

Bullying Breaker - Game Design Document

1 Descrição do jogo

Bullying Breaker é um jogo 2D de perspectiva top-down, onde os jogadores exploram uma escola tomada pelo bullying, ajudando colegas e enfrentando agressores. Usando os poderes de empatia, ajudar os outros estudantes e restaurar a harmonia da escola.

1.2 Gênero

O jogo é um top-down 2D com mecânicas de combate por turnos. A ênfase está no uso de habilidades empáticas, podendo ou não ser complementadas por ações de combate físico.

1.3 Público-Alvo

Adolescentes e jovens adultos de 13 a 20 anos que gostam de jogos com mensagens educativas e sociais.

1.4 Pontos Únicos

- **Mecânica de Empatia:** A resolução de conflitos pode ocorrer por meio de empatia, proporcionando alternativas ao combate físico tradicional.
- **Ambiente Escolar:** Um cenário familiar para o público-alvo, abordando problemas de bullying e oferecendo uma abordagem mais cuidadosa e construtiva para esses desafios.
- **Combate Estratégico e Narrativa Social:** O jogo mistura mecânicas de combate por turnos com elementos de resolução de conflitos baseados em empatia, abordando um tema social importante de forma acessível.

2. Personagens

Jimmy: Um jovem de 22 anos, confiante, que superou várias dificuldades pessoais. Ele é um exemplo de resiliência, construindo sua confiança com o tempo e com o apoio de sua amizade com Vanessa. Ele é uma figura que inspira os outros a enfrentarem seus próprios desafios.

Vanessa: Também de 22 anos, é empática e acolhedora, sempre pronta para ajudar os outros. Sua amizade com Jimmy fortalece sua confiança, e ela aprende a ser mais assertiva ao mesmo tempo em que oferece suporte emocional aos colegas.



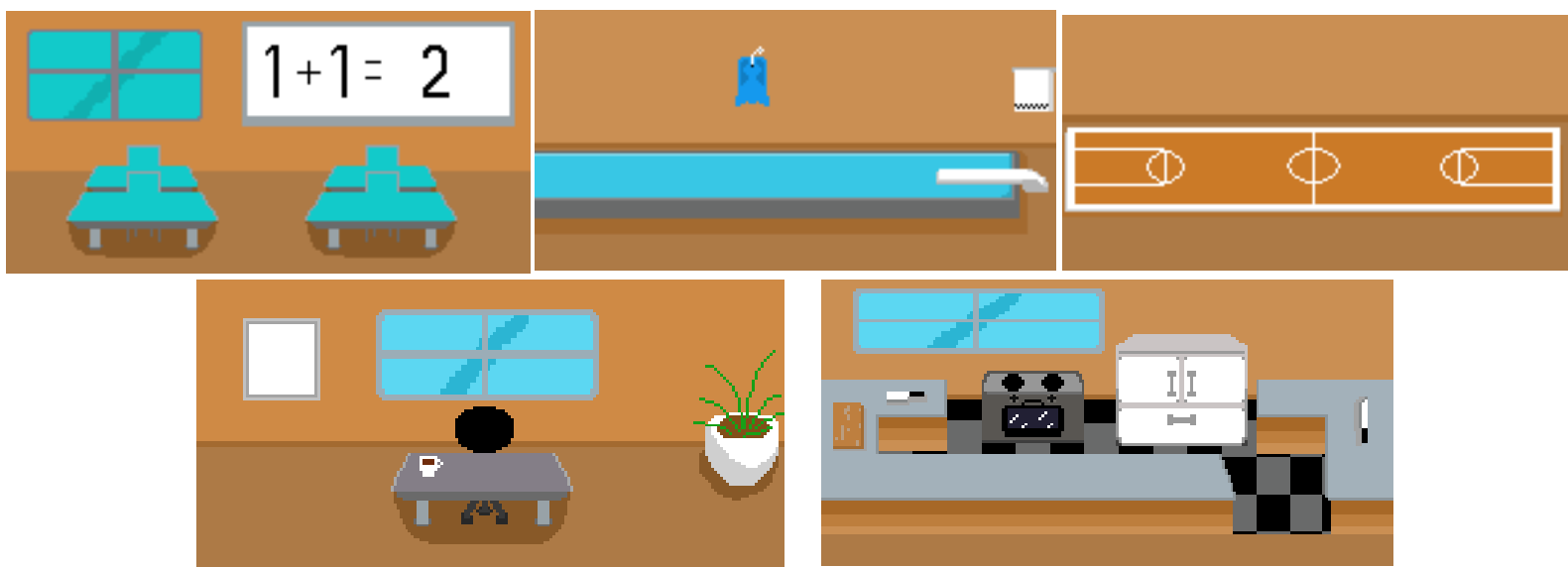
3.Enredo

A história se passa na Escola Sol Nascente, uma instituição conhecida por sua excelência acadêmica, mas que se tornou um local tóxico, marcado por uma crescente onda de bullying e pressão acadêmica.

Quando Jimmy e Vanessa entram na escola, descobrem que possuem uma habilidade única: Empatia. Com essa habilidade, eles ajudam outros estudantes a superar o bullying e tentam restaurar o respeito e a harmonia no ambiente escolar.

