

GAME DESIGN DOCUMENT: “FEAR TALES”

Equipe de Desenvolvedores:

Grégory Faria de Oliveira RA 5125915
João Vitor Duarte Barcelos RA 5145128

Orientação

Prof. Roberto de Assis

1. INTRODUÇÃO

Este documento tem o intuito de apresentar o jogo Fear Tales com aspectos técnicos e artísticos do desenvolvimento. Será apresentado brevemente o enredo do jogo, sua mecânica, jogabilidade e ferramentas usadas no desenvolvimento.

1.1 RESUMO DA HISTÓRIA

Kimi é uma garota de 11 anos presa em um mundo imaginário. Seu objetivo é resgatar seu melhor amigo Shinshi, que encontra-se aprisionado, para que juntos possam fugir de lá. Para isso, Kimi busca as 3 runas espalhadas pelo mundo capaz de libertar Shinshi, tendo que resolver enigmas e superar seu maior medo, a escuridão.

1.2 GAMEPLAY OVERVIEW

A protagonista embarca em uma aventura de puzzles e exploração para descobrir como retomar controle do seu reino dos sonhos. Com esse intuito, o jogador terá de explorar cenários fantásticos, cheios de desafios e interações, em busca de pistas para concluir seu objetivo e seguir o caminho para superar seus medos e recuperar o mundo imaginário de Kimi.

O jogo apresenta como desafios, na fase de demonstração, os puzzles e o tempo até que a escuridão tome conta de Kimi, fazendo com o que o jogador pense em sua estratégia de exploração.

1.3 GÊNERO, SEMELHANÇAS E DIFERENÇAS

O projeto consiste em um jogo de puzzle e aventura em terceira pessoa, ambientado em um mundo lúdico com mescla de realidade e fantasia, combinado com traços de animações japonesas. Em jogabilidade o objetivo principal é a imersão divertida e envolvente, com mecânicas únicas e diferentes tipos de interações, o que proporciona uma experiência diferente dos demais jogos do gênero.

O jogo tem semelhanças com jogos como Bleak Sword, exclusivo do Apple Arcade, Limbo, Journey, Don't Starve e Gris, sendo estes não exclusivos de dispositivos mobile. Um grande ponto em comum entre eles é o fato de que todos trabalham com

narrativa implícita, isto é, há uma história envolvendo os personagens e o mundo, mas não é contada diretamente, logo cabe ao jogador tirar suas próprias conclusões.

A principal diferença do projeto com os demais são os aspectos de jogabilidade. Fear Tales visa unificar aspectos de cada um dos jogos citados, com a originalidade de enredo, arte e interações diferentes de gameplay nos dispositivos mobile.

1.4 PÚBLICO ALVO

O jogo destina-se a jogadores maiores de 12 anos, não-casuais e familiarizados com os gêneros puzzle e exploração, que estão a procura de um jogo imersivo com experiências diferentes e ritmo lento similar a jogos como Journey, Gris e Limbo. Este público está no mercado de dispositivos móveis, predominantemente, nos serviços Apple Arcade e Google Play Pass.

1.5 ATRATIVOS DO JOGO

É um jogo interativo e com visual único, possui uma jogabilidade simples, porém com diferentes tipos de interações. Estas são possíveis pelo uso de diversos *Inputs* – controles do jogo - que proporcionam uma melhor experiência ao jogador, que poderá controlar tanto a personagem quanto interagir diretamente com o mundo do jogo, trabalhando assim com desafios criativos. Sua arte é feita em 2D em um mundo 3D, com estilo original, animações fluidas que proporcionam uma boa experiência com feedback de interação, além de ser ambientado em um mundo fictício e peculiar, o que causa apreço e curiosidade, influenciando o jogador a descobrir mais sobre o universo ao seu redor.

1.6 FLUXO DO JOGO

Fear Tales tem um fluxo baseado no tempo em que o jogador gasta na exploração e resolução dos puzzles até conseguir todas as runas e libertar Shinshi, o parceiro de aventuras de Kimi, o que pode variar dependendo da estratégia. No percurso da fase o jogador enfrenta a escuridão enquanto se movimenta pelo mapa para coletar itens e descobrir desafios.

