Aila

E o Palácio da Mente

**Projeto de TCC**

Integrantes: Amanda Ottoboni Camata RA00166132

Arthur Francisco Pereira de Lima RA00178974

Letícia Figueiredo da Silva RA00184205

Vinicius Bizzo de Oliveira RA00179004

Vinícius Dantas Magalhães RA00184184

|  |
| --- |
| Sumário |
|  |

|  |
| --- |
| 1- Histórico do Projeto |
| V.01  - Adicionado a ideia de *minigames* opcionais (Fazer café para um cliente) para facilitar os níveis e contribuir com o desenvolvimento do roteiro.  V.02  - Algumas alterações nas ideias gerais e adicionado o segundo item “Bambolê”.  V.03  - Fluxo do jogo adicionado.  V.04  - Planilha do Fluxo de Telas.  V.05  - Criação dos personagens.  V.06  - Narrativa, enredo e referências.  V.07  - Alteração do estilo artístico de PixelArt para Animado.  V.08  - Correção de alguns conceitos.  - Alteração no enredo e narrativa com adição de novos elementos.  - Correção de Público-alvo orientado à segmentação de mercado.  V.09 (22/06)  - Correção em todos os tópicos e artes adicionadas. |

|  |
| --- |
| 2 - Resumo do Projeto |
| **2.1 – Conceito do Jogo**  Aila é um jogo de plataforma 2D onde uma jovem garota com a rara capacidade de produzir um Palácio da Mente descobre que também é capaz de interferir com o Palácio da Mente de outras pessoas. Aila ajuda estas pessoas com seus problemas psicológicos mais íntimos acessando seus palácios. Aila é uma pacifista que faz de tudo para não machucar ninguém, principalmente nos palácios que visita, por isso não utiliza de violência.  **2.2 – Conjunto de características**  Jogo para Windows 7, 8, 10. Visualização 2D em terceira pessoa com física básica e arte animada. O único modo de jogo disponível é a campanha e o projeto traz inicialmente um nível.  **2.3 – Gênero**  Plataforma 2D/Puzzle.  **2.4 – Público-alvo**  Vender mundialmente em formato digital, atingindo todo o público com acesso à Steam.  Referente À segmentação demográfica- Homens e Mulheres de classe média maiores de 14 anos.  Referente ao estilo de vida - Apreciadores de jogos de plataforma e roteiro levemente complexo de forte carga emocional.  **2.5 – Resumo do Fluxo do Jogo**  O jogador pode mover-se utilizando as teclas W-A-S-D, possibilitando ir para direita/esquerda e pular/abaixar/escalar e o mouse para utilizar o iô-iô. Para pegar um item basta passar por ele que será coletado, para resolver um puzzle o jogador terá que utilizar os movimentos da personagem e suas ferramentas.  **2.6 – Olhar e Sentir**  O jogador vai se apegar ao enredo e à protagonista, se colocando nas situações que ela passa, o roteiro foca em entregar uma forte carga emocional que, de preferência, faça o jogador refletir sobre o que acontece na estória e com os personagens.  **2.7 – Escopo do Projeto**  **2.7.1 – Número de cenários;**  Doze cenários, incluindo a cafeteria e o quarto de Aila.  **2.7.2 – Número de níveis;**  Sete níveis ao todo, seis destes maiores e caracterizados de acordo com o dono de cada Palácio com muitos elementos e um inimigo marcante ao final. O nível restante é um local retornável no mundo real, a cafeteria, onde não há ameaças e representa porto seguro para o jogador.  **2.7.3 – Número de NPCs;**  Dezesseis NPC’s no jogo completo.  **2.7.4 – Número de armas;**  Uma arma com upgrades dependendo do boss derrotado e dos upgrades que o jogador pode fazer ao decorrer do jogo.  **2.7.5 – Etc;** |
| Interação direta com os NPC’s em diálogos abertos, em momentos mais calmos da gameplay. |
|  |

