

CEEMTI BAIXO GUANDU
ENSINO MÉDIO INTEGRADO - INFORMÁTICA PARA INTERNET

**DAVI DIAS BEBIANO
JÚNIO AGOSTINHO DA SILVA
LUIZ FILIPE RODRIGUES SOUZA DOS SANTOS
MARIA EDUARDA NOLASCO ALVES**

STAY FOR A DAY

Versão 1.0

Baixo Guandu
2024

**DAVI DIAS BEBIANO
JÚNIO AGOSTINHO DA SILVA
LUIZ FILIPE RODRIGUES SOUZA DOS SANTOS
MARIA EDUARDA NOLASCO ALVES**

STAY FOR A DAY

Versão 1.0

Trabalho apresentado ao Curso de Informática para Internet do Centro Estadual de Ensino Médio em Tempo Integral, como requisito parcial para avaliação das disciplinas de Análise e Projeto de Sistemas, Desenvolvimento de Games e Programação para Web Design.
Orientador: Prof. Melissa do Carmo Schreder

Baixo Guandu

2024

LISTA DE FIGURAS

Figura 01	8
Figura 02	9
Figura 03	9
Figura 04	10
Figura 05	11
Figura 06	11

SUMÁRIO

1	INTRODUÇÃO	3
2	JOGO	4
2. 1	CONCEITO DO JOGO	4
2.1.1	Nome do Jogo	4
2.1.2	Estilo do Jogo	4
2.1.3	Apresentação	4
2.1.4	Público Alvo	4
2.1.5	História	4
2.1.6	Principais Regras	5
2. 2	GAMEPLAY	5
2.2.1	Descrição da Mecânica do Jogo	5
2.2.2	Desafios	5
2.2.3	Progressão do Jogo	5
2.2.4	Gameplay e História	6
2.2.5	Sistema de Recompensas	6
2.2.6	Condição de Vitória	6
2.2.7	Condição de Derrota	6
2. 3	PERSONAGENS	6
2.3.1	Personagem 01	6
2.3.2	Personagem 02	6
2. 4	ESPECIFICAÇÕES TÉCNICAS	6
2.4.1	Hardware	6
2.4.2	Software	7
2. 5	ESPECIFICAÇÕES DO JOGO	7
2. 6	DISPOSITIVOS DE ENTRADA	7
2. 7	VISÃO DO JOGO	7
2. 8	UNIVERSO	7
2. 9	ELEMENTOS VISUAIS	8
2. 10	TRILHA SONORA E EFEITOS SONOROS	12
2. 11	PLANEJAMENTO DO DESENVOLVIMENTO	12

3	EQUIPE DE DESENVOLVIMENTO	13
4	PROGRAMAS UTILIZADOS	14
5	DIVULGAÇÃO	15
6	REFERÊNCIAS	16

1 INTRODUÇÃO

Stay for a Day é um jogo onde o jogador explora uma pousada, interage com personagens e faz escolhas que determinam o rumo da história. O objetivo é descobrir a verdade sobre a pousada e encontrar uma forma de escapar do inimigo.

2 JOGO

2.1 CONCEITO DO JOGO

2.1.1 Nome do Jogo

Stay for a Day.

2.1.2 Estilo do Jogo

RPG, Escolhas, Diálogo e Terror, Aventura, Terror.

2.1.3 Apresentação

Stay for a day é um jogo onde os personagens podem andar livremente, conversar com pessoas, haverá em alguns casos, opções de respostas para diálogos. Você faz a escolha do seu caminho, o jogo ocorre em uma pousada, e o objetivo é você fazer as escolhas corretas e fugir do inimigo. No fim do jogo, você deverá achar um meio de vencer, há um desafio formidável, ameaçador e medonho, se você não conseguir superá-lo você perderá, resultando em um final ruim, o final bom ocorre se você conseguir superar este desafio.

2.1.4 Público Alvo

Maiores de 16, fãs de terror e mistério.

