

## ***Snowman Lab - GDD (protótipo)***

### **Seção 1 - Visão geral do jogo**

#### **1.1 . Conceito do jogo/Idéia geral do jogo**

O Snowman Lab é um puzzle com narrativa. Busca explorar as diferentes formas que um boneco de neve pode adquirir incrementando objetos diversos em sua composição, alterando e incrementando a jogabilidade conforme o passar do jogo. Junto de uma narrativa imersiva com mistérios a serem revelados durante o game.

#### **1.2 . Gênero**

Puzzle

#### **1.3 Público-alvo**

Adolescentes e adultos. Fãs de puzzle e narrativas fantasiosas com mistério.

#### **1.4 Escopo do projeto**

##### **1.4.1 Salas**

Protótipo com 5 salas, sendo elas:

- 1 - Sala de spawn
- 2 - Sala de interação com botão
- 3 - Sala com 1o item (gravetos que irão compor os braços do boneco)
- 4 - Sala com holofote (1o perigo do personagem).
- 5 - Sala com neve para acumular, aumentar altura e subir para o próximo nível

##### **1.4.2 Níveis**

Para o protótipo terá apenas o primeiro nível apresentando as principais mecânicas.

### **1.4.3 NPCs**

Uma voz amigável que se comunica por alto falantes, contextualizando e guiando o player para os testes que ele irá enfrentar nas salas ao decorrer do jogo.

### **1.4.4 Itens**

Dentro do protótipo o único item obtido serão os galhos que irão compor os braços do boneco de neve, mas a idéia é que seja criado mais itens capazes de compor um boneco de neve e auxiliar em tarefas para os puzzles.

## **Seção 2 Gameplay e Mecânicas**

### **2.1 Gameplay**

#### **2.1.1 Progressão**

A progressão do jogo se dá ao cumprir os desafios apresentados em cada sala do laboratório para abrir o portão para a próxima sala de forma linear. Conforme o passar dos níveis, serão apresentados novos itens que irão compor o boneco de neve desbloqueando novas interações e mecânicas para os próximos desafios.

#### **2.1.2 Objetivos do jogo**

Objetivo principal: Concluir os desafios de cada sala do laboratório para progredir nos níveis, adquirindo novas mecânicas através dos itens que irão compor o boneco de neve.

Objetivo secundário: Recuperar as informações que contam mais sobre as intenções e sobre quem está aplicando os testes no personagem principal, revelando o real propósito da sua criação.

### **2.2 Mecânicas**

#### **2.2.1 Movimentação**

Inicialmente o personagem consegue apenas se deslocar caminhando, alguns itens podem ser coletados durante o jogo para compor o personagem e adicionar outros tipos de movimentação como pulo.

### **2.2.2 Itens**

Assim como os itens podem compor o personagem para alterar a movimentação, podem também incorporar algumas mecânicas como os braços de graveto que permitem o personagem agarrar e empurrar objetos.

### **2.2.3 Alteração no piso**

A neve acumulada no piso também pode fazer com que o personagem aumente de tamanho para chegar em níveis mais altos.

### **2.2.4 Combate**

Não se aplica combate no protótipo, os inimigos serão apenas zonas de perigo no ambiente.

## **2.3 Fluxo de telas**

Menu do jogo:

- Jogar
- Sair
- Configurações

Configurações:

- Áudio:
  - Música
  - Efeitos
  - Voz
- Controle
  - Orientação pela tela
  - Orientação pelo personagem

Jogo:

- Pause:
  - Configurações

## **Seção 3 - História, Cenário e Personagens**

### **3.1 Storyline do Jogo**

O protagonista boneco de neve acorda na primeira sala sem nenhuma lembrança. Uma voz vinda de um alto-falante se introduz dizendo que o protagonista faz parte de um experimento e que para que possam continuar, deve seguir com os testes que no final todas as perguntas serão respondidas. Conforme o protagonista progride no jogo, a voz contextualiza e guia o jogador para os próximos desafios no laboratório. Os desafios consistem em resolver puzzles, e evitar zonas de calor que possam derreter o personagem.

Falhas no laboratório como parede danificadas e dutos de ar abertos podem esconder salas que levam à bastidores dos experimentos que revelam alguns mistérios, como pistas do real propósito dos testes que o protagonista está sendo submetido

### **3.2 Narrativa**

Ao obter consciência, o personagem boneco de neve se vê em um laboratório tecnológico com uma voz ansiosa vindo de um alto-falante animado com o seu despertar.