|  |
| --- |
| 3 – Jogabilidade e Mecânica |
| **3.1 – Jogabilidade**  **3.1.1 – Progressão do Jogo**  Conforme a personagem principal vai resolvendo os palácios mentais dos outros personagens, o mundo real é afetado, isso pode facilitar ou complicar a dificuldade do jogo em base às ações do jogador.  **3.1.2 – Estrutura das Missões / Desafios**  Nesse jogo, um palácio da mente é uma linha desde o começo até seu objetivo, com bifurcações no meio e pontos seguros onde o jogador pode salvar e retornar para a Cafeteria. Não tem um limite de vidas, mas sempre voltará do último checkpoint ou save ao morrer, o que for mais recente.  **3.1.3 – Estruturas dos Quebra-cabeças**  A personagem principal possui um Iô-Iô que será utilizado para interagir com objetos no mundo e seres vivos, essa será a maior ferramenta para se pendurar, puxar coisas, entre outras utilidades para os puzzles.  **3.1.4 – Objetivos**  Ajudar os personagens que Aila se relaciona, tanto no mundo real quanto em seus palácios. Resolver os puzzles secretos para coletar todas as xícaras e ter acesso a todo o conteúdo extra do jogo, fazer todos os upgrades na personagem.  **3.1.5 – Fluxo do Jogo**  Na cafeteria, o jogador pode se mover para os lados e conversar com os NPC’s. Dentro dos palácios, eles são extensos e tem caminhos primários e secundário que podem ser seguidos livremente pelo jogador. O que acontece em um mundo, afeta o outro, fazendo com que o jogador precise viajar entre um e outro para progredir.    **3.2 – Mecânicas**  Mecanicamente, a personagem tem dois tipos de ações, as ações básicas (que incluem andar, correr, pular e agachar), e as ações específicas (as interações com o mundo para resolver puzzles empurrando objetos ou utilizando o Iô-iô. A personagem deve percorrer de um lado ao outro da fase (formato 2D) resolvendo puzzles e superando os obstáculos no caminho, progredindo e eventualmente voltando para a Cafeteria. Com o decorrer do jogo, alguns upgrades ultrapassam alguns limites e quebram certas regras, dando abertura para o jogador conhecer mecânicas antes impossíveis.  **3.2.1 – Física do jogo**  Alguns objetos no cenário serão interativos para completar os puzzles ou atravessar o cenário. Estes objetos agem de acordo com a física do mundo real. (ex: empurrar uma caixa para alcançar um terreno alto)  **3.2.2 – Movimentos**  3.2.2.1 – Movimentos Gerais  Andar, correr, pular, agachar, pendurar, empurrar objetos.  3.2.2.2 – Movimentos específicos  Interações com o Iô-iô (se apoiar, usar de alavanca, puxar, amarrar, bater.).  3.2.2.3 – Outros movimentos  Interação com o mundo real, ativação de itens.  **3.2.3 – Objetos**  3.2.3.1 – Pegando objetos  Os objetos coletáveis podem ser adquiridos passando com a personagem por cima deles.  3.2.3.2 – Movendo objetos  Ao forçar o movimento da personagem contra um objeto ou utilizando as interações dos itens.  3.2.3.3 – Descartando objetos  Não existem objetos descartáveis.  3.2.3.4 – Modificando objetos  Upgrades gerais e visuais que podem ser adquiridos durante o decorrer do jogo.  **3.2.4 – Ações**  3.2.4.1 – Interruptores, alavancas e botões  Jogando o bambolê ou o Iô-iô para lugares que o jogador não alcançaria naturalmente, ou ativados manualmente passando com a personagem na área de ativação e apertando o botão de interação  3.2.4.2 – Pegando, carregando e soltando  Usar o Iô-Iô pode arrastar e jogar objetos.  3.2.4.3 – Falando e Conversando  A personagem inicia diálogos ao clicar com o mouse em pontos específicos de interação.  3.2.4.4 – Lendo e Pensando  Arquivos de texto sobre o roteiro do jogo podem ser adquiridos na área de conteúdo extra utilizando os coletáveis.  **3.2.5 – Combates**  A arma utilizadas contra inimigos será um Iô-iô, tendo como opção arremessá-lo no inimigo para atordoá-lo temporariamente, amarrar de forma que ele fique imóvel, considerando que não são todos os inimigos que podem ser amarrados e alguns devem ser atordoados antes de amarrados, amarrar um inimigo conta como derrota-lo e faz com que o jogador possa passar por ele sem problemas. Reforçando que a premissa é não utilizar da violência.  **3.2.6 – Economia**  Existem dois tipos de coletáveis no jogo, estrelas são a moeda primária no palácio, elas são utilizadas para upgrades da personagem como vida máxima, novos itens e utilidades para eles, etc. O segundo coletável seriam xícaras de café de diferentes formatos encontrados um por mapa, eles habilitam conteúdo extra ao jogo como figurino, arte e músicas. Por outro lado, no mundo real, o jogador não tem acesso as estrelas, por isso é onde o jogador pode utilizar exclusivamente suas xícaras de café para habilitar tal tipo de conteúdo.  **3.2.7 – Planilha de Fluxo de Telas**    **3.2.8 – Descrição de Telas**  3.2.8.1 - Tela de instalação  Selecionar o destino da pasta de instalação, checkbox para atalho na área de trabalho e no acesso rápido do Windows, um design bem simples mostrando a personagem principal e o relatório de processos de instalação em uma caixa de texto. Após a instalação, a personagem vai alterar a imagem para aparecer sorrindo e uma checkbox vai estar disponível com “inicar jogo ao encerrar o instalador” e mais pra baixo o botão “concluir”.  3.2.8.2 - Tela Principal do jogo  O menu tem o visual de uma cafeteria como background, inicialmente o menu é vazio, tem a estrutura da cafeteria e os botões de “novo jogo”, “carregar jogo”, “opções”, “tutorial” e “sair”. Conforme o progresso no jogo e os personagens com que o jogador conhece, o background vai se enchendo de vida e detalhes, fixando certas características do roteiro, criando uma certa sensação nostálgica ao finalizar o jogo e ver por onde havia começado.  3.2.8.3 - Tela Opções  Ao selecionar o botão de opções, encontramos os botões “configurações” (alterar gráficos, visuais e controles), “códigos de quebra”, “créditos” e “voltar ao menu principal”.  3.2.8.4 - Loja *In-Game*  A loja é diretamente ligada a dois personagens específicos, um no mundo real e o urso de pelúcia mordomo no palácio da mente. Ao acessar a loja, temos o personagem correspondente a ela na direita, tomando metade da tela, ele faz alguns diálogos conforme o jogador interage com a tela. Nas lojas, podemos encontrar os botões “comprar”, “vender”, “upgrades”, “ajuda” e “sair”.  **3.2.8.5 - Carregar jogo**  Mostra os *saves* disponíveis para o jogador carregar, o projeto disponibiliza diversos *saveslots* sem conexão.  **3.4 – Opções do jogo**  O Jogador pode alterar os botões do teclado para confortar melhor sua mão da forma que desejar, as alterações gráficas diminuem as partículas para melhorar o desempenho, as alterações no som podem melhorar o desempenho desabilitando o número de canais de som.  **3.5 – Re-jogando e Salvando o jogo**  Após a finalização do jogo, o jogador tem a opção de começar um *NewGame+*, que disponibiliza tudo que ele desbloqueou no antigo Save para que ele possa continuar adquirindo upgrades e conteúdo exclusivo. Nesse modo de jogo, novos inimigos serão implementados e os coletáveis de cada mapa voltam, deixando que o jogador colete tudo de novo para acessar mais rápido o que ele não conseguiu comprar na primeira run.  **3.6 – Códigos de trapaça (Cheat-codes) e procedimentos escondidos (Easter-eggs)**  Possivelmente, haverão easter eggs diversos, referenciando outros jogos, como Deemo. Na tela de opções, o jogador terá acesso a uma opção de códigos de trapaça, que serão todos disponibilizados depois do término do jogo, quebrando algumas regras e deixando as coisas um pouco mais difíceis, bagunçadas e talvez divertidas. Como exemplo: Exército, é um código que triplica o número de inimigos por nível. |
|  |