2.1.5 História

June estava a dirigir numa estrada, não havia nenhum posto de gasolina ou local para abastecer e descansar, depois de muito procurar, ela encontra uma pousada, ela pretendia descansar por alguns dias depois de uma longa viagem, ao entrar na pousada encontra-se com o recepcionista, chamado Flowrence, ele a fornece informações sobre o local e reserva um quarto para June, depois da apresentação e diálogo de Flowrence e June, ela se dirige ao seu quarto, após um tempo June acaba entrando em um cômodo, um que Flowrence não a informou muito sobre, por curiosidade June adentra o local, no fim ela não acha nada de interessante e volta a aproveitar sua hospedagem(a demo do jogo se finaliza aqui). Apenas até o momento

em que as coisas ficam estranhas, batidas na porta, barulhos e até mesmo um novo hóspede. Florence apresentava um comportamento protetor e rígido, além de estar nervoso. Com isso June fica desconfortável, ela decide se encontrar com o novo hóspede, mas nunca o encontra diretamente, ela encontra em um dos cômodos um corpo, de uma pessoa, dilacerada e entende o que está acontecendo. Começou a pensar em uma rota de fuga, ela decide contar a Florence o que viu, neste momento você tem uma escolha importante: fugir desesperadamente até seu carro, sozinha, sem confiar em Florence ou confiar em Florence e contar isso a ele, desencadeando uma reação de medo no mesmo, com isto há dois finais possíveis a esta história, fugir ou “Ficar por uma noite”.

2.1.6 Principais Regras

As escolhas do personagem afetam o rumo da história do jogo. Você só pode prosseguir no jogo se resolver o desafio atual. Para que os acontecimentos ocorram você deve realizar diálogos específicos entre personagens.

2.2 GAMEPLAY

2.2.1 Descrição da Mecânica do Jogo

O jogador pode se mover e dialogar com NPCs, livremente, diálogos são importantes, você pode explorar locais, além de checar os mesmos.

2.2.2 Desafios

Prosseguir nos acontecimentos, descobrir um meio de vencer, isso são os desafios, há 2 finais para o jogo(não estão disponíveis na demo do jogo), que consistem em descobrir o que fazer para progredir no jogo, seja dialogar com alguém ou fazer alguma ação em um local.

2.2.3 Progressão do Jogo

Ao fazer ações e diálogos específicos, há novos acontecimentos, trazendo novos problemas, chegará num ponto em que o fim do jogo poderá ser decidido como

vitória ou derrota, de acordo com suas ações. A cada desafio superado, um novo surge, aumentando a dificuldade de progressão, forçando o jogador a pensar num meio de resolvê-lo.

2.2.4 Gameplay e História

As suas escolhas afetam o rumo da história, podendo levar a um final alternativo. Derrotar ou não o inimigo resulta na sua derrota ou vitória.

2.2.5 Sistema de Recompensas

Confiança, ao conversar com os personagens, responder perguntas corretamente ou fazer ações específicas, resultará no aumento de confiança do mesmo. A confiança é necessária para a realização de eventos no jogo, tais como a progressão.

2.2.6 Condição de Vitória

Conseguir superar o desafio final, que se trata de escolhas, obter confiança e usar isto a seu favor, tudo isso será necessário para resultar na sua vitória.

2.2.7 Condição de Derrota

Não conseguir superar o desafio final, para superá-lo faça as escolhas certas. A falta de confiança entre personagens influencia tal acontecimento.

2.3 PERSONAGENS

2.3.1 Personagem 01

June:

- 23 anos
- Player
- Main Character

2.3.2 Personagem 02

Florence:

- 31 anos

- NPC (Non Player Character)

2.4 ESPECIFICAÇÕES TÉCNICAS

2.4.1 Hardware

2 Ghzt.

3 Gb de RAM.

Placa de 512 Mb.

200 Mb de espaço livre

2.4.2 Software

Windows 7 +, Scratch 3.

2.5 ESPECIFICAÇÕES DO JOGO

O Jogo (Stay for a Day) é composto por cinco (5) fases tendo até cinco (5) níveis de dificuldade em cada fase.

2.6 DISPOSITIVOS DE ENTRADA

Teclado e mouse

Comandos: A= Andar para esquerda W= Andar para cima S= Andar para baixo D= Andar para direita ENTER= Interagir E= Status e informações. As setas também são usadas para se movimentar.

2.7 VISÃO DO JOGO

3º pessoa. Consegue-se visualizar seu personagem (june) além de todo o mapa e personagens secundários (NPC).

