

# **GAME DESIGN DOCUMENT (GDD) - Memórias da Caatinga - Alexandre Selani e Joel Filho**

**Game Name:** Memórias da Caatinga

**Genre:** Terror / Suspense / Aventura

**GITHUB:** <https://github.com/AlexandreSelani/Memorias-da-caatinga>

## **Game Elements:**

O jogador deve passar por diversos desafios enquanto tenta entender o passado do protagonista. É informado ao jogador de forma pouco detalhada que o protagonista é um degradador da caatinga que está pagando pelos seus atos em um plano metafísico. O intuito é que o jogador se sinta engajado para descobrir mais sobre o destino do personagem ao longo das fases.

**O jogo foi baseado no tópico “Vida Terrestre” dos Objetivos de Desenvolvimento Sustentável da ONU.** Ao longo das fases, o jogador se encontrará diante das várias consequências dos atos do protagonista que prejudicaram a caatinga. Dentre elas estão: seca, queimadas e degradação das formas de vida da caatinga.

**Player:** Um jogador

## **TECHNICAL SPECS**

**Technical Form:** 3D

**View:** O jogo é inteiramente em primeira pessoa.

**Platform:** PC

**Language:** Apenas C# foi utilizado nos scripts, além da plataforma Unity.

**Device:** PC

## **GAME PLAY**

Desde o início, o jogador encontra-se em um ambiente escuro e misterioso, sem informações sobre o porquê está ali e sobre onde ir. Enquanto encontra seu caminho, o jogador descobre mensagens no chão que dão pistas sobre o que está acontecendo e sobre as ações passadas do protagonista.

O jogo divide-se em fases e cada fase representa um desafio único que deve ser superado pelo protagonista. Ao vencer todas as fases, o jogo é concluído.

## **Game Play Outline**

Ao abrir o jogo, há um menu com duas opções:

- **Jogar:** Ao selecionar, o jogo é iniciado.

- **Instruções:** Ao selecionar, o menu exibe uma breve sinopse do jogo e os controles. O texto presente nessa tela é:

“Como um degradador da caatinga, encare seu passado enquanto vaga entre a vida e a morte.

WASD - Movimento

Mouse - mover a câmera

Shift - Correr (em algumas fases)“

É proposital que o jogador tenha poucas ações possíveis, pois espera-se que o jogador sinta-se perdido e indefeso.

Durante o jogo, a UI é mínima, a fim de maximizar a imersão e reforçar o sentimento de estar perdido. No entanto, ainda são utilizados elementos de UI para que o jogador possa ler as mensagens encontradas no caminho. Essas mensagens aparecem na forma de pergaminhos flutuantes que podem ser coletados ao encostar.

Se o jogador morrer durante uma fase, não há grandes prejuízos: a fase é reiniciada. Há diversos perigos nas fases que podem matar o jogador.

Quando chegar ao fim de todas as fases, o jogador receberá uma mensagem de que concluiu o jogo e retornará ao menu.

## **Key Features**

O jogo tem alguns pontos essenciais em sua composição.

Era desejado causar algumas sensações no jogador, como medo, incerteza e desorientação, como se o jogador estivesse na pele de alguém prestes a pagar pelos atos ruins cometidos em vida. Para que esse objetivo fosse alcançado, foi construída uma atmosfera sombria e misteriosa para a inserção do jogador. Além disso, cada fase conta com um desafio único, o que é necessário para manter o jogo diversificado e divertido, uma vez que o jogador não pode realizar muitas ações.

## **DESIGN DOCUMENT**

### **Design Guidelines**

O jogo foi desenvolvido com algumas premissas em mente:

- O jogador não deve receber informações demais e deve encontrar o caminho a se seguir por conta própria
- As ações devem ser restritas para que o jogador se sinta indefeso
- As fases devem oferecer desafios únicos e levemente desafiadores
- Os desafios das fases podem exigir reflexos rápidos, boa memória ou podem ser uma “pegadinha”.
- O sentimento de desorientação deve ser quase constante

- A história não será explicitamente contada ao jogador, cabendo a ele montá-la em sua cabeça a partir da sinopse e das mensagens ao longo do caminho. Isso é importante para fortalecer o clima de confusão do jogo.
- As fases devem ser tematizadas a fim de denunciar atos prejudiciais ao bioma da caatinga, alinhando a temática do jogo ao tópico “Vida Terrestre”.

