

# The Dead Lands

## Subtítulo do jogo

### **Projeto de TCC**

### **Game Design Document: Conceitual**

Integrantes:

Renan Fagalde Alvarenga da Silva

Renan Lopes

Eduardo Nakamura

## Sumário

### 1- Histórico do Projeto

#### 1.1 - Datas

26 de Fevereiro: Entrega do resumo inicial do projeto

5 de Março: Início da produção do Protótipo de Baixa Fidelidade  
- Definição da jogabilidade e mecânica do jogo

9 de Março: Estágio Inicial do TCC  
- História do jogo  
- Sketches art e concept design  
- Começo do GDD

9 de Abril: Definição da Jogabilidade e Mecânica finalizada.  
- Protótipo de baixa fidelidade finalizada.

16 de Abril: Produção do roteiro do jogo.

30 de Abril: Início da pesquisa tecnológica.

14 de Maio: Definição de Enredo, Universo e Personagens finalizado.

21 de Junho: Pesquisa tecnológica do GDD iniciado.  
- Produção do protótipo jogável.

#### 1.2 - Versões

V 1.0 - Jogabilidade inicial (FPS) e camera (primeira pessoa) definida.  
V 2.0

### 2 - Resumo do Projeto

#### 2.1 – Conceito do Jogo

Um FPS Survival horror no velho oeste americano, misturando elementos de jogos como Left 4 Dead, Resident Evil e Call of Juarez, com elementos de fortificação.

#### 2.2 – Conjunto de características

Plataforma: PC; um único nível (mundo aberto), marcação de dias para contagem de pontos e progresso, single-player, input de comandos via teclado e mouse, full-color, 3D, utilizando-se a Unreal Engine (UDK).

#### 2.3 – Gênero

FPS Survival Horror.

#### 2.4 – Público-alvo

Jogadores do sexo masculino, maiores de 18 anos (pelo jogo conter sangue e violência), e acostumados ao gênero.

#### 2.5 – Resumo do Fluxo do Jogo

O jogador passa a parte "dia" do jogo coletando recursos e andando pelo mapa. Os recursos podem ser itens (de recuperação de vida, de fortalecimento de barricada), armas e munições. O jogador define o próprio

destino no mapa e onde irá explorar, com a ajuda de um mapa e uma bússola. Na parte “noite” do jogo, os zumbis atacam em grandes números e o jogador pode se defender com uma barricada se estiver num “defense spot” – marcado dentro do jogo com uma cruz – ou tentar simplesmente sobreviver sem a ajuda da barricada. Os pontos são marcados pelo número de zumbis que ele mata, quantos dias sobrevive, e se usou ou não uma barricada.

## 2.6 – Olhar e Sentir

A visão do jogador será em primeira pessoa, e o estilo do jogo varia de dia para noite. As florestas e cavernas são lugares quase sem qualquer iluminação natural a noite, e mesmo de dia há muitas sombras. Cidades, vilarejos e povoados são poucos, desertos e rústicos, com construções principalmente de madeira.

## 2.7 – Escopo do Projeto

2.7.1 – Número de cenários;

Florestas, cavernas, cidades, vilarejos, povoados, rios, construções abandonadas.

2.7.2 – Número de níveis;

Um único nível

2.7.3 – Número de NPCs;

Um NPC que interage com o jogador através de diálogos, e os outros são zumbis (em maior número a cada dia)

2.7.4 – Número de armas;

1 - Six Shooter: Arma básica do jogador. Um revólver padrão com 6 balas no tambor.

2 - Double Barrel Shotgun: Uma espingarda, mais forte das armas, mas com um alcance mais limitado. Pode ser carregado com duas balas por cano.

3 - Sharpshooter: A arma de maior alcance e precisão. Eficiente a longo alcance, mas complicado de usar com hordas a curto alcance.

4 - Dinamite: Dinamites explodem e causam dano a uma grande área. Estão em barris que o jogador pode atirar para explodir.

2.7.5 – Etc

## 3 – Jogabilidade e Mecânica

### 3.1 – Jogabilidade

#### 3.1.1 – Progressão do Jogo

A progressão do jogo é linear, alternando dia e noite. O jogador deve, mas não é obrigado, a chegar a um ponto específico no mapa (St. John) para concluir o jogo e a storyline. A cada dia, mais zumbis aparecem a noite, e o jogo vai ficando progressivamente mais difícil, com proporcionalmente menos itens, munição e armas para o jogador achar.

#### 3.1.4 – Objetivos

O objetivo é sobreviver aos zumbis e chegar à cidade de St. John.

#### 3.1.5 – Fluxo do Jogo

É um jogo de ação rápida, enérgica. O jogador tem em média de 5 a 6 minutos no período “dia” para achar algo explorando o mapa ou se locomover para outro ponto de fortificação com o intuito de chegar à cidade final de St. John. À noite, os zumbis vem de todos os lados, se o jogador não estiver fortificado, caso em que eles vem de frente para a barricada.