2. INTERFACE E INTERAÇÃO

Neste tópico serão retratadas as formas de interação e feedback do jogo – entrada

e saída, sendo levado em consideração que o mesmo está sendo desenvolvido para dispositivos móveis.

2.1 ENTRADAS

O jogo utilizará a tela sensível ao toque ou *touch*, acelerômetro e conector de energia do smartphone como entrada de controle. Segue detalhamento de como esses dispositivos serão usados pelo jogo.

2.1.1 TOUCH

O uso do touch é feito para controlar a movimentação da personagem e sua interação mais básica, pegar e colocar itens. A movimentação é possível ao deslizar o dedo sobre a tela, gesto conhecido como “*swipe*”. Os itens no cenário são coletados automaticamente quando Kimi se aproxima deles, mas para colocá-los no devido lugar é necessário um segundo toque (ou “*tap*”) na tela.

2.1.2 ACELERÔMETRO

O acelerômetro é utilizado como entrada (*input*), possibilitando o jogador interagir diretamente com o mundo do jogo. Essa interação é feita ao agitar o smartphone quando a personagem está próxima de uma árvore, feito isso, folhas e frutos caem.

2.1.3 CONECTOR DE BATERIA

O conector de bateria do dispositivo é utilizado também como entrada (*input*), permitindo o jogador interagir diretamente com o mundo. Isso acontece pois, ao conectar o smartphone com carregador na tomada, os equipamentos eletrônicos dentro do jogo são ativados. Isso possibilita que a personagem interaja com eles. Além disso, esse sistema é uma forma de aproximar o mundo real e o mundo do jogo, uma vez que as luzes e equipamentos dentro do jogo, necessitam de eletricidade da vida real.

2.2 SAÍDAS

A saída é feita através de vídeo (tela do smartphone) e som (fone de ouvido ou saídas de áudio do aparelho mobile).

3. MECÂNICA DO JOGO

Neste capítulo serão abordados aspectos da mecânica do jogo, descrevendo as interações entre os elementos do jogo.

3.1 MECÂNICA BÁSICA

O jogo tem como mecânica básica a movimentação da personagem Kimi pelo vasto mundo 3D, podendo interagir com diferentes tipos de objetos. Sua principal interação consiste em pegar, mover e posicionar. Para pegar um item, basta que a personagem se aproxime dele e para colocá-lo no local correto, basta tocar na tela. O sistema de inventário do jogo é constituído de apenas 1 único espaço (*slot*), uma vez que o item fica sempre na mão da personagem. Logo, quando a personagem, portando um item, se aproxima de um outro, ele automaticamente é substituído pelo novo e cai no chão.

Há também as mecânicas do jogador para com o mundo. Essas são:

- *Shake*: consiste em sacudir o smartphone para derrubar frutos e folhas das árvores;
- *Light Up*: ligar o smartphone a uma fonte de energia para ativar dispositivos eletrônicos dentro do jogo.

Além dessas mecânicas, há um sistema que acompanha o jogador durante todo o percurso, a iluminação. A personagem deverá sempre estar em meio a uma fonte de luz para evitar a morte.

3.1.1 VIDA

O sistema de vida é bem simples e comum em jogos do gênero. Só há um único meio de matar a personagem, deixando ela na escuridão completa. A escuridão surge quando Kimi está sem nenhuma fonte de luz, seja segurando uma tocha, próxima a uma fogueira ou poste de luz. Desse modo, caso a personagem fique muito tempo no escuro, ela morre e o jogo é completamente reiniciado.

3.1.2 INIMIGO

Como o jogo não possui combate, o inimigo apresentado no jogo é a escuridão, que toma conta do cenário toda vez que o jogador sai da luz. A escuridão tem um tempo até que domine todo o cenário e consuma Kimi. O fator deste inimigo é o tempo

gasto pelo jogador ao sair da luz e retornar antes que as sombras tome conta de todo o cenário. Justamente este tempo que o jogador deve entender para que possa explorar o mapa e coletar itens.

3.1.3 PUZZLES

No total há 4 Puzzles principais: *Intersection*, *Oasis Reflection*, *Dial Number* e *Broken Dimension*.