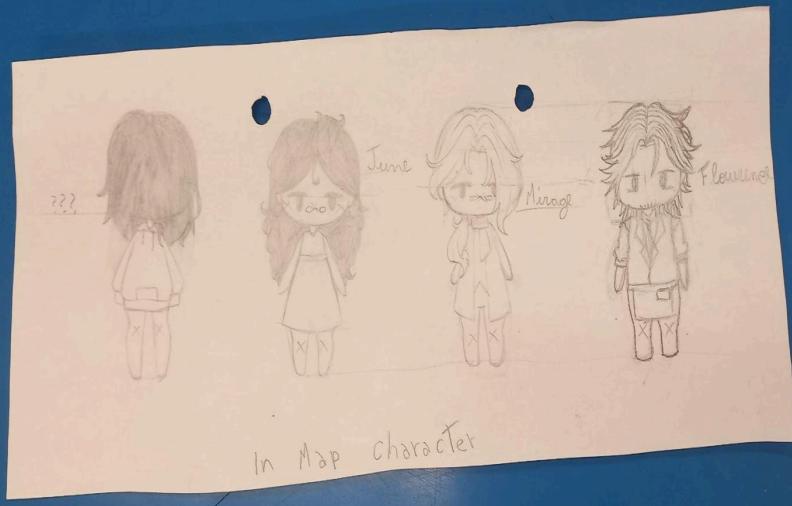
2.8 UNIVERSO

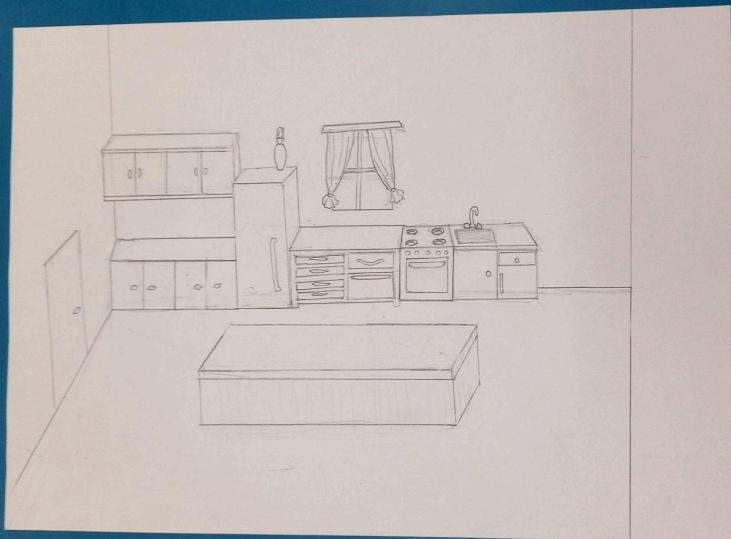
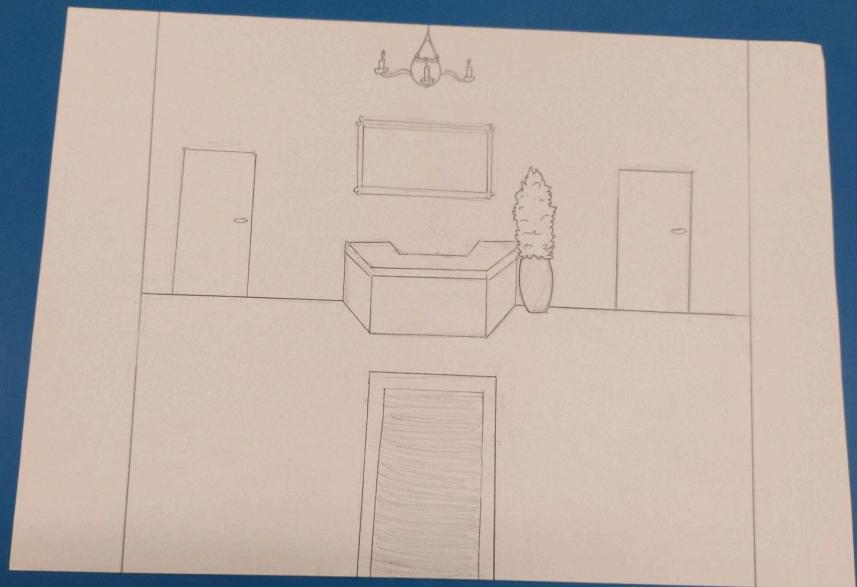
Por ser um jogo de progressão de história, as “fases” são os acontecimentos dentro

