

# **Game Design Document: The Girls**

## **Autores:**

Rafael Martins, RA: 22018257

Vitor Schaefer, RA: 24013817

Lucas Araujo, RA:23909997

Matheus Pontes, RA:24008938

## **Data:**

25/11/2024

# 1. Introdução

## 1.1 Conceito geral

The Girls é um jogo estilo *Beat 'em Up* sobre a luta contra a violência doméstica, onde uma série de inimigos devem ser combatidos para então ajudar uma vítima de agressão. Mesmo sendo voltado para um público mais jovem, seu estilo nostálgico é um atrativo para jogadores mais experientes. Seu diferencial é a possibilidade de jogar em dupla, aumentando o dinamismo do jogo.

## 1.2 Temática do Projeto

Todo o projeto é voltado para a temática social, com ênfase em violência doméstica. O objetivo do jogo é incentivar pessoas que lidam com situações parecidas a buscarem ajuda. A proposta é apresentada de forma explícita no subtítulo do jogo, onde “180” é o número telefônico da Central de Atendimento à Mulher.

## 1.3 Plataforma

Devido uma exigência acadêmica, o jogo foi desenvolvido para funcionar em um dispositivo de arcade, dispensando o uso de *mouse*. Nota-se que ainda é possível jogar utilizando teclado.

# 2. Personagens

## 2.1 Aurora

Uma super-heroína que combate a agressão doméstica utilizando golpes físicos para nocautear inimigos.

(1) Aurora durante animação de descanso      (2) Aurora durante animação de golpe (*jab*)



(3) Aurora durante animação de golpe (direto)



(4) Aurora durante animação de nocaute



## 2.2 Diana

Parceira de Aurora, Diana utiliza dos mesmos artifícios para combater agressores.

(1) Diana durante animação de descanso



(2) Diana durante animação de golpe (jab)



(3) Diana durante animação de golpe (direto)



(4) Diana durante animação de nocaute



## 2.3 Inimigos Simples

Sem grande relevância na narrativa, são representações de agressores domésticos que precisam ser derrotados no decorrer da fase.

(1) Inimigo básico



(2) Inimigo forte



## 2.4 Inimigo Chefe

Com atributos mais altos que os inimigos simples, é a ameaça final do jogo. Possui habilidades únicas de auto cura, ataque em área e fúria. Representa o marido agressor da mulher apresentada na *cutscene* inicial.

(1) Chefe durante animação de descanso



(2) Chefe durante animação de auto cura



(3) Chefe durante animação de golpe



(4) Chefe durante animação de ataque em área



### 3. Enredo

Em uma cidade brasileira comum, os casos de violência doméstica estavam cada vez mais frequentes, alcançando números alarmantes. Foi então que surgiu uma dupla de super-heroínas destinadas a combater tais crimes e socorrer as vítimas de agressão. Mesmo sem super poderes ou grandes artifícios, The Girls contam com incríveis habilidades de luta, além do forte companheirismo entre si.

O jogo começa com o pedido de socorro de uma mulher que está sofrendo agressão doméstica, sendo assim, The Girls precisam percorrer um caminho ocupado por inimigos até chegar na casa destinada. É preciso muita cautela ao enfrentar os agressores, visto que, para resgatar a vítima, as heroínas terão que enfrentar um poderoso chefe final: o marido agressivo.

Ao derrotar o poderoso inimigo, The Girls cumprem sua missão de resgatar a mulher agredida. Agora, a dupla precisa continuar em sua jornada de lutar contra a violência doméstica e incentivar cada vez mais à busca por ajuda e propagar a ideia de que as vítimas não estão sozinhas nessa causa.