### 3.2 – Mecânicas

Um dia inteiro dura cerca de 12 minutos de tempo real, dividido em duas partes. A parte do dia o jogador explora o mapa, procura itens, ou se locomove, e é ele quem decide como vai gastar seu tempo. À noite, os zumbis vem. O jogador possui armas – começando o jogo com uma pistola simples de 6 tiros no tambor – e se defende dos zumbis com ela, atirando. O tiro de pistola não atravessa um zumbi, enquanto o tiro de um rifle atravessa e pode matar mais um zumbi, tendo um dano maior. A shotgun tem um padrão de tiro em cone e pode acertar mais de um inimigo ao mesmo tempo, como o TNT explosivo, que embora de alcance relativamente curto, tem efeitos devastadores. Os ataques de zumbi tiram 5 pontos da vida do jogador, por ataque, de um total de 100. Se o jogador se fortificar a noite, a barricada tem 50 pontos, sofrendo os

mesmos 5 pontos por ataque de zumbi.

Dois tiros de pistola matam um zumbi, e as outras armas são progressões da pistola – a shotgun mata com um único tiro se o zumbi estiver a menos de 5 metros de distância (pelo fato de seu tiro se espalhar) e o rifle pode matar dois inimigos com um único tiro, desde que eles estejam na mesma linha de tiro. A TNT mata qualquer inimigo que estiver em seu raio de alcance (10 metros).

A cada noite que o jogador sobrevive, a contagem de tempo para enquanto os pontos são computados e o diário se abre para progredir a história ou para um easter-egg; também pode-se optar por salvar o jogo nesse ponto.

O jogo pode se estender infinitamente se o jogador não chegar à St. John, onde a história se conclui logo quando o jogador pisa no limite da cidade.

### 3.2.1 – Física do jogo

A Engine Unreal trabalha com o PhysX, uma poderosa unidade de processamento de física, permitindo ao desenvolvedor mudanças rápidas através do Unreal PhAT, combinação de animação e físicas na forma de animações mescladas, múltiplas habilidades de física orientada como rag-doll, rigid bodies, soft bodies, elastic, objetos desmembráveis e ambientes destrutíveis.

Unreal PhAT (**Physics Authoring Tool**) - Um sistema de Física baseado no PhysX ligada diretamente ao UDK, permitindo mudanças fáceis na física do jogo

### 3.2.2 – Movimentos

#### 3.2.2.1 – Movimentos Gerais

W → Mexe o personagem para frente

A → Mexe o personagem para a esquerda

S → Mexe o personagem para trás

D → Mexe o personagem para a direita

Mouse 1 → Atira

#### 3.2.2.2 – Movimentos específicos

Teclas 1 a 5 – Seleção de armas. (1: faca, 2: pistola, 3:shotgun, 4:rifle, 5: TNT)

Q → Usa Whisky (recuperação de vida)

R → Recarrega a arma

### 3.2.3 – Objetos

#### 3.2.3.1 – Pegando objetos

E → Pega objetos (itens de barricada, armas, qualquer objeto pegável). Também usado para montar barricadas em pontos.

### 3.2.5 – Combates

Jogador ouve/avista inimigo → Jogador mira com mouse, atira → em caso de acerto e dano suficiente, inimigo morre → em caso de erro e inimigo chegar ao alcance do jogador, inimigo ataca → caso jogador esteja com 5 pontos de vida, o ataque mata o jogador, caso estiver com mais vida, 5 pontos de vida são retirados do total existente.

### 3.2.7 – Planilha de Fluxo de Telas

[Ver Anexo](#)

## 3.2.8 – Descrição de Telas

3.2.8.1) 1 a 3 - Tela com o logo da nossa empresa, da UDK e da PUC.

3.2.8.2) 4 - Tela com uma animação com os créditos da equipe do jogo

3.2.8.3) 5 - Tela Inicial, com o logo do jogo e da empresa do jogo. O jogador deve apertar espaço para acessar a tela de opções.

3.2.8.4) 6 - Tela de opções, onde o jogador pode escolher ver os créditos, mudar as configurações do jogo ou começar o jogo direto.

3.2.8.5) 7 - Tela de créditos comum, com a equipe inteira do jogo e suas devidas funções e contato da empresa.

3.2.8.6) 8 - Opções, onde os jogadores podem configurar o jogo.

3.2.8.7) 9 - Ao iniciar o jogo, o jogador será direcionado a uma tela onde a introdução da história será apresentada.

3.2.8.8) 10 - Ao terminar de ver a história (Ou pular), o jogador será direcionado a tela do jogo.

3.2.8.9) 11 - Game Over se o jogador for morto.