|  |
| --- |
| 4 – Enredo, Universo e Personagens |
| **4.1 – Enredo e Narrativa**  Aila é uma garota de doze anos que vive com seu pai e madrasta em uma casa que fica em cima da cafeteria em que trabalham. Trabalham muito, mas amam o que fazem, café é uma das maiores paixões de sua família. Como algumas seletas pessoas neste mundo, Aila é capaz de projetar um Palácio da Mente, com controle completo de todo o conhecimento que adquiriu, sejam memórias ou sensações, exceto aquelas relacionada à emoção, por algum motivo. Aos doze anos, quando tentou acessar seu próprio Palácio, Aila acaba entrando no palácio da mente de um amigo próximo, o Padeiro Kaio. Essa conexão é alterada dependendo da relação de Aila com o dono do Palácio. Dentro desse palácio, ela tem algumas habilidades um pouco apuradas, como pulos mais altos, um pouco mais de força e um iô-iô mágico que é um dos poucos itens que ela é capaz de levar para outros Palácios.  Aos seis anos um acidente levou a vida da mãe e da irmã gêmea de Aila diante de seus olhos. Devido ao estresse traumático, Aila, que associava toda sua paixão e diversão à sua mãe e irmã, teve um bloqueio mental para auto-preservação. Por este motivo, ela não se lembra de nada que fez com a irmã ou mãe dela e nunca mais teve a capacidade de se divertir com aquilo que brincadeiras e jogos poderia proporcionar.  4.1.1 – Prelúdio  Aila está na cafeteria, ela conversa com seus pais, depois se senta em uma mesa e pisca os olhos, tudo fica branco e a personagem se encontra novamente em seu palácio.  4.1.2 – Elementos do enredo  Elementos de serenidade para um começo tranquilo na vida da garota. Aila é uma menina comum para o jogador até entrar em seu palácio pela primeira vez, então esse primeiro contato é o mais importante.  Durante o desenvolvimento da história e as novas descobertas sobre o passado de Aila, o elemento principal se torna determinação para entender toda a verdade e recuperar as memórias bloqueadas.  4.1.3 – Progressão do Jogo  Conforme o jogador descobre sobre Aila, ele percebe que as coisas não são tão lindas quanto aparentam, elementos com carga emocional que se juntam com o afeto do jogador e a personagem principal deixam o jogo bem sentimental, que pode fazer o jogador se emocionar algumas vezes. Conforme o jogador avança, novos personagens são apresentados.  4.1.4 – Corte de Cenas  4.1.4.1- Corte de cena 1  Aila pisca os olhos, a tela fica toda branca e ela se depara em outro mundo, seu palácio.  **4.2 – Universo do Jogo**  4.2.1 – Impressões gerais do universo do jogo  As impressões de cada Palácio são bem contrastantes, visto que cada Palácio da Mente reflete a maneira que cada pessoa organiza seus pensamentos, conhecimentos, experiências e subsequentemente sua personalidades, além de como vê o mundo À sua volta.  4.2 2 – Área 1  Mundo Real. Composto essencialmente pela Cafeteria e o quarto de Aila. Não há necessidade para cenas em outros cômodos da casa de Aila, por isso estes são os cenários jogáveis. Este é um cenário que Aila pode retornar quase livremente, durante o jogo.   * A Cafeteria :   Com piso e balcão feitos de madeira, o lugar inspira um ar rústico, mesmo com algumas máquinas de expresso na cozinha e outros aparelhos eletrônicos. Quase sempre com alguns clientes, que vêm e vão conforme o jogador sai e entra nesta cena. Uma cliente, em especial, aparece sempre sentada na última cadeira do balcão. Uma garota chamada Alice que não fala muito, por essa razão Aila não tem muito assunto a tratar com ela.   * O Quarto de Aila:   Não é um quarto extravagante, com seus tons de bege, pastel, e vermelho-claro, este é o local que mais deve inspirar segurança à garota, e ao jogador também.  Cafeteria:  Possui três mesas para quatro pessoas, e seis bancos para o balcão. Duas cafeteiras estão visíveis perto do balcão, a pequena cozinha se encontra mais distante. Representa um lugar tranquilo para interação social. Aqui constantemente ouve-se murmúrios e sons de louça ou de café sendo coado. Uma trilha sonora relaxante deve ser reproduzida.  Quarto:  Nele temos a cama de Aila com alguns bichinhos de pelúcia, especificamente um **Coelho,** um **Panda** e uma **Raposa.** Uma escrivaninha, com alguns desenhos e uma Televisão, conectada a um console junto a alguns cartuchos (referências). Uma prateleira, que contém diversos livros de Aila, alguns sobre grãos de café. Como Aila pode se lembrar de todas as informações que leu, os livros normalmente não são tocados, com exceção de “Alice no País das Maravilhas” que frequentemente está na cama de Aila.  