A voz diz que os testes estão prestes a começar, e assim que o protagonista estiver se sentindo à vontade com sua movimentação, pode seguir para o portão azul e que ao final dos experimentos, todas suas perguntas serão respondidas.

Todos os testes a serem feitos com o personagem irão exigir raciocínio e adaptação, alguns ambientes do laboratório terão aspecto de simulação de ambientes externos para que o personagem consiga utilizar se adaptar no mundo afora.

Ao longo do game serão apresentados robôs com representações humanas ameaçando com armas de calor para derreter o personagem, e assim firmando a imagem humana como inimiga e perigosa.

Com os arquivos do objetivo secundário resgatados, a história revela o que já transparecia através das falas vindas do alto falante, o protagonista em seu interior é um robô, porém descobre que ele foi construído e projetado por outros robôs para uma luta contra os humanos.

Os desastres climáticos causados pelos humanos levaram a terra para uma segunda era do gelo, tornando o planeta terra em um ambiente inóspito para diversas espécies, e uma falha na programação de uma fábrica de robôs inteligentes fez com que a IA entendesse que mal do mundo são os seres humanos e que para o bem do planeta eles devem ser eliminados.

Depois de diversos projetos terem dado errado, o protagonista foi criado como boneco de neve por estar adaptado ao clima, ter infinitas possibilidades de adaptação podendo agregar outros objetos em sua composição corporal e por sua imagem ser amigável aos seus inimigos humanos, podendo assim passar despercebido em algumas situações.

Caso o personagem falhe no teste, tudo indica que será descartado assim como os outros protótipos que falharam

### **3.3 Personagem**

#### **3.3.1 Personagem principal**

Snowman

#### **Personalidade**

O protagonista é um robô recém criado coberto por neve e inicialmente sem nenhuma ambição ou propósito, suas impressões sobre o mundo e os humanos serão passadas pela IA que conversa com ele pelo alto falante.

#### **Relevância**

O protagonista é apresentado como um protótipo de alto nível que será responsável por salvar o planeta terra, ao mesmo tempo que será o responsável por ser decisivo na destruição da raça humana.

#### **Vilão**

Narrativamente os vilões do protagonista são os seres humanos, mas como o game não pretende chegar ao ponto em que o protagonista sai do laboratório, os inimigos serão outros robôs se passando por humanos para testar as habilidades do protagonista.

## Seção 4 - Levels

### 4.1 Sinopse

O protagonista acorda em uma sala de laboratório altamente tecnológica e uma voz pelo alto falante se introduz e diz que os testes irão começar assim que o protagonista estiver se sentindo à vontade com sua movimentação, nessa sala existe apenas um portão azul que leva à próxima sala.

### 4.2 Descrição Física

As salas serão no estilo sci-fi de alta tecnologia com cores claras e paredes brancas dando um ar de laboratório de tecnologia. Os portões que indicam progresso no jogo serão azuis, mas quando eles fecharem atrás do jogador, mudarão para a cor vermelha indicando sentido errado, assim o jogador sempre saberá que caminho deve seguir e por onde já passou.

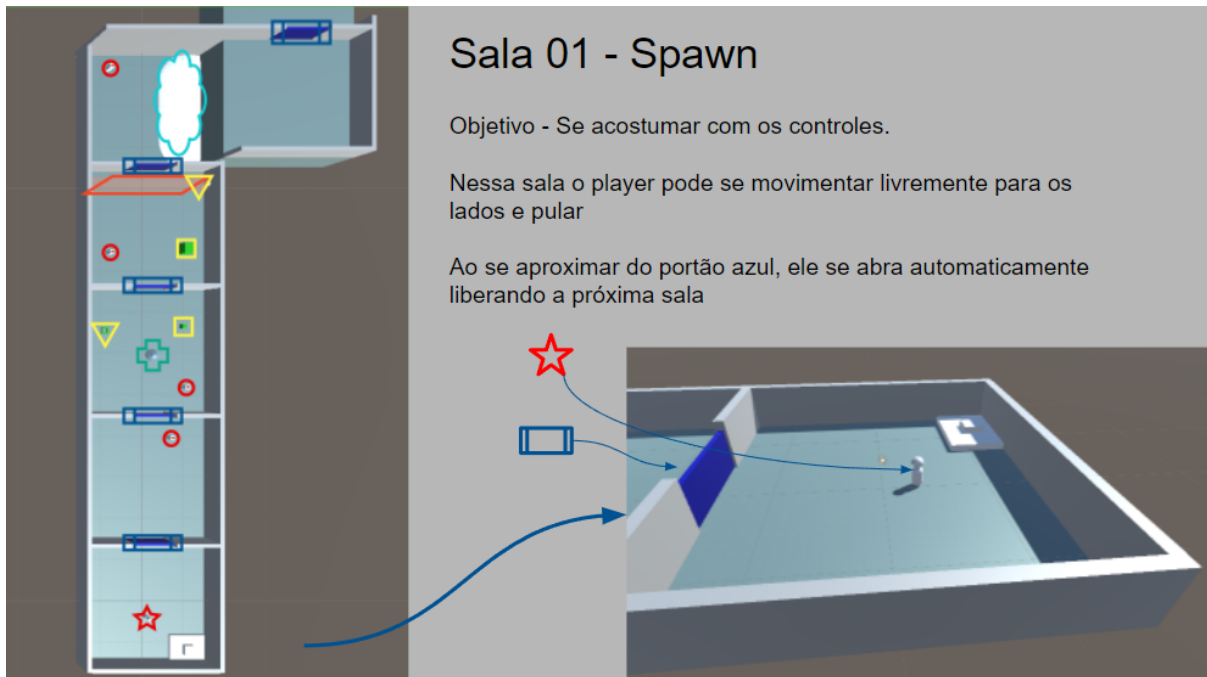
As zonas de calor que indicam perigo de derreter o protagonista serão sempre laranja.