3.1.3.1 INTERSECTION

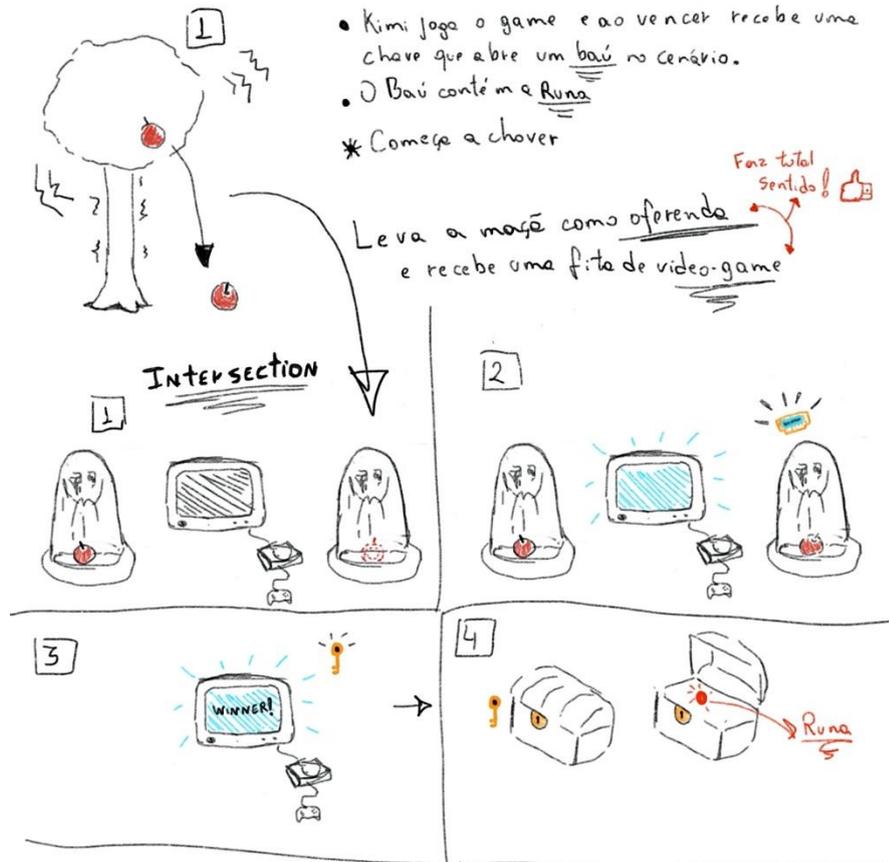
Intersection é composto por pequenas tarefas, que são: coletar uma fruta e oferecer como oferenda a uma estátua da floresta, receber uma fita de jogo, jogar o mini-game, receber a chave e abrir o baú. Esse desafio é o primeiro a ser resolvido e serve para introduzir as mecânicas ao jogador. Para solucioná-lo será preciso explorar o cenário para achar a fruta correta, introduzindo ao jogador a movimentação por *Swipe*; usar o *Shake* para derrubá-la da árvore; coletá-la ao se aproximar e colocá-la na estátua usando o *Tap*.

Além disso, o *Level Design* foi projetado para que caso o jogador tome o menor caminho até a estátua Kimi será consumida pela escuridão, uma vez que estará sem a tocha em suas mãos ao segurar a fruta. Logo, para ter êxito ao levar a fruta ao local correto, o jogador deverá fazer um breve desvio no percurso até a fogueira onde iniciou o jogo ou até o poste de luz, que pode ser ativado via *Light Up*, introduzindo ao jogador tanto essa mecânica como o conceito de zona segura (*Safe Zone*).

Figura 1 – Intersection



Figura 2 – Conceito Intersection



3.1.3.2 OASIS REFLECTION

Oasis Reflection é simples, porém para completá-lo é necessário que o jogador tenha desencadeado a chuva quando concluir o *Intersection*. O puzzle é um pequeno lago com pouca água, mas quando chove, consequência do puzzle *Intersection*, ele fica cheio e a runa fica aparente, então o jogador deve usar o seu reflexo para coletá-la. Ao fazer isso, a chuva cessa, um pote de vidro preso a uma árvore próxima cai e vaga-lumes surgem em torno do lago.

