

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Sparta Studios |  |  |  |  |

Corina

Documento de Game Design

Conteúdos

1. [Visão geral 2](#_Toc449553371)

[Conceito](#_Toc449553372)

[Funções](#_Toc449553373)

[Equipe](#_Toc449553374)

[Ferramentas](#_Toc449553375)

[Publicação](#_Toc449553376)

1. [Narrativa 4](#_Toc449553377)

[Plano de fundo](#_Toc449553378)

[Enredo](#_Toc449553379)

[Personagens principais](#_Toc449553380)

[Personagens secundários](#_Toc449553381)

1. [Jogabilidade 4](#_Toc449553382)

[Formas de interação](#_Toc449553383)

[Mecânicas](#_Toc449553384)

[Combate](#_Toc449553385)

[Evolução](#_Toc449553386)

1. [Interface 5](#_Toc449553387)

[GUI](#_Toc449553388)

[Menus](#_Toc449553389)

1. [Progressão 5](#_Toc449553390)

[Fluxo do jogo](#_Toc449553391)

[Poderes](#_Toc449553392)

[Evolução da personagem](#_Toc449553393)

1. [Arte 5](#_Toc449553394)

[Arte conceitual](#_Toc449553395)

1. [Áudio 5](#_Toc449553396)

[Trilha sonora](#_Toc449553397)

[Efeitos sonoros](#_Toc449553398)

[Falas](#_Toc449553399)

1. [Considerações finais 6](#_Toc449553400)

# Visão geral

Uma introdução aos conceitos primários do jogo e aos membros envolvidos

## Conceito

Corina é um jogo 2D de plataformas seguindo o estilo comumente apelidado de Metroidvania (composto de elementos das séries Metroid e Castlevania). O estilo Metroidvania consiste em um mundo aberto onde certas áreas somente estarão acessíveis fazendo-se uso de habilidades que serão adquiridas ao longo do jogo.

Corina é uma jovem adulta que trabalha em uma certa empresa cuja relevância é mínima para o jogo. O jogador é responsável por todas as ações de Corina, desde a movimentação básica de andar, saltar e interagir com objetos, até aos movimentos complexos utilizando-se dos poderes adquiridos ao longo do jogo. As movimentações especiais permitirão que a personagem consiga vasculhar completamente o cenário e elas serão adquiridas de forma progressiva.

O cenário em sua maior parte lembra um castelo mas possui salas com temas diferentes, relacionados aos sonhos de Corina. Há diversas criaturas espalhadas ao longo do castelo, nomeado **Palácio Mental**, as criaturas concordam com o cenário e interagem com ele também. Além das criaturas base, existirão chefes em algumas salas específicas e a recompensa por derrota-los será sempre maior do que a de derrotar as criaturas básicas.

Novas habilidades serão adquiridas ao se chegar em determinados pontos da história e dependerão das escolhas do jogador. Habilidades adquiridas poderão ser melhorada gastando pontos, que serão adquiridos de várias formas ao longo do desenvolver da história.

O jogo não terá necessariamente um fim, pois a exploração do **Palácio Mental** pode ser bem extensa, no entanto a história terá pontos críticos, que incluem um ou mais finais, dependendo das ações do jogador.

## Funções

A equipe envolvida no desenvolvimento do jogo é composta pelos seguintes cargos (com suas descrições):

* **Game Designer**: Responsável pela supervisão de todas as áreas de desenvolvimento do jogo, deverá ser consultado quando houverem mudanças drásticas no processo de desenvolvimento, além de documentar todo o processo neste documento.
* **Roteirista**: Responsável pelo roteiro do jogo, as relações entre personagens, falas do jogo, transições, evolução de personagens, narrativa e outras funções
* **Gerente de Marketing**: Responsável pela divulgação e venda do jogo.
* **Designer de Personagens**: Responsável por criar todos os personagens do jogo, estabelecer seus comportamentos e definir suas características, especialmente a aparência física dos mesmos, o que pode ser feito através de esboços e artes conceituais.
* **Designer de Cenário**: Responsável pelo processo de criação do cenário do jogo e sua interação com os personagens, criando artes conceituais e dando características de cada setor do cenário.
* **Testador**: Responsável por buscar falhas dentro do jogo e determinar, dessa forma, se o produto atingiu a meta esperada. Regularmente deve realizar testes sozinho, com outros testadores e também com o público. Os resultados obtidos em testes deverão ser analisados pelo Game Designer e documentados.
* **Programador**: Responsável pela programação do jogo. Periodicamente deve enviar versões para o testador e o Game Designer para que sejam devidamente documentadas.
* **Artista Técnico**: Responsável pela ligação entre a equipe artística e a de programação, deve estabelecer como as artes serão utilizadas no jogo.
* **Engenheiro de Áudio**: Responsável por criar todos os aspectos sonoros do jogo e pelo controle de qualidade do som
* **Animador 2D**: Responsável pela animação de personagens e pela criação de cenas, quando necessário. Também deve importar os sprites para o ambiente de desenvolvimento e adaptá-los, se necessário.