A própria Cafeteria e o quarto de Aila.  A Cafeteria se conecta ao quarto e à cozinha, mas estes não se conectam entre si. O quarto pode ser usado para acessar o Palácio da Mente de Aila, onde ela também adquire nova habilidades, itens e memórias. Na Cafeteria, Aila recebe suas tarefas diárias e fala com clientes, alguns destes possuem Palácios da Mente e progridem a história do jogo. Através da interação com estes personagens, Aila acessa as outras áreas que são justamente os palácios de cada pessoa que ela ajudará.  **4.3 – Personagens**  4.3.1 – Aila  4.3.1.1 – Prelúdio  Ela não se lembra de muitas coisas de quando era mais nova, mas, durante seu parto, sua mãe e sua irmã gêmea morreram. Aila não está ciente disso.  4.3.1.2 – Personalidade  Aila sofre de uma doença mental lúdica, que a impede de se divertir. Ela não é triste e não aparenta desgosto, mas também não consegue sentir aquela adrenalina que as crianças sentem ao brincar, seja correndo, com brinquedos, com amigos, ela não sente nada, e acha brincar uma perda de tempo.  4.3.1.3 – Aparência  Seu figurino é baseado em um casaco comprido e uma calça escura, descalça a maior parte do tempo. Cabelos castanhos e olhos escuros, pele clara, sem nada de espetacular para se destacar em meio a multidão, 1.52 de altura, com doze anos.  4.3.1.4 – Habilidades especiais  Ela consegue pular e correr de forma esplêndida enquanto estiver em um palácio, ela também consegue um pouco de força a mais do que teria no mundo real, deixando que ela empurre caixas maiores  que ela. Outra habilidade é a utilização de itens mágicos: seu bambolê e seu iô-iô, que funcionam de acordo com seus objetivos e a ajudam a resolver puzzles, um iô-iô que sempre (ou quase sempre) volta e um bambolê que pode (se quiser) voltar, ou não.  4.3.1.5 – Relevância no Enredo do Jogo  Sem a Aila, não existiria jogo. Ela é o centro de toda a narrativa, tudo que acontece no jogo acontece relacionado a ela ou por ações dela.  4.3.1.6 – Relacionamentos com outros personagens  Sempre que pressente alguém triste em sua cafeteria, Aila vai até essa pessoa e tenta conversar um pouco, isso é feito pelo jogador pelo método de escolhas. Quando Aila deixa uma boa impressão para outro personagem, ela desbloqueia acesso ao palácio da mente dele, caso ainda precise de ajuda.  4.3.1.7 – Estatísticas  Aparece o jogo inteiro, é o foco da câmera e tudo que o jogador precisa ver na tela para jogar.  4.3.2 – Rabito  4.3.2.1 – Prelúdio  Rabito é um dos bichinhos de pelúcia favoritos de Aila, em forma de coelho, ele é querido pela protagonista como um melhor amigo e ganha vida dentro dos palácios, podendo se comunicar com Aila.  4.3.2.2 – Personalidade  Rabito é um personagem bem alegre que faz piadinhas e trocadilhos bem bobos, quebrando um pouco da carga emocional durante o jogo.  4.3.2.3 – Aparência  Algumas linhas de costura, olhos de botão, cores vivas divididas igualmente e um coelho visualmente fofo que pode ser assustador se encontrado durante a noite. Formato de Coelho com cartola e orelhas enormes.  4.3.2.4 – Habilidades especiais  Suas grandes orelhas o ajudam a se segurar em algumas coisas, elas são elásticas enquanto dentro de algum palácio, ele também consegue pular bem rápido.  4.3.2.5 – Relevância no Enredo do Jogo  Rabito é utilizado durante a narrativa para quebrar um pouco do clima e fazer o jogador rir, é o boss do tutorial, tentando ensinar algumas coisas para Aila, no final do jogo completo, Rabito perde o braço e é jogado em um abismo, mas Aila descobre mais tarde que ele sobreviveu a queda.  4.3.2.6 – Relacionamentos com outros personagens  Só se comunica com Aila e seus outros bichinhos (Volpe e Leo).  4.3.2.7 – Estatísticas  Aparece em alguns pontos do jogo para auxiliar Aila, principalmente no tutorial.  4.3.3 – Volpe  4.3.3.1 – Prelúdio  Outro bichinho de pelúcia de Aila, é uma raposa bem experta que fala com tom sarcástico, mas uma fiel companheira da personagem. As raposas são conhecidas por seus truques de ilusão, são belas e muito espertas.  4.3.3.2 – Personalidade  Foxy é o típico personagem que aparenta não se importar mas está lá sempre que a protagonista precisar, escondendo suas emoções e se aproximando como se não se importasse. Sua bebida favorita é chá e ela bebe usando a cauda para segurar a xícara.  4.3.3.3 – Aparência  Uma raposa de pelúcia, pintada de um laranja vivo, com um cachecol vermelho.  