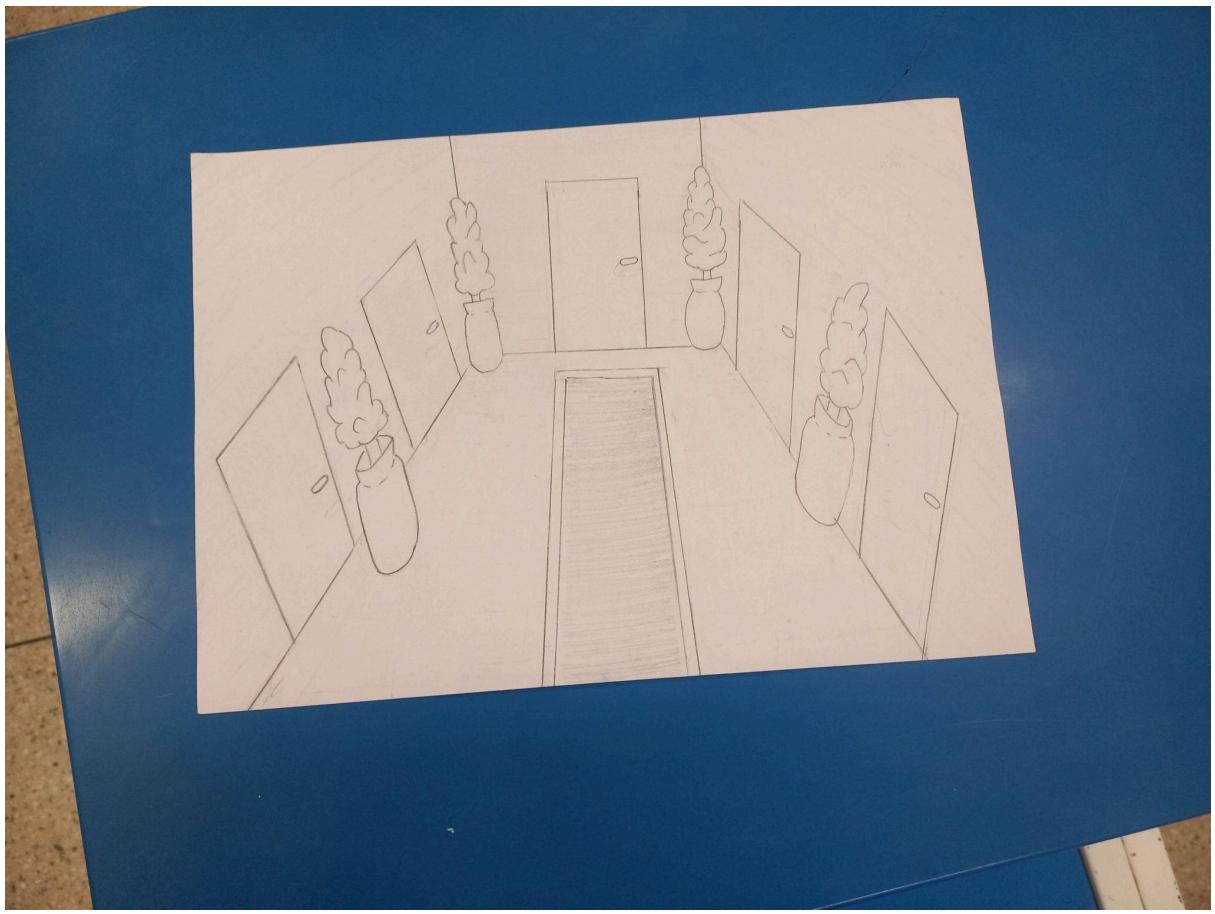
da história, por este motivo todas as fases estão ligadas, e unilateral a direção dos acontecimentos, não se pode voltar, ao menos se você possuir um “save” do mesmo e usar “load” podendo assim voltando naquele instante.