## Equipe

A tabela abaixo contém informações dos membros da equipe envolvida no desenvolvimento, bem como descrição de suas funções.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Membro | Associado desde | Funções | Contato |
| Lindomar Matos de Paulo | Abril/2016 | Game Designer  Designer de Personagens  Roteirista  Programador | [lindomar.lmp@gmail.com](mailto:lindomar.lmp@gmail.com)  (32) 999 629 512 |
| Tamillys Pantuza Coelho Pinto | Abril/2016 | Artista Técnico  Animador 2D | [tamillyspantuza@gmail.com](mailto:tamillyspantuza@gmail.com)  (31) 982 461 570 |
| Yuri Pereira Andrade | Abril/2016 | Designer de Cenário  Testador | [andrade.yuu@gmail.com](mailto:andrade.yuu@gmail.com)  (32) 988 861 962 |
| Euler Rithiele Queiroz de Alvarenga | Abril/2016 | Engenheiro de Áudio  Testador | [euler.sistemas@gmail.com](mailto:euler.sistemas@gmail.com)  (32) 984 624 949 |

## Ferramentas

A tabela abaixo lista as ferramentas utilizadas durante o desenvolvimento do jogo Corina. OS programas da lista são gratuitos e poderão ser alterados de acordo com a necessidade.

|  |  |
| --- | --- |
| Programas |  |
| Unity 3D | Game Engine utilizada na criação do jogo como um todo |
| GIMP | Software de manipulação de imagem |
| Visual Studio | Ambiente de desenvolvimento para criação dos scripts do jogo |
| GitHub | Ferramenta de compartilhamento de arquivo |

## Publicação

O jogo Corina será, inicialmente, desenvolvido para PC (Windows) em uma versão de demonstração (demo). Após devida análise, outras plataformas serão consideradas, bem como a distribuição em escala global de uma versão completa.

# Narrativa

Em Corina, o jogador controlará a personagem que dá título ao jogo em sua jornada em busca de respostas. Essa seção entrará nos detalhes da narrativa.

## Plano de fundo

O mundo de Corina é muito similar ao nosso, exceto que logo na introdução do jogo, algo estranho acontece: Uma atmosfera cinza e pesada toma conta de tudo e de todos e de repente todas as pessoas do mundo entram em um estado de paralisia, como se estivessem congelados em carbonita¹. Corina também é afetada pela calamidade, no entanto sua mente continua ativa, e é a partir daí que o jogo se inicia e o jogador é introduzido ao **Palácio Mental** de Corina, um mundo misto de sonhos e pesadelos da protagonista. Como sabemos, sonhos nem sempre vão de acordo com a nossa vontade, e Corina está bem ciente disso, por isso cabe ao jogador atuar como **Fator Crítico**, o elemento que permitirá ou não que as ações de Corina alterem a realidade de sua própria mente.

## Enredo

O ano pouco importa, a sociedade já é moderna e o mundo globalizado, por isso a posição geográfica também não importa. Corina vive em uma grande cidade e trabalha em um escritório. Sua posição na empresa é irrelevante. Corina era irrelevante. Ou assim pensava ela. Corina é uma jovem comum que não havia atingido suas metas ainda, trabalhava por que queria viajar pelo mundo e conhecer coisas diferentes. Enquanto não podia viajar para outros lugares físicos, Corina sempre fazia viagens em sua própria mente, imaginando diversos cenários, lugares onde queria passar as férias, templos que gostaria de explorar, museus que queria conhecer. Ela sempre imaginava a história por trás de certas localidades no globo e das pessoas de lá. Sempre criativa, Corina não imaginara que seu dom pudesse ser tão útil quanto estava próximo de ser.