4.3.3.4 – Habilidades especiais  Utiliza do Ilusionismo para enganar seus oponentes, criando cópias de si mesma com espelhos mágicos ou viajando entre eles.  4.3.3.5 – Relevância no Enredo do Jogo  Ela é a personagem que tem o poder de transportar a Aila para onde for necessário, por isso, criou uma sala compacta que pode ser acessada de qualquer porta mágica que Aila encontrar, utilizada como savepoint, muitos diálogo divertidos surgem de dentro dessa sala e os outros personagens podem aparecer lá dentro tomando uma xícara de café. Na metade do jogo completo, Volpe desafia Aila para um jogo de ilusões, é uma boss fight.  4.3.3.6 – Relacionamentos com outros personagens  Grande companheira de Aila, mas um pouco ignorante com Rabito e Panda.  4.3.3.7 – Estatísticas  Aparece dentro das salas de savepoint ou durante alguns tutoriais e cutscenes para auxiliar a garota.  4.3.4 – Panda  4.3.4.1 – Prelúdio  Panda é o terceiro bichinho de pelúcia da protagonista, ele é apresentado como o mais fiel e leal.  4.3.4.2 – Personalidade  O fiel escudeiro, ele é responsável por segurar toda a carga emocional, por isso aparenta estar triste enquanto diz coisas que aumentam o ânimo da protagonista.  4.3.4.3 – Aparência  Formato de Urso Panda, preto e branco, seu figurino é composto por um terno.  4.3.4.4 – Habilidades especiais  Ele pode arranhar e morder seus inimigos, além de ser muito resistente a danos, sua maior habilidade é o abraço mortal, geralmente algo que ursos reais fazem, mas de uma forma diferente já que, ao invés de matar sua vítima esmagada, Panda à enche de amor.  4.3.4.5 – Relevância no Enredo do Jogo  Sem ele, Aila se desmoronaria emocionalmente.  4.3.4.6 – Relacionamentos com outros personagens  Ele é um amigo próximo de Aila, Rabito e Volpe.  4.3.4.7 – Estatísticas  Aparece em alguns pontos do jogo para auxiliar Aila.  4.3.5 – Karin  4.3.5.1 – Prelúdio  Karin é a madrasta de Aila, faz parte da família desde o segundo ano de vida da garota. É um pouco desconfiada, já que sua cafeteria começa a ganhar diversos clientes em um curto período de tempo, e todos eles conversam “com… a Aila?”.  4.3.5.2 – Personalidade  É uma pessoa que se importa muito com Aila e Ed, cuidando mais deles do que da própria cafeteria.  4.3.5.3 – Aparência  Ruiva, 1.72 de altura, usa um vestido verde claro e seu avental quase sempre.  4.3.5.4 – Habilidades especiais  É muito útil para o funcionamento da cafeteria.  4.3.5.5 – Relevância no Enredo do Jogo  Aparece em grande parte do jogo conversando com a protagonista ou trabalhando no café.  4.3.5.6 – Relacionamentos com outros personagens  Madrasta de Aila e esposa de Ed.  4.3.6 – Ed  4.3.6.1 – Prelúdio  Pai de Aila, trabalha muito com a cafeteria mas sempre está presente quando a garota precisa, todos os dias ele checa como Aila se sente. É o momento mais importante de seu dia, segundo ele  4.3.6.2 – Personalidade  Conta piadas idiotas e faz a Aila passar vergonha a maior parte do tempo, mas é o jeito dele e ambos se dão muito bem e riem muito sempre.  4.3.6.3 – Aparência  Alto (1.84), sempre de camisa, careca de óculos.  4.3.6.4 – Habilidades especiais  Sabe mais de café do que qualquer outra pessoa da cidade.  4.3.6.5 – Relevância no Enredo do Jogo  Aparece o jogo todo em diálogos com a protagonista.  4.3.6.6 – Relacionamentos com outros personagens  Pai de Aila, marido de Karin.  4.3.7 – Alice  4.3.7.1 – Prelúdio  A irmã gêmea morta de Aila.  4.3.7.2 – Personalidade  A mesma de Aila.  4.3.7.3 – Aparência  Exatamente igual a Aila, mas com coloração mais escura.  4.3.7.4 – Habilidades especiais  Tudo que a Aila pode fazer.  4.3.7.5 – Relevância no Enredo do Jogo  Quando apresentada, vira o foco de Aila, ela tenta descobrir sobre sua irmã e tudo que aconteceu, já que ela pode interagir com uma representação de sua irmã em alguns momentos.  4.3.7.6 – Relacionamentos com outros personagens  Só pode se comunicar com Aila.  4.3.8 – Magnolia  4.3.8.1 – Prelúdio  A mãe de Aila e Alice, ela morreu durante um acidente junto com sua filha, Alice. Aparece ocasionalmente no jogo em flashbacks à medida que Aila desbloqueia suas memórias.  4.3.8.2 – Personalidade  Doce e gentil. Teimosa por ser decidia faz de tudo para proteger quem ama.  4.3.8.3 – Aparência  Cabelos castanhos e os traços da protagonista bem presentes.  4.3.8.4 – Habilidades especiais  Não possui habilidades especiais.  