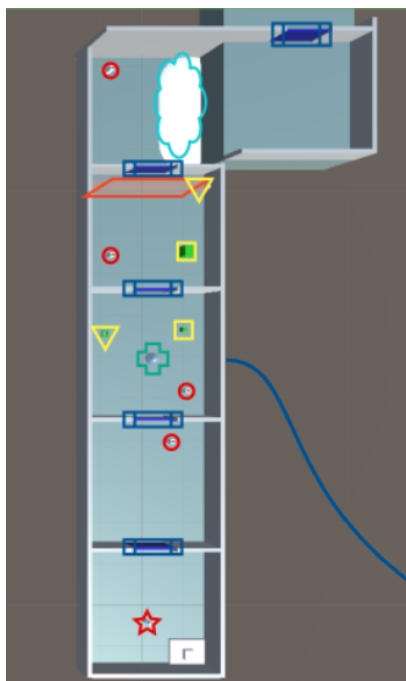
As salas que tiverem o intuito de simular ambientes do mundo externo utilizarão placas de papelão com desenhos de humanos, árvores, carros, dando uma ideia de simulação bem tosca e cômica.

### 4.3 Mapa geral



## 4.4 Objetivos e Walkthrough

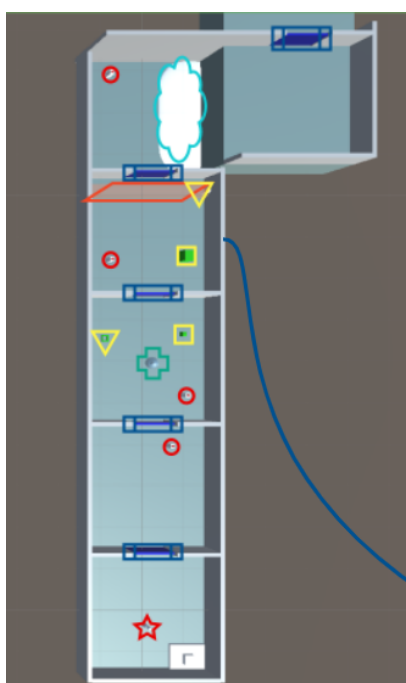
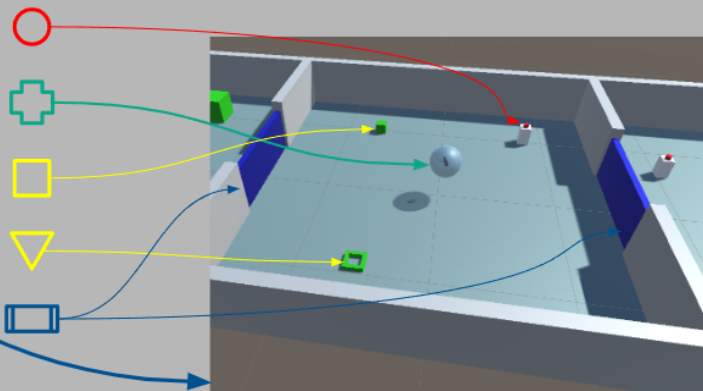