Naquela tarde, Corina voltava do almoço e o elevador já estava chegando ao seu andar, quando sem nenhum aviso, tudo se escurece. “Um apagão? ”, pensou Corina. A pergunta ecoou em sua mente, mas não chegou aos lábios. As demais pessoas no elevador estavam estranhamente caladas. Corina não podia se mover, não sentia seu próprio corpo, na verdade era como se nenhum de seus sentidos estivessem funcionando, havia apenas o vazio. Corina tenta falar, pedir ajuda, gritar, mas percebe que não ouve a própria voz, sabe que está apenas pensando e segue assim por algum tempo, até que finalmente sente seu corpo se mover.

Uma luz pisca fortemente e Corina consegue enxergar um caminho à frente, como um infinito corredor de pedra, a luz era fraca demais para mostrar seu fim. Ela já não mais estava no elevador. Não estava na empresa. Nem acreditava mais estar no mesmo plano de existência de antes. Parecia estar sozinha, mas sentia uma presença ali, e então, exclamando, Corina consegue ouvir sua própria voz, questionando a presença que sentia. Sua mente estava confusa, seu corpo não era o mesmo que estava no elevador, era na verdade uma extensão de seus pensamentos, uma materialização física em um plano puramente mental. Tudo ali era. E ela sabia. Ao “despertar” nesse plano, muitas coisas ficaram mais claras para Corina, ela automaticamente sabia lidar com o que estava à sua frente. Mas ainda havia uma presença ali.

Tentando se mover, Corina percebe que não pode, como se algo a impedisse. Logo ela percebe que a tal presença era responsável por isso. Ela tenta conversar “vamos, ande!”, exclama. E então percebe que se move. Ela tinha de estar em sincronia com a presença, precisavam fazer as coisas juntos. Aquela realidade era criada por ela e poderia ser alterada por ela, mas ainda assim haviam regras, regras que ela deveria seguir e que eram impostas pela presença, pelo **Fator Crítico**.

Por diferentes lugares, variando de sonhos felizes aos cantos escuros de sua mente, Corina viaja aliada do **Fator Crítico**, ganhando sua confiança e cada vez mais manipulando sua realidade para que, eventualmente consiga sair dali e voltar para o lugar de onde veio, finalmente entendendo o que houve naquele dia. A verdade é que sair daquele lugar não era tão difícil e nem demora tanto a acontecer. Uma vez de volta ao plano material, no entanto, as perguntas apenas aumentam. Corina ainda estaria paralisada pela manta cinza que cobria o mundo. Aos poucos, descobrindo os segredos em seu **Palácio Mental**, Corina descobriria mais segredos sobre seu **Mundo Cinza**, e essa seria agora sua jornada.

## Personagens principais

Corina é a protagonista e o jogador também atua com papel importante na história, como citado antes. Além deles, alguns colegas de trabalho de Corina devem aparecer na trama, e também a figura misteriosa: **Numa**, um sábio que aconselha Corina em como superar o **Fator Crítico**.

## Personagens secundários

A fazer

# Jogabilidade

Corina é um *sidescroller 2D*, ou seja, um jogo representado no plano bidimensional, que se encaixa no subgênero *Metroidvania*, que é uma mescla dos clássicos jogos das séries *Super Metroid* e *Castlevania*, que são jogos de mundo aberto, com mapa livre que tem áreas que somente podem ser acessadas após se adquirir certas habilidades.

## Formas de interação

A fazer

## Mecânicas

A fazer

## Combate

A fazer

## Evolução

A fazer

# Interface

## GUI

A fazer

## Menus

A fazer

### Sub-menu 1

Descrição

# Progressão

Descrição

## Fluxo do jogo

A fazer

## Poderes

A fazer

## Evolução da personagem

A fazer

# Arte

Descrição

## Arte conceitual

A fazer

# Áudio

Descrição

## Trilha sonora

A fazer

## Efeitos sonoros

A fazer

## Falas

A fazer

# Considerações finais