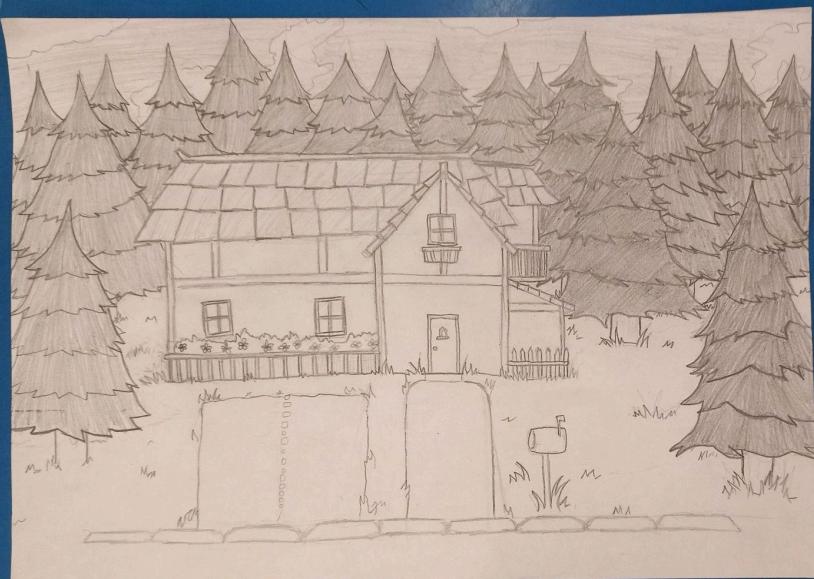
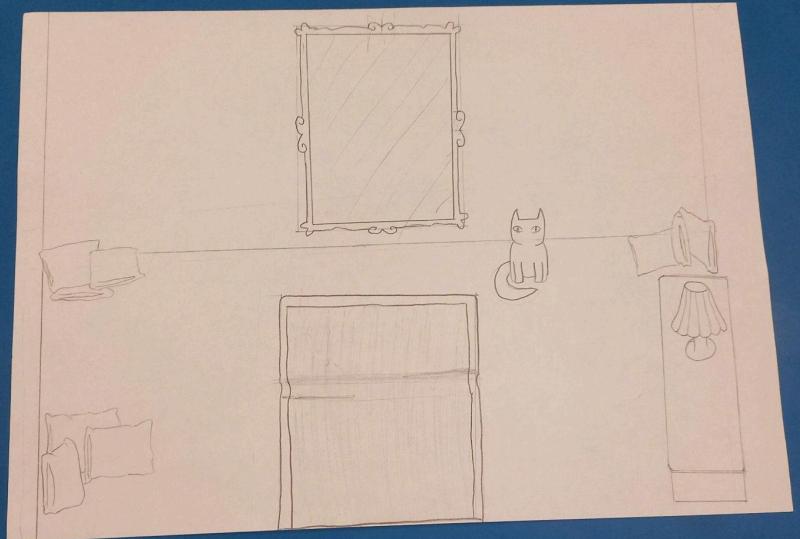
1°fase é o início, até se hospedar, está diretamente ligada com a 2°fase se finalizar ao se encontrar um comodo misterioso, após isso começa-se a perceber acontecimentos estranhos, na 3°fase surge um “novo hóspede”, june pensou estar sozinha, após isso volta-se a busca por pistas, onde volta a ocorrer coisas estranhas, no fim da 3°fase june decide investigar, a 4°fase se trata da investigação de june e a busca por resposta. A 5°fase é a última fase, onde se há escolhas, June descobre sobre a verdade de tudo que ocorre a sua volta naquela pousada, suas escolhas levam para um final alternativo.

2. 9 ELEMENTOS VISUAIS









2. 10 TRILHA SONORA E EFEITOS SONOROS

We are coming for you.

Creeping Terror (cena pesada), The Grigori (cenas leves), The Hunt (mediano).

Cinema Sins Dun.

2. 11 PLANEJAMENTO DO DESENVOLVIMENTO

O projeto deve ser finalizado até o dia 22/08.

3 EQUIPE DE DESENVOLVIMENTO

Júnio Agostinho da Silva: Desenhar os cenários, Desenhar os sprites dos personagens, Finalizar o roteiro, Programar o jogo em Scratch 3, Desenvolver um site para o jogo;

Davi Dias Bebiano: Definir músicas, Desenvolver um site para o jogo, Divulgar o jogo;

Luiz Filipe Rodrigues Souza dos Santos: Divulgar o jogo, Documentar o jogo;

Maria Eduarda Nolasco Alves: Divulgar o jogo, Documentar o jogo;

4 PROGRAMAS UTILIZADOS

Scratch 3, Microsoft Word, ibis Paint X, Youtube, Canva.