## Sala 03 - Sala da primeira habilidade

Objetivo - Adquirir os gravetos disponíveis que se tornarão os braços do boneco de neve possibilitando agarrar objetos

O player precisa apertar o botão para spawnar o cubo e com a nova habilidade de agarrar, posicioná-lo no spot para abrir o portão para a próxima sala

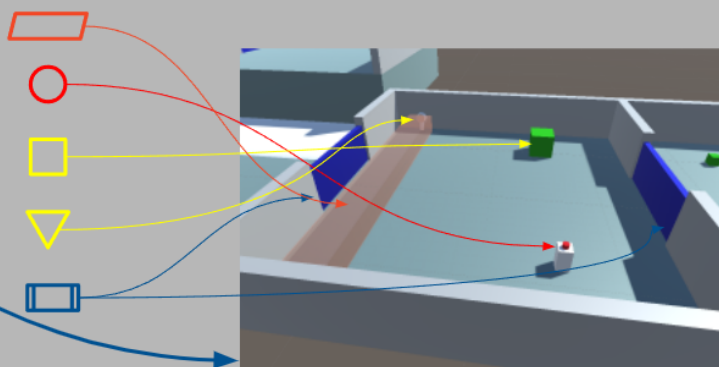


## Sala 04 - Sala do primeiro perigo

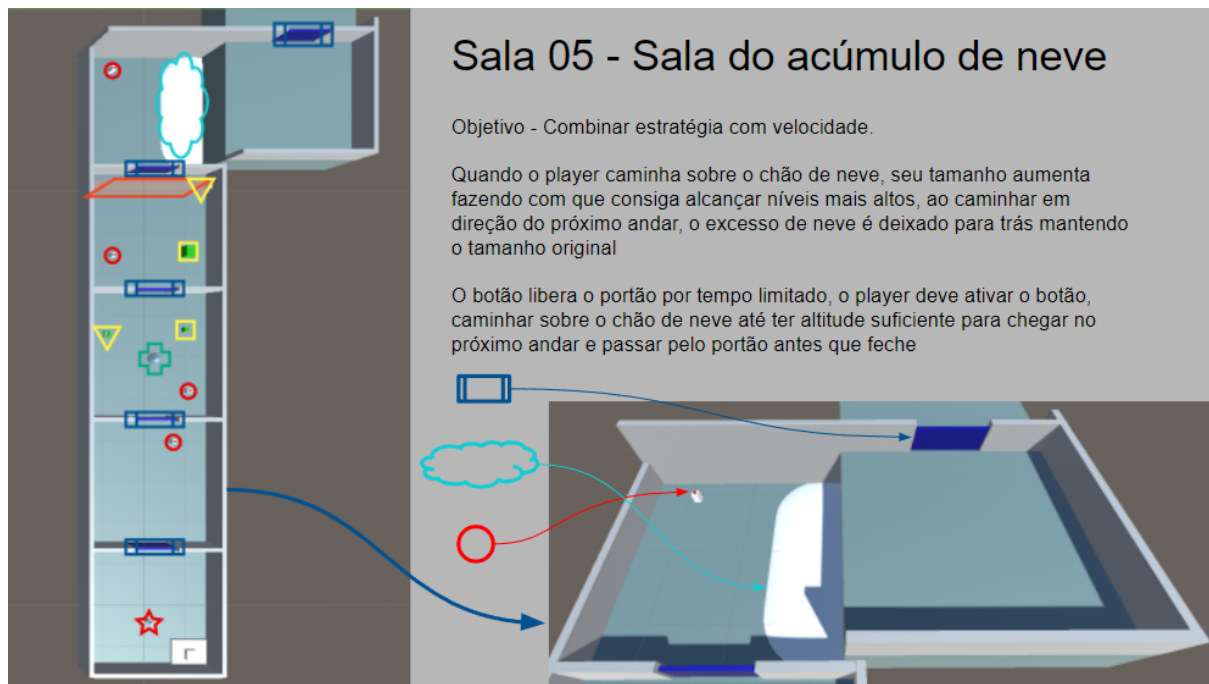
Objetivo - Neutralizar o perigo para poder chegar ao portão

Nessa sala existe um holofote que emite calor que derrete o player caso ele passe pela luz

Para neutralizar o holofote, o player deve apertar o botão que libera o portão e spawna um cubo. O cubo deve ser empurrado para frente do holofote para que o player possa atravessar o caminho sem derreter







## Seção 5 - Interface (wireframe)