## 3.4 – Opções do jogo

## 3.5 – Re-jogando e Salvando o jogo

## 3.6 – Códigos de trapaça(Cheat-codes) e procedimentos escondidos(Easter-eggs)

# 4 – Enredo, Universo e Personagens

## 4.1 – Enredo e Narrativa

O enredo e a narrativa do jogo são contados através de entradas no diário do personagem principal, que se mostram ao jogador a cada dia e/ou a cada condição especial, delimitada nas próprias entradas se for o caso.

### **Prelúdio:**

“ Em 1861, Tom Sheldon, 2º capitão da 3ª Divisão de Infantaria dos Estados Confederados do Sul, partia em uma expedição de recrutamento de novos soldados para lutarem na Guerra de Secessão, com cinco outros soldados veteranos como companhia. Montados em cavalos, eles começaram na nascente do Rio Mississippi, e deveriam chegar ao Lago Pontchartrain dentro de dois meses, com uma previsão de terem levantado por volta de cinco mil soldados.

Porém, ao entrarem em Luisiana, num assentamento ao norte, eles se depararam com certa resistência ao tentar recrutar mais soldados. Os colonos, muitos descendentes de indígenas, se recusavam terminantemente a participar de uma guerra que não viam como deles, embora não tenham expulsado Tom e seus soldados. O alto escalão os pressionava cada vez mais para conseguirem um número maior de soldados do que o inicialmente previsto, e portanto um dos soldados teve uma idéia - eles realizaram uma missa com o padre local para abençoar as terras de quem se alistasse.

Ao falarem com o padre, eles descobriram o porquê de tanta resistência - o padre, na verdade, era um frade anglicano radicado há mais de 30 anos nos Estados Unidos, leal à Inglaterra, e pressionava os próprios colonos - com ameaças de que pragas cairiam sobre o assentamento - para não irem à uma guerra que ele considerava como "suja", por ser travada entre ex-colônias rebeldes e colônias novas mais rebeldes ainda. Ao final da Guerra, eles aprenderam, ele esperava que a Inglaterra retomasse todas as terras, e por mais que ele não se importasse com o resto do país, aquele pequeno assentamento ele tentaria salvar.

Um dos soldados começou uma discussão exaltada, chamando o frade de traidor. Um único disparo foi feito aquela noite, e o frade fez uma última "benção". Os colonos saíram de suas casas e lincharam cinco dos seis soldados. Tom Sheldon conseguiu fugir a cavalo para dentro da floresta, aparentemente tendo se livrado de seus perseguidores.

No dia seguinte, ao chegar à outro assentamento - desta vez com um padre católico espanhol cuidando da igreja - ele foi novamente perseguido para fora da cidade. Sem comida ou água para o cavalo, ele o

abandonou perto do rio e resolveu voltar, logo que o sol raiasse, para ter uma conversa com o padre local para que ele acalmasse os colonos dali, pois ele não tentaria recrutar ninguém.

Bem-sucedido em entrar sorrateiramente no assentamento, foi falar com o padre e se confessou. E acabou descobrindo que a última "benção" do frade era, na verdade, uma velha maldição indígena local, que fazia com que fosse perseguido pelos antigos demônios da terra, que ganhariam cada vez mais força a cada dia que se passava. O padre explicou que primeiro os demônios da terra teriam formas frágeis e por isso possuiriam os colonos para afastá-lo, deixá-lo confuso e com fome e cada vez mais desesperado, mas que se caso ele não sucumbisse à isso, eles o atormentariam pessoalmente, tentando forçar o sangue e o espírito para fora de seu corpo com violência. Mas o padre disse que havia um jeito. No próprio Lago Pontchartrain, na área de St. John, havia um padre também católico, que já vivera muitos anos ali, e que também aprendera certas coisas com indígenas. Certamente ele teria um jeito. O padre então disse que Deus e a Igreja o perdoavam, pois o anglicano não era considerado um homem de Deus e ainda por cima se usava de forças pagãs para exercer poder sobre os homens. A conversa durou cerca de uma hora, e se Tom quisesse sobreviver, era bom ele correr para o Lago, o mais rápido possível.

A última ocisa que o padre espanhol fez por ele foi dar um crucifixo abençoado por ele no Rio Mississippi dois dias antes. Ele disse que abençoara o crucifixo de tal forma que quem o possuísse seria protegido dos terrores da noite que acometiam tantos soldados. Vendo isso como um tipo de terror noturno, achou que seria muito útil para Tom. E estava certo.

Tom voltou ao leito do rio e tentou se decidir por qual caminho iria para chegar ao Lago..."

## **Entradas no diário:**

**1ª:** " Meu Deus, eu não sei o que aquele padre fez - mas eu ainda não parei de ser perseguido. Eu estou perto de outra cidade, pelo mapa. Lá tem uma Igreja. Provavelmente eu vou estar a salvo, lá dentro. Aquele homem não era um padre - padres não jogam maldições desse jeito. Padres não fazem pessoas normais se enlouquecerem assim. Até o sherife estava....irado? Não sei uma palavra para o que eu vi. Sei que eu preciso sair daqui, e rápido. A Igreja vai me deixar a salvo."