Nesse ponto, o jogador não conseguirá mais fazer uso da fogueira nem da tocha, pois ambas se apagaram após a chuva. Desse modo, o poste de luz passa a ser a principal e única zona de segurança, uma vez que a fogueira está inutilizada. No lugar da tocha, que serve como fonte de luz portátil, Kimi poderá pegar vagalumes e armazená-los no pote de vidro e assim, usá-lo como fonte de luz.

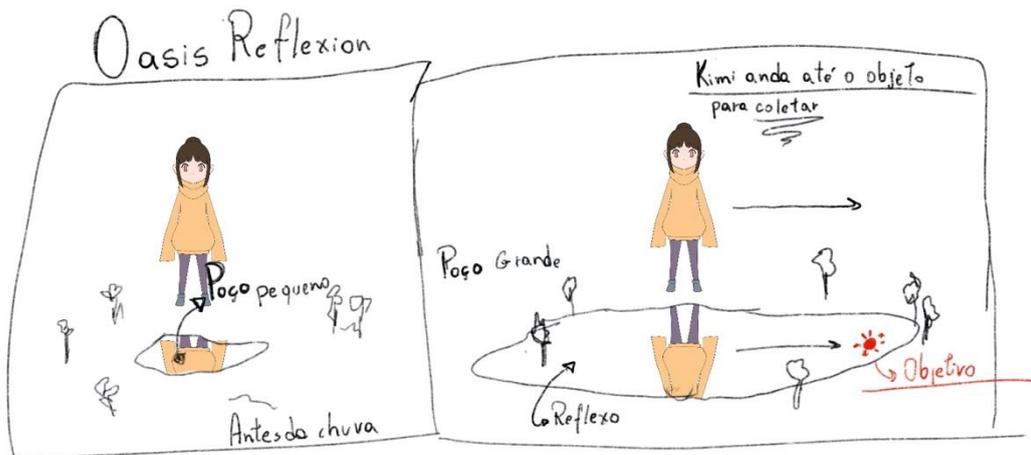
Figura 3 – Oasis Reflection, poço com pouca.



Figura 4 – Oasis Reflection, poço cheio com a runa e reflexo de Kimi.



Figura 5 – Conceito Oasis Reflection



3.1.3.3 DIAL NUMBER

Dial Number, assim como *Intersection*, é composto por tarefas, sendo elas: Coletar e plantar cogumelos, digitar uma sequência de números no telefone e coletar o prêmio em uma dimensão paralela. Para realizar essas tarefas, o jogador terá que usar as mecânicas que aprendeu anteriormente. O primeiro passo é encontrar os cogumelos que estão faltando na plantação. Os mesmo, estão envoltos de sombras e algumas

plantas. Para ter acesso a eles, o jogador deverá se aproximar com o pote de luz, dissipando as sombras e as plantas. Ao coletar um cogumelo, poderá colocá-lo no devido lugar, tal como feito com a fruta na estátua em *Intersection*.

Tendo posicionado, todos os cogumelos, eles irão começar a piscar em uma ordem definida e o orelhão poderá ser acessado. Mas para que isso ocorra, o jogador deverá fazer uso do *Light Up* para ativar o dispositivo e com isso, usando o *Tap*, inserir a sequência numérica de acordo com a ordem que os cogumelos piscam. Ao colocar o código correto, a personagem será enviada para a outra dimensão.