5 DIVULGAÇÃO

Link do nosso site oficial:

<https://isayashouya.github.io/Stay-For-A-Day/Code/Stay%20For%20A%20Day%20-%20Home.html>

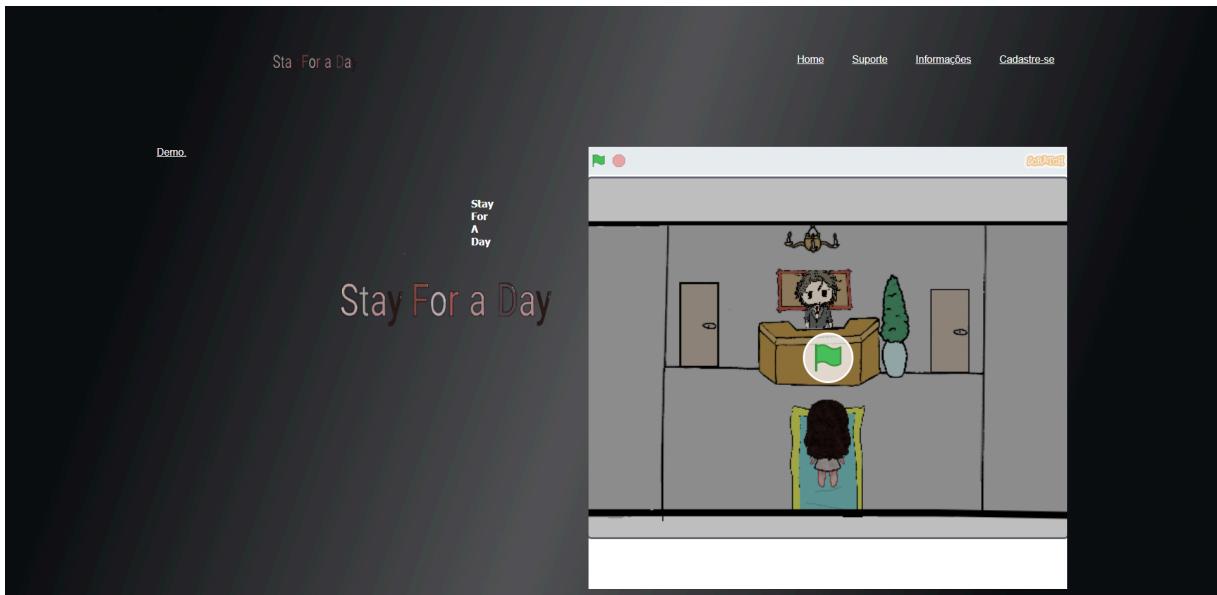
Página Inicial



