

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 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 aos 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 num 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 em sua própria mente.

Continua...

## Enredo

A fazer

## Personagens principais

A fazer

## Personagens secundários

A fazer

# Jogabilidade

Descrição inicial

## 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