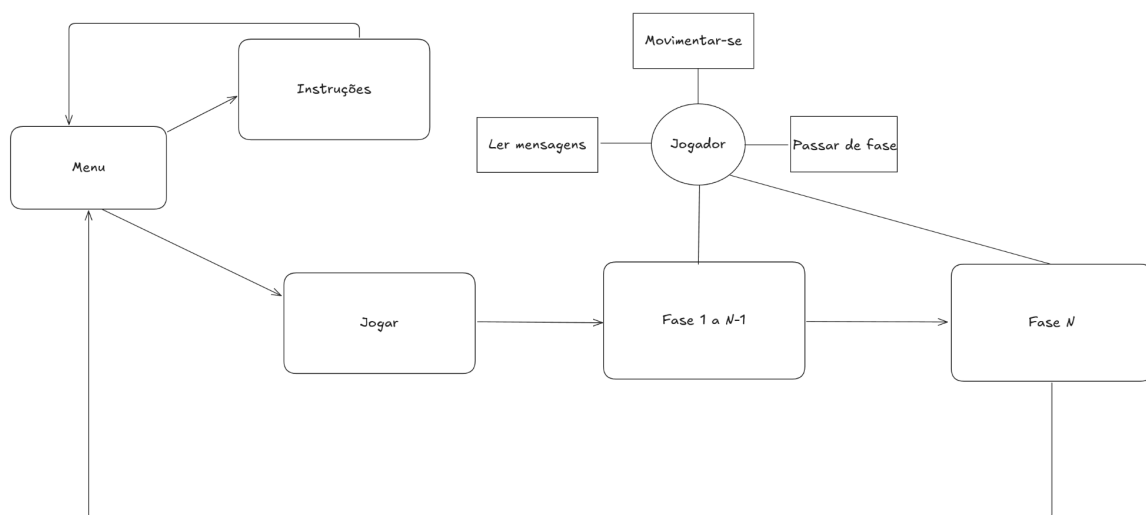
## Game Design Definitions

A gameplay consiste em avançar de fase em fase enquanto coleta mensagens que contribuem para a construção da história. Ao longo do caminho, o jogador pode morrer para perigos nas fases, mas isso não implica em uma derrota definitiva pois o jogador pode reiniciar a fase ao morrer.

Em cada fase, há pontos que permitem que o jogador avance para a próxima fase ao alcançá-los. Ao passar por todas as fases, o jogador vence o jogo.

## Game Flowchart

O fluxograma abaixo (Figura 1) representa a ordem lógica da aplicação.



**Figura 1: Fluxograma lógico do jogo.**

## PLAYER DEFINITION

### Player Definitions

O jogador pode andar, pular e, em algumas fases, correr. A vida do jogador é esgotada por qualquer perigo existente (todo erro resulta na morte do jogador). O jogador também possui uma lanterna para iluminar seu caminho.

### Player Rewards (power-ups and pick-ups)

O jogador não pode obter recompensas que afetem sua jogabilidade, porém, pode coletar mensagens pelas fases que acrescentam no entendimento geral do contexto do jogo.

## User Interface (UI)

Conforme citado anteriormente, os elementos de UI são mínimos, estando presentes apenas no menu e na exibição das mensagens encontradas nas fases. A finalidade disso é aumentar a imersão durante o jogo e não dar informações demais ao jogador. As figuras 2 e 3 exemplificam como a UI é utilizada no jogo.



**Figura 2: exemplo de exibição de mensagem**



**Figura 3: Menu do jogo**