**2ª:** " 21 de Setembro, já é dia. Eu achei que 20 milhas longe de qualquer cidade seria o suficiente para poder dormir tranqüilamente hoje. sorte que eu resolvi fazer uma fortificação. Mesmo quando não há ninguém por perto, eles aparecem, como se eles tivessem correndo o dia inteiro. E eles gritam. E eles correm. E eles me perseguem, e até agora, um deles está gemendo. Eu atirei nas pernas dele, arrancando-as com chumbo grosso, e depois de prender suas mãos, eu cauterizei seus ferimentos. Queria ver se há volta dessa....dessa...dominação. Não há. Estou há mais de três horas olhando para o indígena caído na minha frente, sem pernas. Não há volta, para nenhum de nós dois, Bobby. Você está sem pernas, e eu estou sem santuário. Eu tenho de pelo menos tentar manter distância dos assentamentos, para a maldição não pegar um número muito grande de pessoas - mas não sei se será possível....esses malditos espantam qualquer caça que haveria por aqui. Melhor eu começar a andar, então. Aproveitar a energia."

**3ª:** " A caverna me serviu bem como fortificação. Acho que era em Shallow Crevice, ou coisa que o valha, como os índios chamavam o lugar. Não importa. Não era profunda, era mais um buraco no corpo da montanha, e não tinha mais ninguém lá dentro. O que havia, sim, eram suprimentos deixados pra trás, e uma fogueira que tinha sido apagado pouco antes de eu chegar...Então eu me dei conta de que eu havia matado as pessoas que estavam acampando aqui dentro, porque eles vieram atrás de mim como possuídos. E por causa deles, eu consegui me fortificar e matar muitos mais deles. Muitos. Mais. Eu não sei como - acho que já matei mais desses....zumbis, do que porcos da União. Merda. É bom eu ir andando. Estou ouvindo passos."

**4ª:** " Eu estava quase atravessando o rio, mas tive que procurar abrigo. A cada noite eles vem me atacar em número muito maior que na anterior. Eles parecem mais resistentes, ou eu que estou ficando muito cansado. Sorte minha que achei um moinho d'água abandonado enquanto seguia o curso do Mississippi até St. John. Meu diário ficou molhado enquanto eu vadeava o rio. E depois que eu o sequei, ele ficou molhado de novo, com o sangue de um zumbi maldito. Eu nem sei porquê eu escrevo..."

**5ª:** "Descobri porque eu escrevo, hoje, nessa noite. Eles estavam mais rápidos, não há dúvida. Eu quase perdi o amuleto, e se eu o perdesse... Mas eu estou escrevendo, então não importa. Eu preciso saber que tudo isso não é um grande pesadelo. Talvez, eu estava pensando, Pollock tenha me acertado em vez do padre maldito, e então eu estou em coma. Talvez isso seja uma loucura passageira. Talvez, talvez eu saia dessa. Se eu sair, e isso tudo for verdade, eu terei de reler esse diário. É o único jeito que eu vou conseguir me convenc..."

**6ª:** "Eu tenho certeza de que meus pés estão em frangalhos. Meus ossos, meus músculos, meu rosto. Tudo. Meu corpo, minha alma... não, minha alma não. Me recuso a morrer aqui, e acho que é isso que me impede de parar. Eu não quero morrer, e isso me dá forças que eu não sabia que tinha. Não sei se é bom ou ruim eu não sentir nada..."

Entradas bônus:

Caso o jogador demore mais do que 6 dias (ingame) para chegar à última cidade e falar com o padre Graveth, se livrando da maldição, estas entradas aparecem. Se o jogador demorar mais dias do que há entradas, não há entradas novas no diário, até que ele volte ao caminho da história principal. Os lugares que dão as entradas de diário da trama são marcados com um símbolo do crucifixo do personagem.

*Condição: 100 zumbis mortos pelo jogador*

**7ª:** "Meu centésimo zumbi. Eu já aceitei que eles são zumbis, afinal, de que outra coisa eu iria chamá-los? E pensar que eu não acreditava nessas coisas, mesmo depois de ouvir tantas histórias vindas da Jamaica. Histórias de shamans de vudu que preparam uma poção que zumbifica a pessoa - mas não a mata, e ela não sai querendo o MEU cérebro. Até onde eu sei, eles foram muito usados para trabalho escravos - existe até um homem que voltou para sua casa depois de quinze anos, quando o seu mestre morreu e não havia mais ninguém para preparar as poções. Sorte que eles não tem consciência sobre o que fazem. Eu tenho. E eu matei cem pessoas, zumbis ou não. E ainda tem muito mais pela frente..."