Figura 6 – Dial Number



Figura 7 – Conceito de planejamento do Dial Number

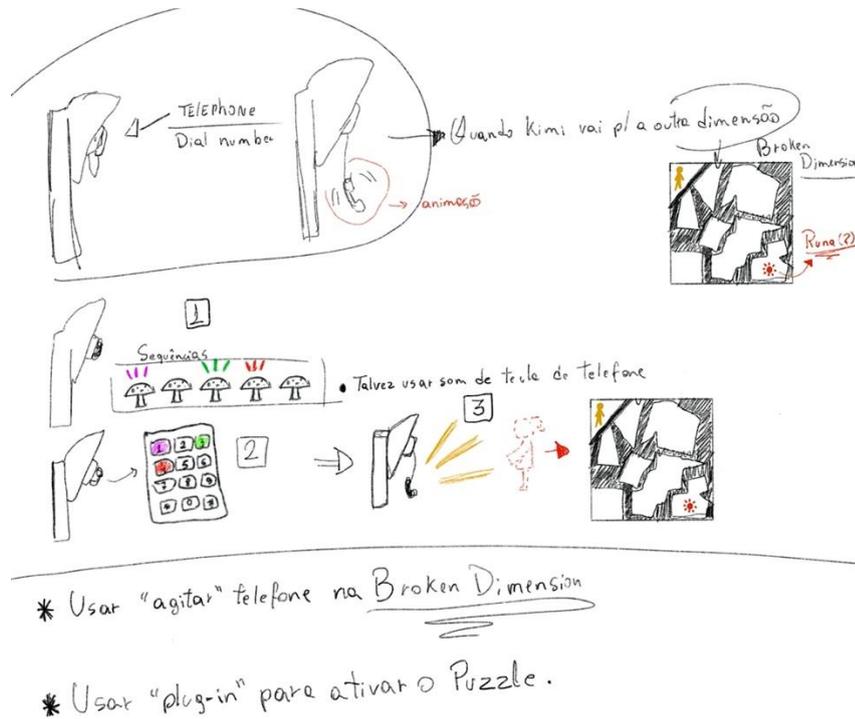
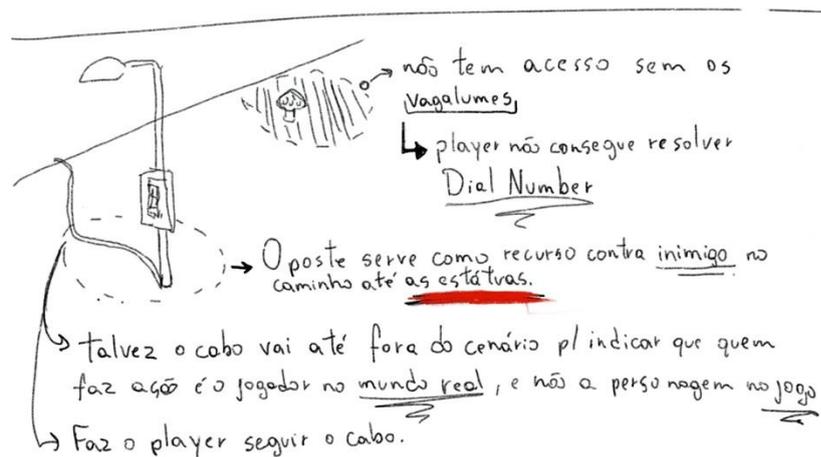


Figura 8 – Conceito Dial Number e mecânica Light Up



3.1.3.4 BROKEN DIMENSION

A dimensão para a qual a personagem é enviada após o *Dial Number* é chamada de *Broken Dimension* (Figura 2). Nela, o mundo é 2D, logo os eixos de movimentação da personagem mudam, enquanto os comandos (*Swipe*) se mantêm os mesmos. Na extremidade do mapa oposta à personagem, está a terceira e última runa. Conforme Kimi se aproxima dela, o mundo começa a rachar e quando está prestes a tocá-la, ela desaparece e o mundo é fragmentado em diversas partes e a runa reaparece em uma delas. Para solucionar o *puzzle*, o jogador deve encontrar o caminho e pegar a runa. Feito isso, o jogador estará apto a libertar Shinshi e concluir o jogo.

Figure 9 – Broken Dimension



3.2 PROGRESSÃO DO JOGO

A progressão do jogo ocorre de forma natural e lenta. Uma vez que o ponto principal de gameplay é a exploração, a evolução se dá, não pela personagem, mas pelo próprio jogador que passa a criar estratégias melhores para explorar enquanto evita as sombras. O primeiro desafio é mais extenso e serve para situar o jogador do funcionamento do mundo e todas as mecânicas a serem utilizadas. Os desafios seguintes são variações dos sistemas já aprendidos, que devem ser usados de formas variadas e inteligentes para concluir o jogo.

3.3 DIFICULDADE GERAL

O jogo apresenta dificuldade mediana. Partindo da premissa que o público-alvo de Fear Tales são jogadores já acostumados com o gênero, ele não visa ensinar o jogador novato os conceitos básicos de exploração em um modo fácil. A dificuldade é inteiramente ligada a exploração do jogador, uma vez que a complexidade dos *puzzles* é praticamente a mesma, variando apenas os percursos a serem tomados para solucioná-los. Desse modo, a dificuldade será maior para aqueles não acostumados com o gênero. Dito isso, a hostilidade é mensurada apenas a partir da escuridão, decorrente do afastamento da personagem à fontes de luz.