4.3.8.5 – Relevância no Enredo do Jogo  Era um dos pilares da jovem Aila. O choque de sua morte seria demais para suportar, por isso a maioria das memórias relacionadas à ela foram bloqueadas na mente de Aila.  4.3.8.6 – Relacionamentos com outros personagens  Era bem próxima das filhas e amável com o marido. Durante o jogo, ela apenas aparece em cenas com a Aila.  4.3.9 – Sam  4.3.9.1 – Prelúdio  Do outro lado da rua existe uma padaria bem conhecida pelos pães maravilhosos, Sam, dono do estabelecimento, frequenta bastante a cafeteria e tem bom relacionamento com a Aila e sua família, visto que os pães, salgados e afins na cafeteria são encomendados de sua padaria.  4.3.9.2 – Personalidade  Um homem simpático e gentil com todos. Sempre procura sorrir, principalmente para os clientes e crianças. Na trama, é um personagem desanimado por não ter autoconfiança.  4.3.9.3 – Aparência  Um personagem gordo com um bigode. Com figurino de um padeiro comum.  4.3.9.4 – Habilidades especiais  É excelente no manuseio e preparação de massas. Possui um Palácio da Mente.  4.3.9.5 – Relevância no Enredo do Jogo  O personagem do primeiro palácio que Aila tenta se aventurar além do dela, tentando descobrir o motivo de Sam ter virado uma pessoa pessimista sobre seu trabalho após ficar mais famoso na região.  4.3.9.6 – Relacionamentos com outros personagens  Um cliente comum do café que mantém contato ocasional com Aila e conta um pouco sobre seu problema de autoestima. Também é amigo dos pais de Aila.  4.3.10 – Fornificina  4.3.10.1 – Prelúdio  O boss do palácio do padeiro, ele é a personificação da baixa autoestima do padeiro que acredita que apenas seus pães valem de alguma coisa. Representa o quanto Sam acredita que isto é o que dita a ordem em sua padaria.  4.3.10.2 – Personalidade  Cínico e extremamente violento.  4.3.10.3 – Aparência  Um monstro de sombra, lembrando um ceifador, mas usa uma assadeira no lugar de uma foice.  4.3.10.4 – Habilidades especiais  Ele pode produzir uma massa como se fosse magia e usar isso contra o inimigo, ou bater com a forma.  4.3.10.5 – Relevância no Enredo do Jogo  O boss do primeiro palácio.  4.3.10.6 – Relacionamentos com outros personagens  É a representação direta dos problemas de Sam.  4.3.11 – Vini  4.3.11.1 – Prelúdio  Um estudante do ensino médio que sofre de depressão.  4.3.11.2 – Personalidade  Extremamente pessimista.  4.3.11.3 – Aparência  Roupa de colegial, cabelo escuro caindo na cara, óculos.  4.3.11.4 – Habilidades especiais  Um inútil completo.  4.3.11.5 – Relevância no Enredo do Jogo  O último palácio a ser acessado, antes de Void se virar contra Aila.  4.3.11.6 – Relacionamentos com outros personagens  Pede ajuda para Aila.  4.3.12 – Void  4.3.12.1 – Prelúdio  A personificação de todos os problemas juntos, encontrado no palácio da mente de todos os personagens, ele vai passando de um a um e deixando rastros, que viram os bosses, no final, ele vai em direção ao palácio de Aila.  4.3.12.2 – Personalidade  Um ser sério que fala de forma curta e grossa.  4.3.12.3 – Aparência  Ele toma várias formas durante a luta, de demônios e monstros abstratos, mas a forma que mais fica é de uma chama azul com um sobretudo marrom e olhos vermelhos.  4.3.12.4 – Habilidades especiais  Alterar forma, escurecer todo o cenário, atravessar terrenos, criar portais.  4.3.12.5 – Relevância no Enredo do Jogo  A última boss fight e o personagem que causa todos os problemas.  4.3.12.6 – Relacionamentos com outros personagens  É o que vem criando tanto negatividade em todos os personagens que Aila se relaciona.  **4.4 – Referências**  (Jogo) Deemo: Baseando na forma do jogo de contar o roteiro e na carga emocional do roteiro, Deemo é um dos jogos que nos influenciou na criação de todo o universo da Aila.  (Jogo) Castlevania: A jogabilidade de Castlevania (mais especificamente o Symphony of the Night.) sempre foi o nosso maior foco para desenvolver a gameplay de Aila, outra característica que nos chamou muita atenção foi a atenção dada pelos artistas do jogo em relação aos detalhes de cada animação. A composição da trilha sonora de todos os jogos da série foi utilizada como base.  (Jogo) Sword Art Online Hollow Realization: A forma que os diálogos são apresentados.  (Visual Novel) Fate/: O formato dos diálogos, as escolhas que o jogador precisa fazer e como elas impactam no jogo.  (Jogo) Persona 5: Cafeteria, café e uma mecânica um pouco diferente de social link.  (Filme) Coraline: Arte dos bichinhos de pelúcia.  (Conto) Alice no País das Maravilhas. |
|  |