A jornada começa com Maria, a cozinheira, que é dominada pelo bullying e tenta impedir Jimmy e Vanessa de prosseguirem. O próximo grande desafio acontece no **Ginásio**, onde os alunos, liderados por **Professor Kauan**, estão envolvidos em atitudes agressivas.

No confronto final, enfrentam o **Diretor Fernando**, o maior símbolo da cultura tóxica da escola. Após derrotá-lo, Jimmy e Vanessa conseguem transformar a escola, criando um ambiente onde o respeito e a empatia são valores fundamentais.



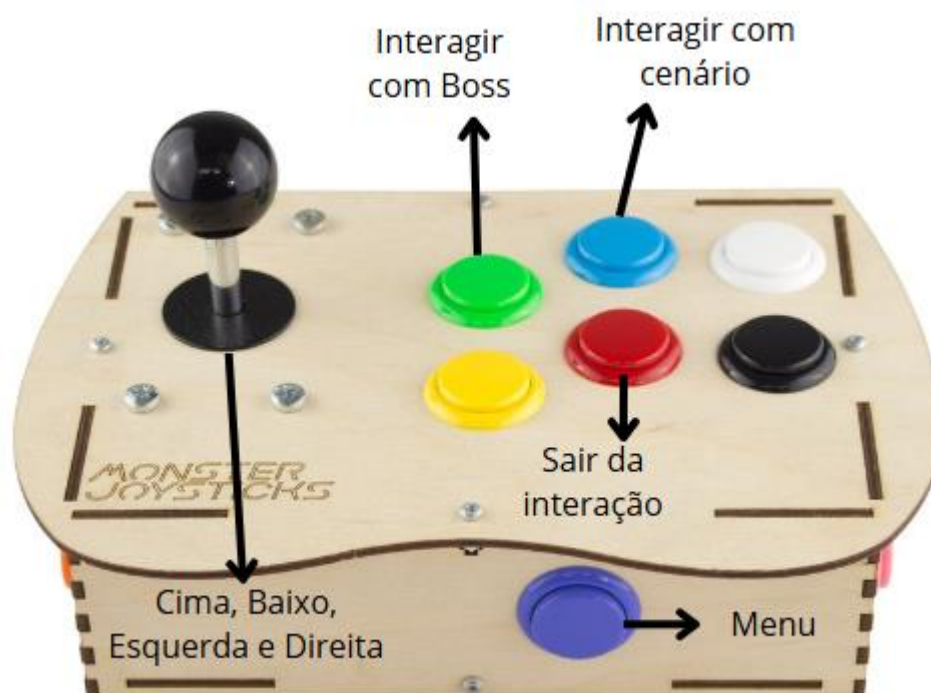
4.Jogabilidade

- **Estilo de Jogo:** O jogo é uma mistura de exploração e combate por turnos, com uma ênfase em resolução de conflitos através de empatia.
- **Exploração:** Os jogadores podem explorar diferentes áreas da escola, como o pátio, a cozinha, o ginásio e a diretoria, procurando itens que ajudam na jornada.

- **Combate:** Durante o combate por turnos, os jogadores podem escolher entre usar o poder da empatia para acalmar seus inimigos ou atacar fisicamente. O sucesso depende das escolhas e das interações com outros personagens.

5. Interatividade

- **Controles Simples:** O jogo pode ser controlado com um **joystick** para movimentação, interação e escolhas de ação.
- **Gameplay Central:** A jogabilidade central envolve explorar o ambiente escolar, interagir com os personagens e decidir como resolver conflitos. O jogador tem a liberdade de usar ou não o combate físico, dependendo das decisões durante o jogo.



6. Estilo Artístico

O jogo adota o estilo de pixel art 2D, com gráficos expressivos e simples que transmitem a emoção das cenas e personagens.

6.1 Design de Som

A música durante a exploração é calma e relaxante, ajudando a criar um ambiente tranquilo e reflexivo. Sons típicos de uma escola (risadas, conversas ao fundo, barulho de passos) aumentam a imersão e a conexão com o ambiente.

6.2 Experiência do Jogador

O jogador controla dois personagens (Jimmy e Vanessa), cada um com suas habilidades e poderes, enquanto navega pelos diferentes desafios da escola. O objetivo é restaurar um ambiente positivo através de escolhas empáticas, com a possibilidade de ações violentas dependendo da estratégia do jogador.

7.Modelagem

Aseprite é a ferramenta escolhida para criar os gráficos em pixel art. Oferecendo recursos como animação frame a frame, camadas, seleção de cores e exportação de imagens em PNG, GIF ou Spritesheets, o Aseprite facilita o processo de design visual e animação do jogo.

8.Referências

Undertale: Famoso pela mecânica de escolha entre combate e empatia.

Deltarune: Mantém uma pegada similar de combate tático e narrativa.

Braains.io: Referência para construção de mundos simples.

9.Conclusão

Bullying Breaker é um jogo inovador que mistura combate tático com uma poderosa mensagem de empatia e respeito, proporcionando uma experiência única e educativa para jovens. Ao oferecer opções de resolução de conflitos baseadas na empatia, o jogo ensina aos jogadores a importância do diálogo e da compreensão, combatendo o bullying de uma maneira mais construtiva e eficaz.