*Condição: 50 headshots*

**8ª:** "Desde o primeiro dia, eu tenho não mirar só na cabeça deles - qualquer um no meu lugar deveria fazer o mesmo. Por mais que pareça mais bonito, e qualquer bom atirador consiga fazer tiros consecutivos nas cabeças inchadas desses filhos da puta, um tiro na perna ou no quadril, na altura da cervical, é tão eficiente quanto. Enquanto eu estava escrevendo isso, eu tive que dar cabo de mais um, e testei a minha teoria. Enquanto ela tentava entrar pela janela, eu a puxei, e com uma ripa de madeira, acertei-a na coluna. Demorei um pouco até achar o ponto certo, mas quando eu achei, ela simplesmente ficava fazendo aqueles murmúrios, estatelada no chão. Ela ser possuída ou não, não a impede de ser tetraplégica. Que bom. Talvez agora eu não erre tantos tiros."

*Condição: O jogador não se fortifica durante a noite e sobrevive*

**9ª:** "Eles corriam, vindo de todos os lados possíveis. Até agora não sei se o que me faltou foi tempo ou bom senso, mas pelo menos estou vivo para continuar a história. Eles se jogavam para mim, e depois eu girava e eles caíam para as minhas balas. Eu não notei nada de especial, em nenhum deles. Só os olhos vermelhos. Só a vontade de me matar. Eu dei fim, descanso para todos eles, coisa que eu mesmo queria e não posso ter. Meus tiros não eram mais calculados, minhas mãos não eram mais minhas. Elas atiravam, enquanto eu olhava para o horizonte, querendo que amanhecesse. E demorou para amanhecer."

## 4.2 – Universo do Jogo

Seguindo o curso do Rio Mississippi, no estado americano de Luisiana, o mundo apresentado ao jogador é predominantemente verde fora dos assentamentos e cidades que ele visita. São três cidades ao todo, além de outros dois vilarejos – que não são mais que cinco casebres de madeira e um posto para caravanas trocarem seus cavalos – e algumas tendas de acampamento indígena espalhadas pelas florestas.

Altas coníferas e arbustos compõem a maior parte da floresta do jogo. Chegando mais perto do rio as árvores param de surgir e somente há arbustos. O rio em si é largo e profundo, sua travessia para o jogador sendo possível através duas pontes, uma mais ao norte e outra mais ao sul, perto de St. John.

A estação do ano em que o jogador se encontra é o verão, e nos dias em que a aventura se passa não há chuva, só algumas nuvens durante o dia. À noite, a lua brilha cheia, sem nuvem alguma mesmo que o

jogador demore mais que um ciclo lunar para terminar o jogo – um efeito colateral da maldição do frade Harin. A lua tem a mesma coloração dos olhos dos possuídos, um vermelho um tanto opaco.

A aventura se passa no ano de 1862, as armas são as mesmas da época da Guerra da Secessão – rifles de repetição Winchester .22 por exemplo – como também as roupas. As construções são predominantemente de madeira com fundações em pedra, e as portas nos dois saloons existentes são do tipo vai-e-vem. O fato do jogador conseguir encontrar armas nos mais variados lugares é justificado exatamente por estar na época da Guerra, onde a segurança não podia ser garantida pelo governo.

O crucifixo abençoado que o Padre Berlaus dá a Tom revela a ele onde é possível fazer uma barricada contra os possuídos, marcando portas e lugares com um crucifixo, além de permitir que ele mate os zumbis. Outro fator interessante do crucifixo é que ele impede que Tom durma, sequer se sinta cansado - ele sente fadiga e precisa parar e descansar um pouco, quando ele aproveita e escreve no diário, mas não precisa dormir. Tom pode fortificar casas e outras construções e algumas poucas cavernas nas partes mais a oeste do Rio.

Não existem "Fourth Dimensional Boxes" ao estilo Resident Evil, onde o jogador pode colocar um item e pegá-lo em uma caixa em outro lugar. O personagem consegue carregar tudo o que ele pega - exatamente porque ele não carrega muita coisa.

### 4.3 – Personagens

**Tom Sheldon** – Personagem principal, controlado pelo jogador. Capitão do Exército Confederado, tem entre 25 a 30 anos. Ele é o narrador da história, através de entradas em seu diário. Foi mandado junto com cinco companheiros para recrutar soldados para os Confederados, e por causa de uma maldição rogada pelo frade Harin, precisa chegar até St. John para desfazê-la, lutando contra os locais possuídos pelo caminho. Proficiente com variadas armas e em construir barricadas e trincheiras graças ao treinamento e às batalhas junto do exército. Ele se arrepende de não ter feito objeção ao tiro que Pollock queria dar em Harin. Descrição física: cabelos pretos, estatura média, peso médio, musculoso, (barba por fazer? Sideburns? Escolhe ai naka.). Acessórios marcantes: crucifixo no peito, usa roupas leves e um cinto ligeiramente solto com munições e dois coldres. (Ver anexo)

**Frade Harin** – O personagem que é a causa da aventura e que morre logo no começo. O jogador o conhece através da primeira entrada no diário de Tom. Pela descrição de Tom, era um velho, loiro, de olhos fundos e marcas pelos braços. Usava uma roupa simples de frade – como os franciscanos. Ele roga a maldição em Tom e seus companheiros para impedi-los de obrigar os moradores da vila em que ficava a sua igreja a participar da Guerra da Secessão.