(1) Cenário da rua



(2) Cenário do interior da casa



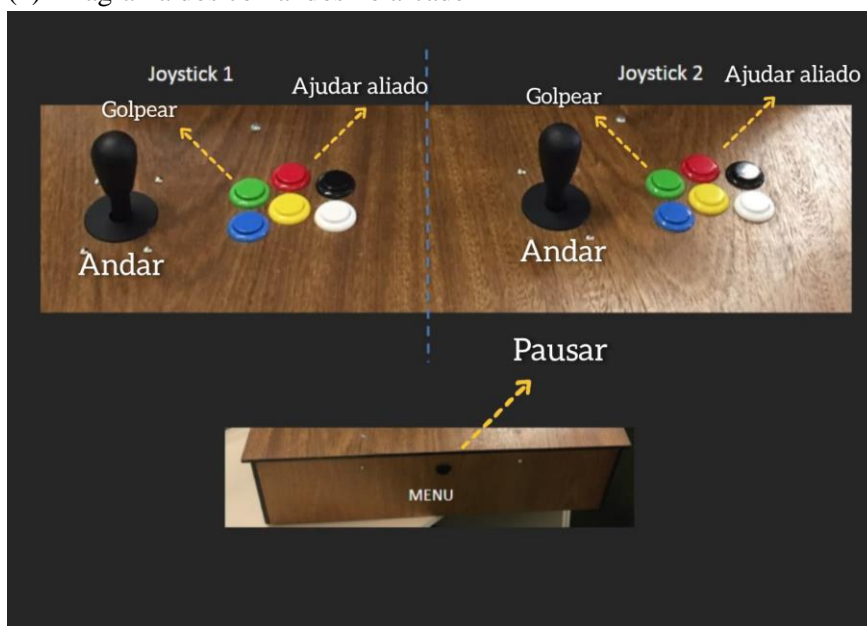
## 4. Jogabilidade

O jogo possui comandos simples de movimentação em quatro direções (cima, baixo, esquerda e direita) e um único ataque que inflige pontos de dano nos inimigos, os quais também realizam tais ações.

Quando jogado em dupla, os jogadores podem ajudar seu aliado após seu nocaute (quando sua barra de vida chega a zero), tendo que se aproximar do mesmo e apertar repetidas vezes o botão do comando antes que o temporizador se esgote. Quanto mais os jogadores são nocauteados, menos tempo de ajuda terão a cada nocaute.

## 5. Interatividade

(1) Diagrama dos comandos no arcade



## (2) Diagrama dos comandos no teclado



## 6. Estilo Artístico

### 6.1 Linguagem Visual

A construção dos elementos visuais foi baseada em histórias em quadrinhos clássicas de super-heróis. As paletas utilizadas nos personagens e HUD consistem em cores primárias com alto contraste, enquanto no cenário há uma maior variação de cores que são trabalhadas, porém de maneira mais sutil, priorizando o destaque nas protagonistas.

### 6.2 Áudio

Tanto as músicas quanto os efeitos sonoros foram produzidos utilizando sintetizadores e baterias simples, referenciando o estilo retro sem utilizar a técnica de música *8-bit*, pois esse método é diretamente associado ao estilo *pixel art*.

## 7. Modelagem

O motor gráfico utilizado foi a Unity Engine. Para as ilustrações e animações, foram utilizados o Adobe Illustrator e Adobe Animate. Para o som, BandLab. Também foram utilizados o Miro para planejamento e organização de referências e o GitHub para armazenamento de arquivos referentes ao projeto.

## 8. Referências

O efeito sonoro de golpe foi retirado do seguinte site:

<https://studio.youtube.com/channel/UCJRQbac1sWXvNz8bo23VhXA/music>

A música da primeira *cutscene* foi retirada do seguinte site:

<https://pixabay.com/pt/music/rocha-motivational-rock-music-you-canx27t-give-up-120949/>

A música da primeira *cutscene* foi retirada do seguinte site:

<https://pixabay.com/pt/music/search/musica%20de%20vit%C3%B3ria/?pagi=2>

## **9. Conclusão**

O projeto atendeu grande parte das expectativas da equipe, porém o escopo inicial constava dois níveis extras com cenários (a princípio, um bar e um escritório comercial) e chefes finais únicos. Além disso, novas variações e sequências de golpes foram inicialmente planejadas, porém, não colocadas devido ao curto prazo de entrega. Contudo, acreditamos que as principais competências foram devidamente trabalhadas e que a proposta de um jogo de arcade com temática social foi cumprida com êxito.