

GDD – Game Design Document

Até para se criar um jogo, é necessária uma documentação. A documentação básica de um jogo consiste em relatar uma breve descrição do contexto do jogo (como foi feito abaixo), sua estrutura narrativa (ou seja, o enredo do game), quais os efeitos sonoros, músicas, cenários, fases, entre os demais recursos. Para fazer essa relação de parâmetros que indica como é o jogo e o que ele deve conter, antes de criá-lo, é escrito um documento sobre ele, que se chama “**GDD – Game Design Document ou Documento de Design do Jogo**”.

Título: Memórias – Escape Se Puder



– BENTO PROJETO –

Breve Descrição:

Memórias – Escape Se Puder: é um jogo que remete aos gráficos de 8-bits (**MonoChrome**) de curta duração desenvolvido para o evento denominado **TocaJam 2023 Slasher Movies**, seu principal objetivo é escapar da sala na qual se encontra interagindo com o ambiente e resolvendo vários enigmas e quebra-cabeças. E pelo bem de sua sanidade mental, você também quer saber o MOTIVO de estar lá. O jogo possui dois finais distintos dependendo das pistas obtidas durante suas investigações com os ambientes do jogo.

Tipo de Jogo / Gênero:

Point And Click, Escape Room, Horror Psicológico e Puzzle.

Plataforma:

PC – Windows

Público-alvo:

Maiores de 13 anos

Cenário (Stage Background):

Ocorre em uma sala misteriosa com vários itens para interagir.

Descrição longa:

Point And Click (Aponte e Clique) é um subgênero de aventura cuja mecânica consiste basicamente em apontar e clicar para gerar uma ação, seja andar, correr ou coletar itens.

**Solucione o quebra-cabeça e saia da sala.
Encontre as pistas ou morra sufocado.**

Você acorda em uma sala misteriosa, sem memória e drogado. É necessário sair dali. Mas, pelo bem de sua sanidade mental, você também quer saber o MOTIVO de estar na sala. Será que você é capaz de escapar e descobrir o real motivo de estar preso lá.

Memória – Escape Se Puder foi desenvolvido para o evento denominado **TocaJam 2023 Slasher Movies**, é o tipo de jogo perfeito para quem gosta de passar um bom tempo quebrando a cabeça com diversos quebra-cabeças (puzzles). Entre os principais aspectos do game, destaca-se a interação com mouse (não padrão para o **RPG Maker VX Ace**) e o esquema de final alternativo (dependendo das pistas que o jogador encontrar). Trilha sonora completa para ambientação e gráficos totalmente originais remetendo aos gráficos 8-bits em **MonoChrome**.

Sistema do Jogo:

Use o [Mouse] para interagir com o ambiente e para passar as caixas de mensagem (Podendo também utilizar as teclas Z e Enter). Clique na SETA que fica no canto de cima da tela para olhar o outro lado da sala ou aproximar/desaproximar de alguma área específica.

Clique nos itens do inventário para examiná-los.

- ✓ **Número de jogadores:** Apenas Um;
- ✓ **Personagem principal:** Você (em primeira pessoa);
- ✓ **Personagens não jogadores:** (Anotações, Sala, Objetos);
- ✓ **Objetos da sala:** (paredes, portas, quadros, moveis, tapete, estante, lixeira etc.);
- ✓ **Salvar Jogo:** Sim. No Livro de Registro;
- ✓ **Indicadores do jogo:** O indicativo de tela de jogo é apenas um (menu de itens), que mostra ao jogador o que fazer;
- ✓ Você não pode examinar itens durante a execução de puzzles.
- ✓ **Objetos de socorro (Vida):** Neste jogo não há objetos de socorro (como bônus), nem mesmo várias vidas ao jogador. O jogador possui apenas uma vida;
- ✓ **Atenção:** Tenha por perto caneta e papel para anotar senhas e dicas.
- ✓ O sistema de mouse é sensível. Evite dar clique duplo!

Estrutura Narrativa:

O jogador NÃO possui a opção de pular a introdução, pois a mesma é de suma importância para o enredo do jogo.

O jogo é muito intuitivo, ou seja, não necessita de tutorial. Apenas use o [Mouse] para interagir com o ambiente e para passar as caixas de mensagem. Clique na SETA que fica no canto de cima da tela para pular de mapa. Possui uma barra de menus (itens) que pode ser examinados.

Mecânica do Jogo:

Mouse: interação com objetos através do mouse;

Teclas: “Z” ou “Barra de Espaço”: Ação/Confirmação; Teclas “X” ou “Esc”: Cancelar/Sair.

Game flow:

O jogo possui apenas dois níveis, no entanto, é subdividido em vários subníveis; Possui dois finais distintos dependendo das pistas obtidas durante suas investigações com os ambientes do jogo (Principalmente com a estante).