3.4 CONDIÇÕES DE VITÓRIA

Para passar de fase o jogador terá que completar todos os puzzles, conseguindo assim as runas para libertar Shinshi.

4. DETALHAMENTO TÉCNICO

Neste capítulo serão abordados os aspectos técnicos relacionados aos equipamentos e programas utilizados no desenvolvimento do projeto.

4.1 HARDWARE

Foi utilizado um computador pessoal, um MacBook, um iPad e um smartphone Asus. As especificações técnicas são:

- Computador:
 - Windows 10
 - Processador Intel Core i7-7700 3.6GHz
 - Memória RAM 16 GB
 - Placa de Vídeo Nvidia GTX 1060
 - Mouse, teclado e Headset conencionais
 - Monitor com resolução 1920x1080 pixels.
- MacBook Pro:
 - macOS Catalina v10.15.3
 - Processador 2.8 GHz Intel Core i7 Quad-Core
 - Memória RAM 16 GB
 - Placa de Vídeo Intel HD Graphics 630

- Placa de Vídeo Radeon Pro 555
- Tela Integrada 15,4” com resolução 2880x1800 pixels.
- iPad Pro (primeira geração):
 - iPadOS v13.3.1
 - Chipset Apple A9X
 - Processador 2.26 GHz Dual-Core
 - Memória RAM 4GB
 - GPU PowerVR Series 7
 - Display 12,9” com resolução 2048x2732 pixels.
- Smartphone Asus 3 Max:
 - Processador 1.3 GHz Quad Core
 - Chipset Cortex-A53 MediaTek MT6737M
 - Memória RAM 2 GB
 - Display 720 x 120 pixels.
 - Sistema Operacional Android 7.0

4.2 SOFTWARE

Foram usadas as seguintes ferramentas:

- Procreate
- Unity Engine
- Blender

4.3 REQUISITOS TÉCNICOS RECOMENDADOS

Considerando as ferramentas de desenvolvimento utilizadas, os seguintes requisitos técnicos do smartphone são recomendados para garantir boa performance no jogo:

- Sistema Operacional Android 7.0
- Memória RAM 3GB
- Acelerômetro

4.4 ENGINE

O motor de jogo utilizado foi a Unity Engine. A engine foi escolhida por oferecer

variados recursos que possibilitaram a criação de um mundo 3D, com elementos 2D, com um sistema de física refinado, efeitos especiais, sombra e iluminação dinâmica e portabilidade para dispositivos móveis.

5. ARTE

Neste tópico são apresentados os aspectos artísticos e de design do jogo.

5.1 RESUMO DE ESTILO

O estilo de arte do jogo é baseado em animações japonesas (animes) , com personagens não realistas, ambiente colorido e variado em formas.

5.2 PRINCIPAIS REFERÊNCIAS

Fear Tales foi bastante inspirado em filmes do Studio Ghibli. Kimi Yoshikawa, protagonista de Fear Tales, foi baseada na personagem Chihiro do filme de animação chamado A Viagem de Chihiro. Porém o jogo também foi baseado em alguns jogos para referência de design de jogo e artística como, por exemplo:

- Bleak Sword
- Gris
- Limbo
- Journey
- Don't Starve
- The Legend Of Zelda

Figura 10 – Bleak Sword



Fonte: Eurogamer

Figura 12 – Gris



Fonte: PSX Brasil

Figura 13 – Limbo



Fonte: Regras dos Terços

Figura 14 – Journey



Fonte: Coxinha Nerd

Figura 15 – Don't Starve



Fonte: Steam

Figura 16 – The Legend Of Zelda Breath of The Wild



Fonte: Switch Brasil

Figura 17 – Chihiro



Fonte:Imgur

5.3 CONCEPT ARTS E SPRITES

A seguir uma demonstração do conceito de arte dos personagens, cenários e desafios do jogo, e como inimigo a escuridão.