|  |
| --- |
| 5 – Níveis |
| **5.1 – Nível 1**  5.1.1 – Resumo  O jogador vai passar de um lado para o outro do mapa, indo do começo da floresta e seguindo a trilha até chegar na caverna.  5.1.2 – Material introdutório  Os bichinhos de Aila vão se apresentar a ela no palácio e um diálogo entre eles irá explicar o básico do enredo e dizer que a personagem deve seguir até a caverna que fica localizada no final da trilha da floresta para ver como se sente dentro desse novo mundo.  5.1.3 – Objetivos  Passar os obstáculos e resolver os puzzles para na entrada da caverna.  5.1.4 – Descrição física  Uma floresta com toques mágicos, as cores predominantes são verde e azul.  5.1.5 – Caminho crítico  A floresta é repleta de inimigos e obstáculos com puzzle.  5.1.6 – Encontros  Depois de percorrer um pouco, Aila encontrará com Rabito e Foxy, que vão introduzir o iô-iô e o sistema de checkpoint do jogo.  5.1.7 – Nível passo-a-passo  Aila segue em frente saindo do palácio, encontra um buraco onde precisa pular, desvia de dois inimigos (pogos), sem poder enfrentá-los, pula em uma escadinha de terra para passar para o outro lado, encontra o iô-iô, usa o iô-iô de cipó em um buraco maior, pula outro buraco, passa por mais três inimigos, agora podendo amarrá-los, se quiser, se pendura novamente mas por um buraco maior, puxa uma caixa de um lugar alto, empurra ela para subir em um terreno mais alto, passa por mais três buracos e dois inimigos, até chegar na porta da caverna.  5.1.8 – Finalização do material  Cutscene onde a garota encontra com Rabito e a cena é cortada para o próximo nível.  **5.2 – Nível 2**  5.1.1 – Resumo  O jogador chegou na caverna e agora deve encontrar Rabito no final dela para enfrentar o chefe.  5.1.2 – Material introdutório  Rabito vai estar na entrada da caverna e conversa com Aila, finalizando com “preciso de você no final da caverna, te espero lá.”, e então indo embora.  5.1.3 – Objetivos  Passar os obstáculos e resolver os puzzles para chegar ao final da caverna, enfrentando os inimigos que aparecerem no percurso.  5.1.4 – Descrição física  Uma caverna escura com luzes mágicas que iluminam o caminho do jogador.  5.1.5 – Caminho crítico  Introdução aos inimigos, o jogador vai encontrar diversos “Pogo’s”  5.1.6 – Encontros  Aila se encontra com Rabito no final da caverna, dando início a um diálogo onde ele explica que quer duelar com a garota para testar seus limites, começando a boss fight.  5.1.7 – Nível passo-a-passo  A caverna é mais escura, limitando a visão do jogador. Aila passa por um buraco, depois por dois inimigos com asas, puxar uma alavanca que abre um caminho secreto para abrir um baú e coletar uma chave, ela deve se pendurar para passar por um buraco maior, depois puxar uma alavanca de longe para abrir uma ponte, puxar uma pedra para tapar um buraco, se pendurar por outro buraco, resolver um puzzle de cores para abrir uma porta, subir uma escada, empurrar uma pedra para descer do outro lado, abrir a última porta, onde enfrenta o boss, Rabito.  5.1.8 – Finalização do material  Aila volta para a cafeteria em uma cutscene, e vai ver o Rabito, que está com o braço rasgado, uma lágrima cai no ursinho e alguém bate na porta, tudo fica escuro e os créditos são apresentados |