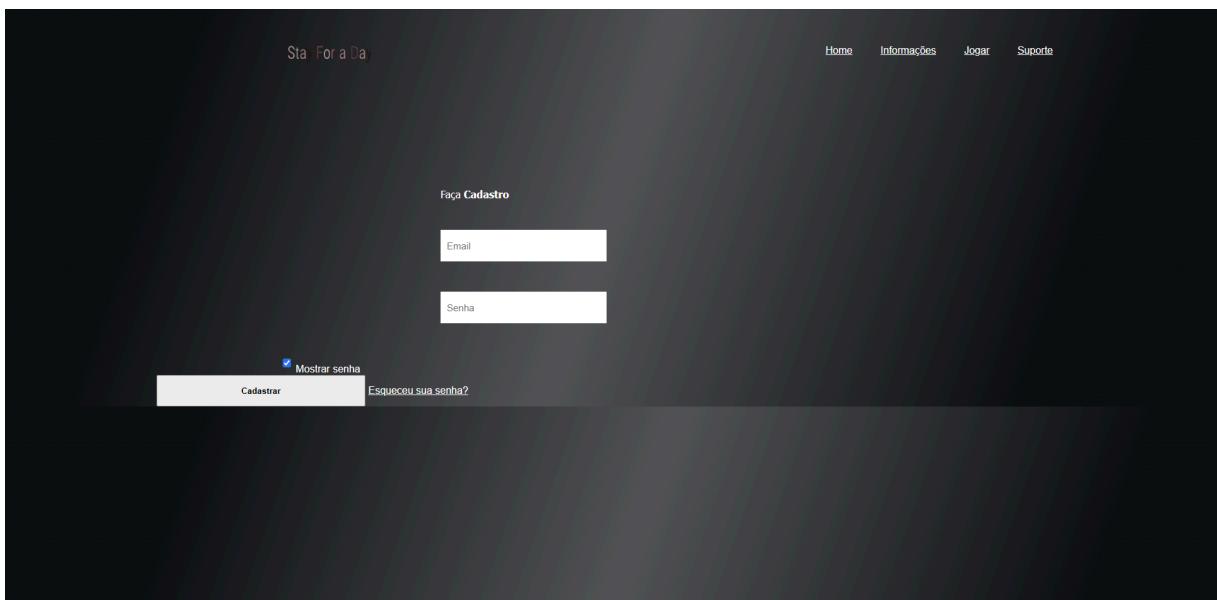
Página de Informações

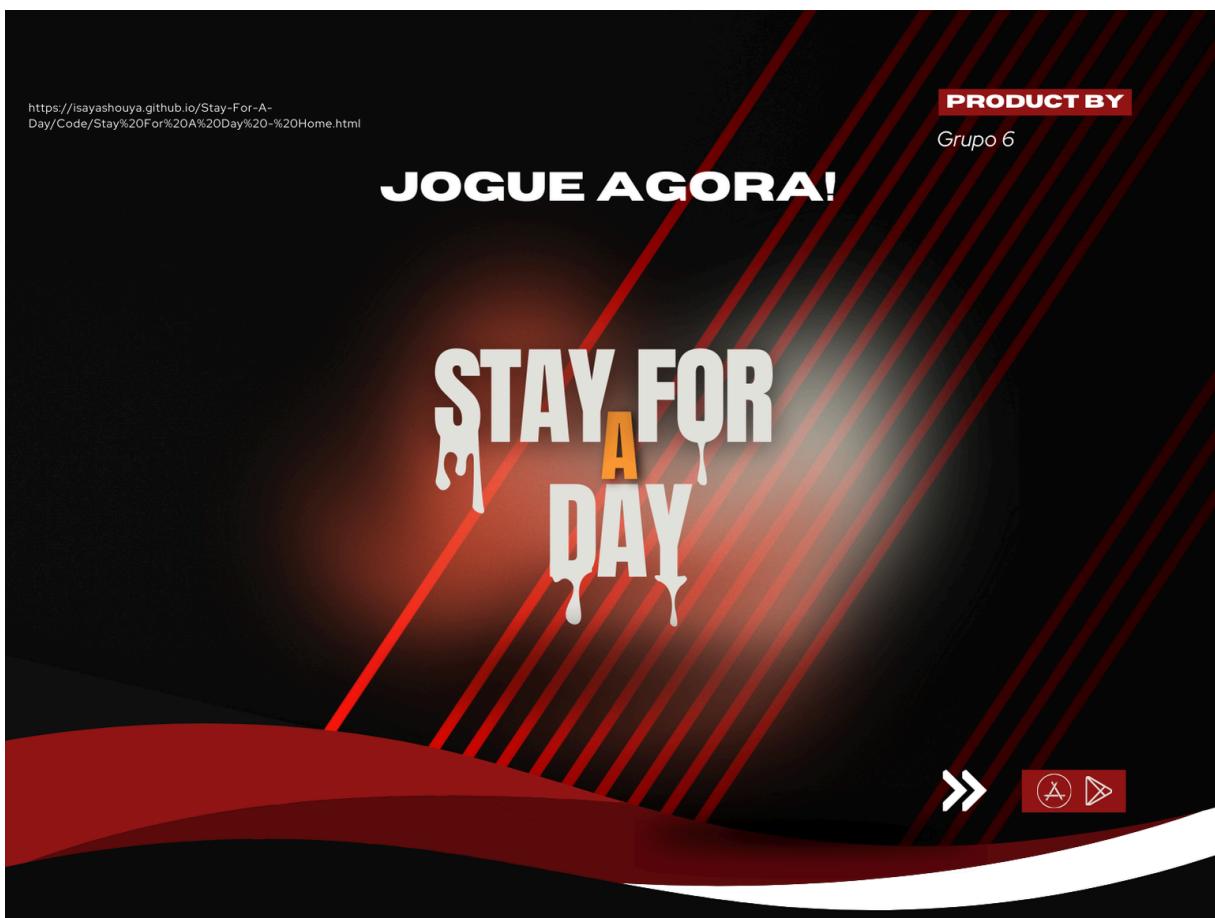


Página Jogar



Página Informações





6 REFERÊNCIAS

Dead Plate, EarthBound series.