5.3.1 PERSONAGENS

Os personagens do jogo são somente Kimi, seu bicho de pelúcia ambos no estilo de arte japonesa.

O jogo contém uma personagem principal e um coadjuvante, Kimi e Shinshi, respectivamente, sendo somente Kimi controlada pelo jogador.

Além dos personagens citados, o jogo possui a escuridão como inimigo principal já que o jogo não possui combate o inimigo é a escuridão que toma conta do cenário quando Kimi está fora da luz.

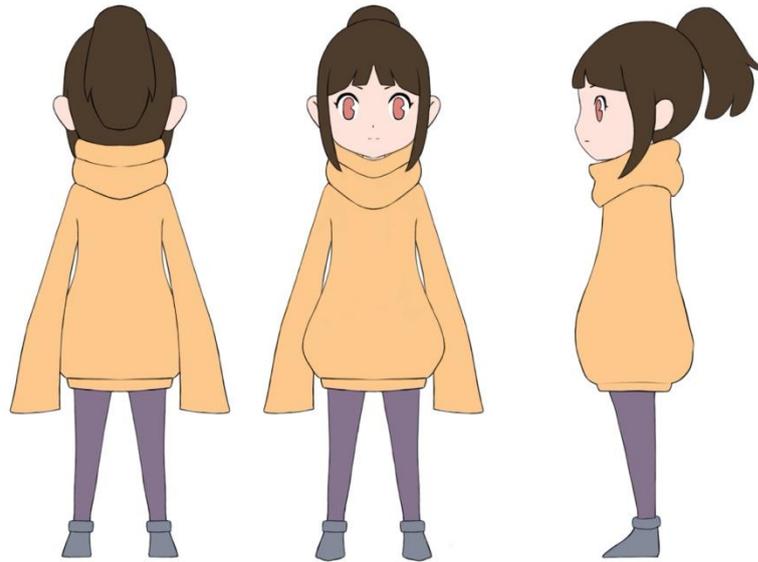
5.3.2 PERSONAGEM PRINCIPAL

A personagem principal é Kimi Yoshikawa, uma garotinha de 11 anos. Kimi sempre teve medo do escuro, onde ela dizia residir os monstros das sombras que ameaçavam seus sonhos. A arte foi desenhada a mão digitalmente com traços de animações japonesas como inspiração.

Figura 18 – Conceito de Kimi.



Figura 19 – Arte in-game de Kimi.



5.3.3 PERSONAGEM COADJUVANTE

O companheiro de Kimi é seu bicho de pelúcia, Shinshi, que ela ganhou de seu avô, como um amuleto para protegê-la dos maus espíritos. Shinshi ganha vida nos sonhos de Kimi e a ajuda em suas aventuras.

Figura 20 – Conceito de Shinshi



Figura 21 – Arte in-game de Shinshi.



5.3.4 INIMIGO

O principal inimigo da protagonista é seu medo do escuro, então no jogo este medo é representado pela escuridão que toma conta do cenário toda vez que Kimi sai de uma área segura com luz e vai explorar a região, e também aparece como uma espécie de fumaça que esconde itens que podem ajudar o jogador na resolução de puzzles.

Figura 22 – Personagem ainda na luz e segura das sombras.



Figura 23 – Personagem fora da área segura, cenário escurece.



5.3.5 CENÁRIOS

A Floresta dos Vagalumes do cenário é baseado em uma floresta mágica e peculiar, como é bastante apresentada nos filmes do Studio Ghibli e nos jogos da franquia The Legend Of Zelda. Segue abaixo imagens de referências para os cenários:

Figura 24 – Floresta e estátua presente no filme A Viagem de Chihiro.



Fonte: Mental Floss.

Figura 25 – Arte floresta do filme Princesa Mononoke.



Fonte: Wez ArtStation.

Figura 26 – Floresta dos Korok em The Legend Of Zelda Breath of The Wild.



5.3.6 OBJETOS

Árvores, frutas, arbustos, plantas, vidro, chave, baú, poste de luz, TV, gaiola, estátuas, console de vídeo game, fita de jogo, cogumelo, telefone, lago, fogueira, tocha e runas.

