** * **Tocha** * **Vela 1** * **Vela 2** * **Vela 3** * **Prato**   **Modelos personagens:**   * **Urbach** * **Esqueleto** * **Morte**   **Texturas: (Alguns objetos dividem o mapa de UV e tem texturas compartilhadas, prezando otimização de memória)**   * **Árvore 1** * **Árvore 2** * **Barril e poste** * **Cerca cemitério** * **Cimitarra** * **Esqueleto** * **Escudo** * **Espada Urbach** * **Estatua** * **Foice** * **Lápides 1, 2 e Cruz** * **Lápides 3, 4 e 5** * **Mausoléu 1 e 2 com iluminação** * **Mausoléu 3, Caixão e Muro cemitério** * **Morte** * **Pilares** * **Urbach** * **Tocha** * **Vela 1, 2, 3 e prato**   **Animações:**  **Esqueleto animações:**   * **Esqueleto\_andando** * **Esqueleto\_Correndo** * **Esqueleto\_Dano** * **Esqueleto\_Defendendo** * **Esqueleto\_Idle** * **Esqueleto\_Estrafe\_Direita** * **Esqueleto\_Estrafe\_Esquerda** * **Esqueleto\_Estrafe\_Frente** * **Esqueleto\_Estrafe\_Tras** * **Esqueleto\_Tomando\_Golpe** * **Esqueleto\_Ataque** * **Esqueleto\_Combo** * **Esqueleto\_Idle\_Variacao**   **Urbach Animações:**   * **Urbach\_Combo\_Leve** * **Urbach\_Combo\_Pesado** * **Urbach\_Correndo** * **Urbach\_Correndo\_Foice** * **Urbach\_Dash\_Frente** * **Urbach\_Dash\_Lado** * **Urbach\_Dash\_Tras** * **Urbach\_Golpe\_Foice** * **Urbach\_Idle** * **Urbach\_Idle\_Foice** * **Urbach\_Morrendo** * **Urbach\_Pulo** * **Urbach\_Tomando\_Dano** * **Urbach\_Tomando\_Dano\_Voando** * **Urbach\_Levantando\_Dano**     **Morte animações:**   * **Morte\_Golpe\_Horizontal** * **Morte\_Golpe\_Vertical** * **Morte\_Golpe\_Vertical\_Fincando** * **Morte\_Idle** * **Morte\_Mao\_Idle** * **Morte\_Mao\_Golpe** * **Morte\_Invocando** * **Morte\_Atordoada** * **Morte\_Tomando\_Dano**     **6.2 – Ativos de Som**  **Sons de ambiente:**   * Vento soprando * Mato mexendo * Corvos voando * Rio correndo   **Sons de armas:**   * Golpe espada Urbach * Golpe espada pesado Urbach * Golpe espada acertando * Golpe espada no escudo * Impacto chão * Golpe espada Esqueleto   **Sons de interface:**   * Feedback de seleção de opção * Feedback de retorno de opção * Navegação por opções   **6.3 – Ativos de Música**  **Ambiente:**   * Música da cinematic de introdução * Música de menu * Música Loop de Paz (In Game) * Música Loop de Batalha (in Game) * Música Batalha com chefe (In Game)   “Ação”  Vitória  Derrota  **6.4 – Ativos de Vozes**  **6.5 – Mapas conceituais** |