**Sargento Pollock** – Um dos companheiros de Tom Sheldon, é ele quem dá o tiro que mata Harin. Mencionado no diário de Tom, que o culpa por sua cabeça quente com religiosos. Morto logo no começo da aventura.

**Padre Berlaus** – É o padre amigável a Tom, que ouve sua confissão no começo da aventura e o põe no caminho da redenção, indicando o caminho de St. John para falar com outro padre e se livrar da maldição. É quem abençoa e dá o crucifixo a Tom. Mencionado no diário como um velho de fartos cabelos grisalhos, magro e com uma barba por fazer. É morto pelos possuídos assim que ajuda Tom. (Achei legal a cidade do Padre Berlaus ser a primeira fase: começando fora da igreja, ele precisa escapar.)

**Padre Graveth** – É o padre que conseguiria tirar a maldição de Tom, e está em St. John. É um velho irlandês, ruivo e sem alguns dentes. Tem algumas marcas nas mãos, lembranças de uma infância brigenta. É contra a Guerra, e ajuda Tom se este concordar a sair do exército na primeira oportunidade que tiver, e o convida a também se transformar em padre. Um pouco acima do peso, que se mostra através de suas roupas simples e escuras. Usa dois crucifixos e um símbolo de São João por cima da roupa. Ele conta a Tom que aprendeu como desfazer essa maldição com alguns shamans indígenas que foram seus amigos por vários anos quando chegou à América.

**Possuídos** – Moradores locais incitados por espíritos invocados pela maldição do frade Harin a atacar e



matar Tom. A característica marcante deles é se mover como zumbis e não usar armas, além de seus rostos ficarem totalmente roxos e os olhos vermelhos. O único jeito de Tom salvá-los – e a si próprio – é chegar até o padre Graveth para este cancelar a maldição. Aparecem mais a noite, porém podem aparecer de dia em menor número. (Ver Anexo)

## 4.4 – Referências

[http://en.wikipedia.org/wiki/Weird\\_West](http://en.wikipedia.org/wiki/Weird_West)

TV

The Burrowers Trailer

<http://www.youtube.com/watch?v=HaaMPMrg8oY>

Um Drink no Inferno

[http://www.youtube.com/watch?v=9E5iV\\_VoBSg](http://www.youtube.com/watch?v=9E5iV_VoBSg)

Ataque dos Vermes Malditos (XD)

<http://www.youtube.com/watch?v=KUwhaLQy13o>

Deadwood

[http://www.youtube.com/watch?v=RfMSxf6P\\_AM](http://www.youtube.com/watch?v=RfMSxf6P_AM)

Jonah Hex

<http://www.firstshowing.net/2010/04/29/watch-this-official-trailer-for-jonah-hex-is-finally-unveiled/>

Quadrinhos

[http://en.wikipedia.org/wiki/Priest\\_\(manhwa\)](http://en.wikipedia.org/wiki/Priest_(manhwa))

[http://en.wikipedia.org/wiki/Dark\\_Tower\\_comics](http://en.wikipedia.org/wiki/Dark_Tower_comics)

Games

Blood

<http://www.youtube.com/watch?v=YUdWaXQHslw>

Darkwatch

<http://www.gametrailers.com/video/gt-video-darkwatch/7357>

Red Dead Redemption

<http://www.youtube.com/watch?v=Ge7EYHo3f8w>

The Grinder

<http://www.youtube.com/watch?v=IAbgAIE0Dqg>

Red Steel 2

<http://www.youtube.com/watch?v=W9cp8Wn0MI8>

Etc

<http://www.zombiegames.net/>

## 5 – Níveis (ou Fases)

### 5.1 – Nível 1 (DEMO)

#### 5.1.1 – Resumo

Uma pequena cidade deserta. As casas de madeira ainda habitáveis mostram que ainda havia atividade até recentemente. Além das casas a cidade conta com diversas construções, como uma delegacia\cadeia, escola, lojas de conveniência e uma capela.

#### 5.1.2 – Material introdutório

Será utilizado um texto introdutório para passar a história para o jogador.

#### 5.1.3 – Objetivos

O jogador deve sobreviver às hordas de zumbis por uma noite.