Figura 27 – Árvore

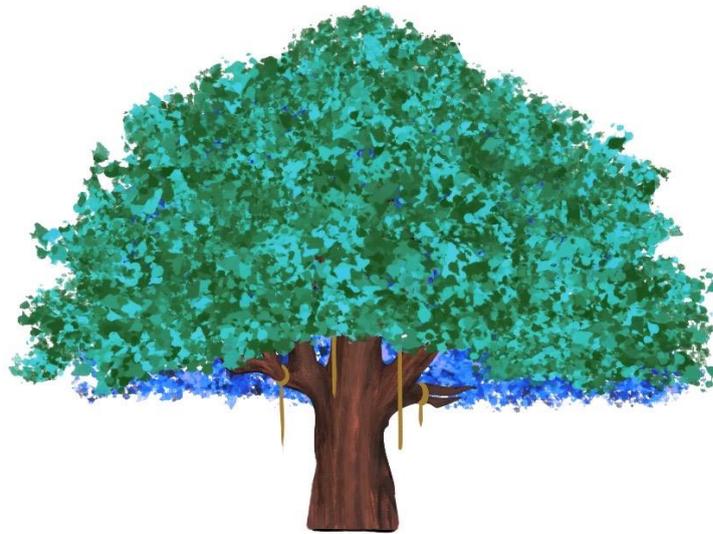


Figura 28 - Baú



Figura 29 – Orelhão/Telefone



Figura 30 – Console de videogame e Fita de jogo.



5.4 H.U.D. (HEAD UP DISPLAY)

O HUD é constituído pelo identificador de runas coletadas no canto superior esquerdo e os textos e ícones que indicam ao jogador a ação a ser tomada.

5.5 EFEITOS VISUAIS

Os efeitos visuais são os únicos elementos estéticos com exceção do chão que apresentam tridimensionalidade. Consistem nos pontos de luz na fogueira, tocha, poste de luz, cogumelos e luz ambiente; partículas de fogo e fumaça na fogueira e tocha; partículas simulando vaga-lumes; partículas de sombras que envolvem alguns cogumelos e sombras dos objetos 2D projetadas no chão tridimensional.

5.6 ANIMAÇÕES

O jogo é constituído de animações da personagem, coadjuvante e elementos do cenário e puzzles. Todas feitas à mão, quadro a quadro. Estas animações são

diretamente apresentadas in-game.

Kimi possui cerca de 20 animações no total, estas sendo variações e combinações entre andar, segurar itens e em *Idle* (parada).

Os elementos animados do jogo possuem animações únicas, com exceção do telefone que possui duas.

As animações da personagem e elementos, foram feitas quadro a quadro no software Procreate e exportadas com o formato “png”. Após isso, foram introduzidas na *engine* Unity, onde foi feita a regulagem do número de frames por segundos (fps) das animações a serem exibidas.

6. SOM

O jogo tem som ambiente para causa imersão na floresta, efeitos sonoros na movimentação da personagem e na interação com objetos.

6.1 EFEITOS SONOROS

Efeitos sonoros são adicionados por eventos específicos durante o jogo, como caminhar, coletar um item, acender uma luz e abrir um baú. Além disso, alguns sons são ambientes, como fogo queimando na fogueira e próprio som do cenário, uma floresta..

Todos são compostos por sons curtos e com intensidades equalizadas para que não haja sons mais altos que outros. Além disso, o som da fogueira, do poste luz e dos cogumelos foram ajustados para se ter uma percepção tridimensional (audio binaural).

6.2 MÚSICAS

O jogo conta com uma trilha musical calma e baixa, causando sensação de solidão, como som ambiente da floresta. Além disso, na *Broken Dimension*, a trilha será de tensão e inquietude.

6.3 REFERENCIAS DE SONS

Alguns sons que serviram de inspiração e/ou estão presentes em Fear Tales foram colocados em uma playlist do Youtube para melhor organização, os demais foram retirados da própria biblioteca gratuita do Youtube e do site de assets Open Game Art. Abaixo segue os links mencionados:

Playlist do Youtube:

https://www.youtube.com/playlist?list=PLF4xB2evxRodouuBC_eFum9ThNatRUh5J

Youtube Biblioteca de Áudio:

<https://www.youtube.com/audiolibrary/music?genre=Holiday&nv=1>

Open Game Art:

<https://opengameart.org>