|  |
| --- |
| 6 – Projeto Artístico |
| **6.1 – Personagens**  Aila:    Volpe:    Rabito:    Panda:    Void:    Pogo:    Karin e Ed:    Sam e Fornificina:    **6.2 – Ambientes**  Cafeteria:    Palácio:    Floresta:    Caverna:    Quarto:    **6.3 – Equipamento**    **6.4 – Miscelânea** |



|  |
| --- |
| 7 – Gerenciamento |
| **7.1 – Detalhes do Cronograma**  **Estimativa de 18 Meses**  10 meses iniciais: Versão Alpha pronta para testes  15**º** mês: Estágios finais de produção, Beta testing  18º Lançamento nas Lojas Online;  **7.2 – Orçamento**  Fixo:  Artista junior:Em torno de R$2.000,00 total  Variável:  Designer-Chefe: R$1.200,00 mensais - R$21.600,00  Programador junior: 1.600,00 mensais - R$28.800,00  Roteirista junior: 1.000 mensais - 18.000  Unity: 55 por mês - ~ R$990,00  Total de Produção  R$53.390,00   * 10% Para funcionamento * 3% imprevistos   \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_  R$59.391,03  **7.3 – Considerações de Licença**  Licença padrão Unity 3D;  Visual Studio Community 2017;  **7.4 – Análise de Risco**  Indefinido.  **7.5 – Plano de Locação** (Lugar a ser vendido)  Loja virtual: Mercado Steam(https://store.steampowered.com/?l=portuguese&redir=explore%2F),  Nuuvem: (https://www.nuuvem.com/),  Itchi.io: (https://itch.io/)  **7.6 – Plano de Teste**   * Testes internos iniciais para prova de conceito * Em estágios mais avançados, *playtesting* de voluntários é requisitado para feedback mais direto * Versões beta para testes em larga escala com fórum para aplicação de feedback direto dos jogadores. |

|  |
| --- |
| 8 – Equipe |
|  |

Game Design:

Vinícius Dantas

Arte:

Vinicius Bizzo e Letícia Figueiredo

Roteiro:

Arthur Francisco

Programação:

Vinícius Dantas, Vinicius Bizzo e Amanda Ottoboni

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| |  | | --- | | Em 22 / 06 / 2018 | | **Vinicius Bizzo**  Gerente do Projeto | |
| |  | | --- | | Em 22 / 06 / 2018 | | **Vinícius Dantas**  Coordenador Técnico | |
| |  | | --- | | Em 22 / 06 / 2018 | | **Vinicius Bizzo**  Coordenador Artístico | |