#### 5.1.4 – Descrição física

É uma pequena cidade deserta num terreno plano. Possui casas, outras construções e tendas, e alguns objetos espalhados pelo chão. Alguns postes de luz serão colocados para iluminar o caminho do jogador.

#### 5.1.5 – Mapa

#### 5.1.6 – Caminho crítico

Vários pontos de respawn serão colocados pelo mapa, assim o jogador pode ter contato com os

## LOGO DA EMPRESA

Versão do Game: x.x  
Projeto: xxxxxxxxxxxx

Data: XX / XX / XXXX  
Documento de Game Design – Versão 0.01

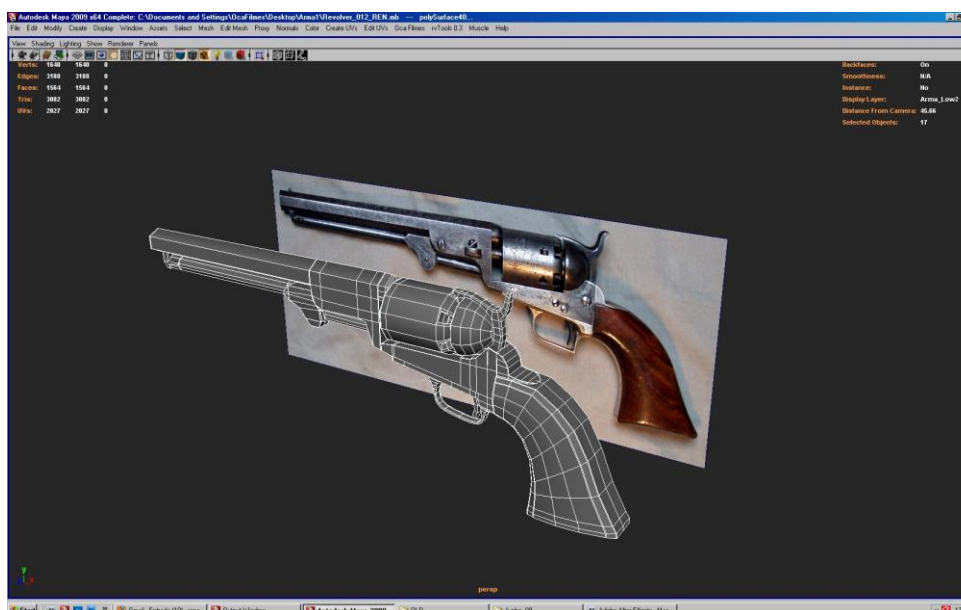
inimigos por diversos lugares, além de que eles seguirão o jogador.

### 5.1.7 – Encontros

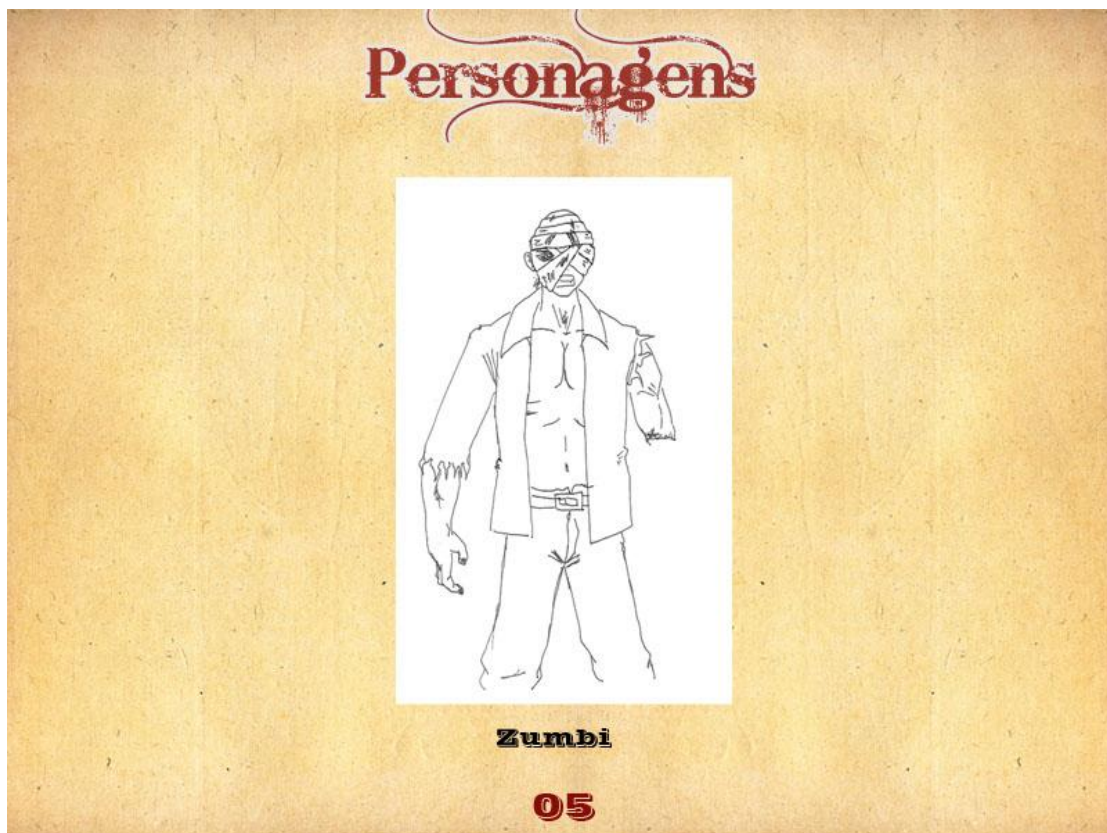
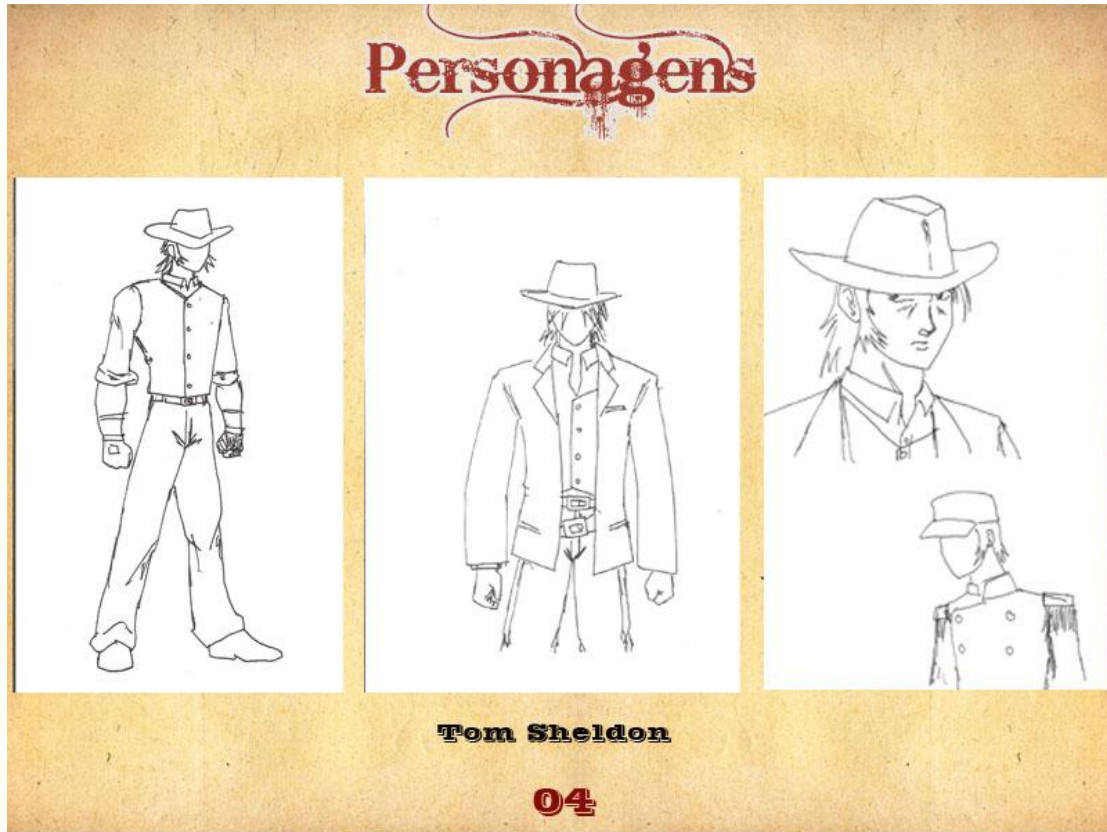
O jogador irá encontrar os zumbis básicos para matar. Embora sejam lentos e fáceis de matar, o jogador terá que lidar com uma horda deles.

## 6 – Projeto Artístico

Os termos artísticos podem ser descritos em formato de glossário no Art Bible. Para projetos musicais é necessário criar um documento específico. Nesta seção podem ser inseridos arquivos de imagens.







## 7 – Apêndices

### **7.1 – Ativos de Arte**

- Lista de Modelos e Texturas
- Lista de animações
- Lista de efeitos
- Lista de interface artística
- Lista de cortes de cena

### **8.5 – Mapas conceituais**

## 9 – Equipe

Coloque os créditos da equipe do projeto, identificando o que cada pessoa ou empresa terceirizada faz.

Em 10 / 06 / 2010

---

**Renan Lopes**  
Coordenador Arte 3D

Em 10 / 06 / 2010

---

**Renan Fagalde**  
Coordenador Técnico

Em 10 / 06 / 2010

---

**Eduardo nakamura**  
Coordenador Artístico