Mapa de Ambientes:

A história em **Memórias – Escape Se Puder** acontece basicamente em uma sala, mas na tela de título criei um centro urbano ordinário, que está presente no dia a dia de cada um. Isso cria uma identificação imediata do jogador que se imagina ali, vivendo situações corriqueiras em que suas

decisões alteram seu destino. O trabalho de arte dos ambientes permeou apenas o corriqueiro, com lugares banais, não trabalhei com aspectos fanáticos ou sobrenaturais. Todavia a proposta de uma ameaça latente existe através da situação em que o protagonista se encontra.

1ª Tela de Título: Tela de título animada, mostrando um centro urbano abandonado.



2ª Nível (Tela) O ambiente da sala com destaque para porta de saída.

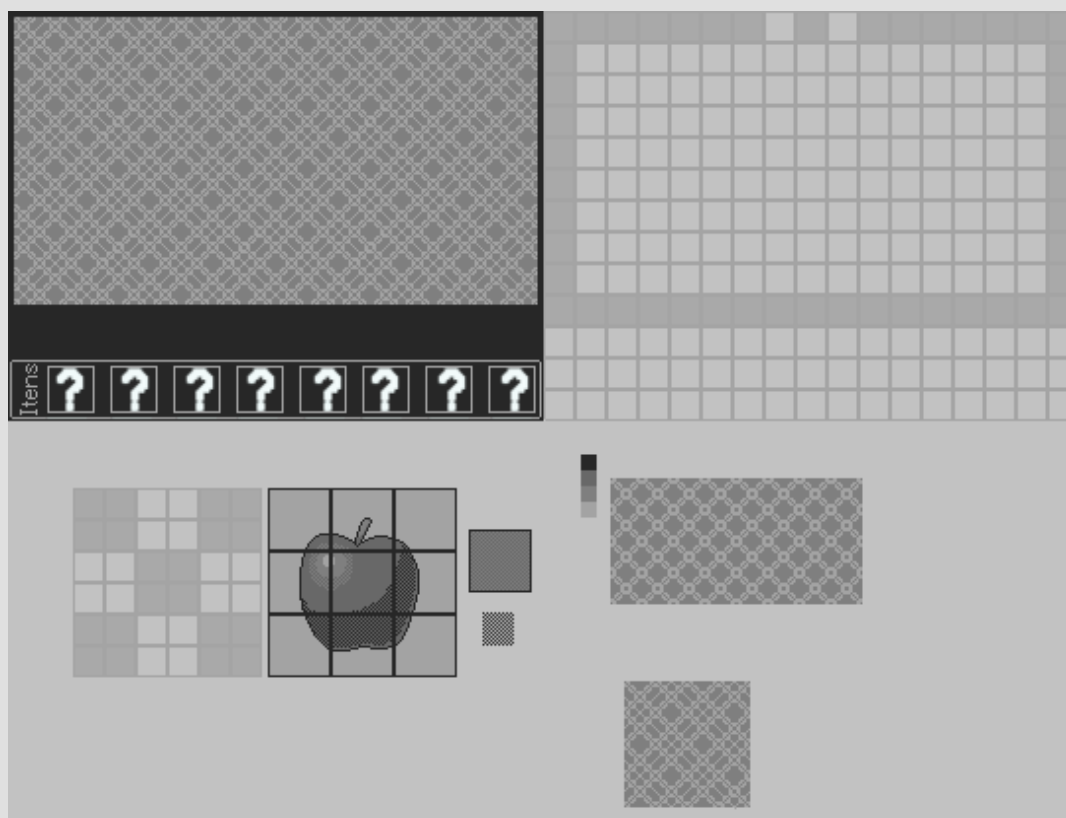


Sistema de itens: Possui um menu para guardar os itens obtidos.

3ª Nível (Tela) O ambiente da sala com destaque para janela.



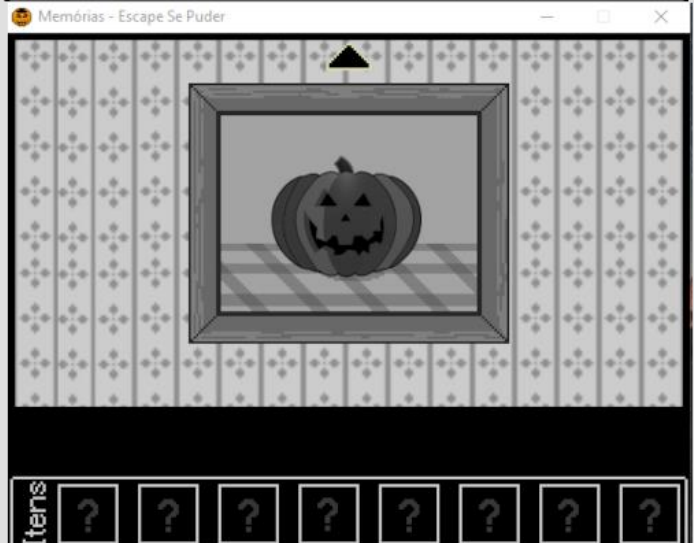
O processo de desenvolvimento do jogo baseado na paleta de cores e com gráficos remetendo os de 8-bits (*MonoChrome*).



Telas do Jogo:

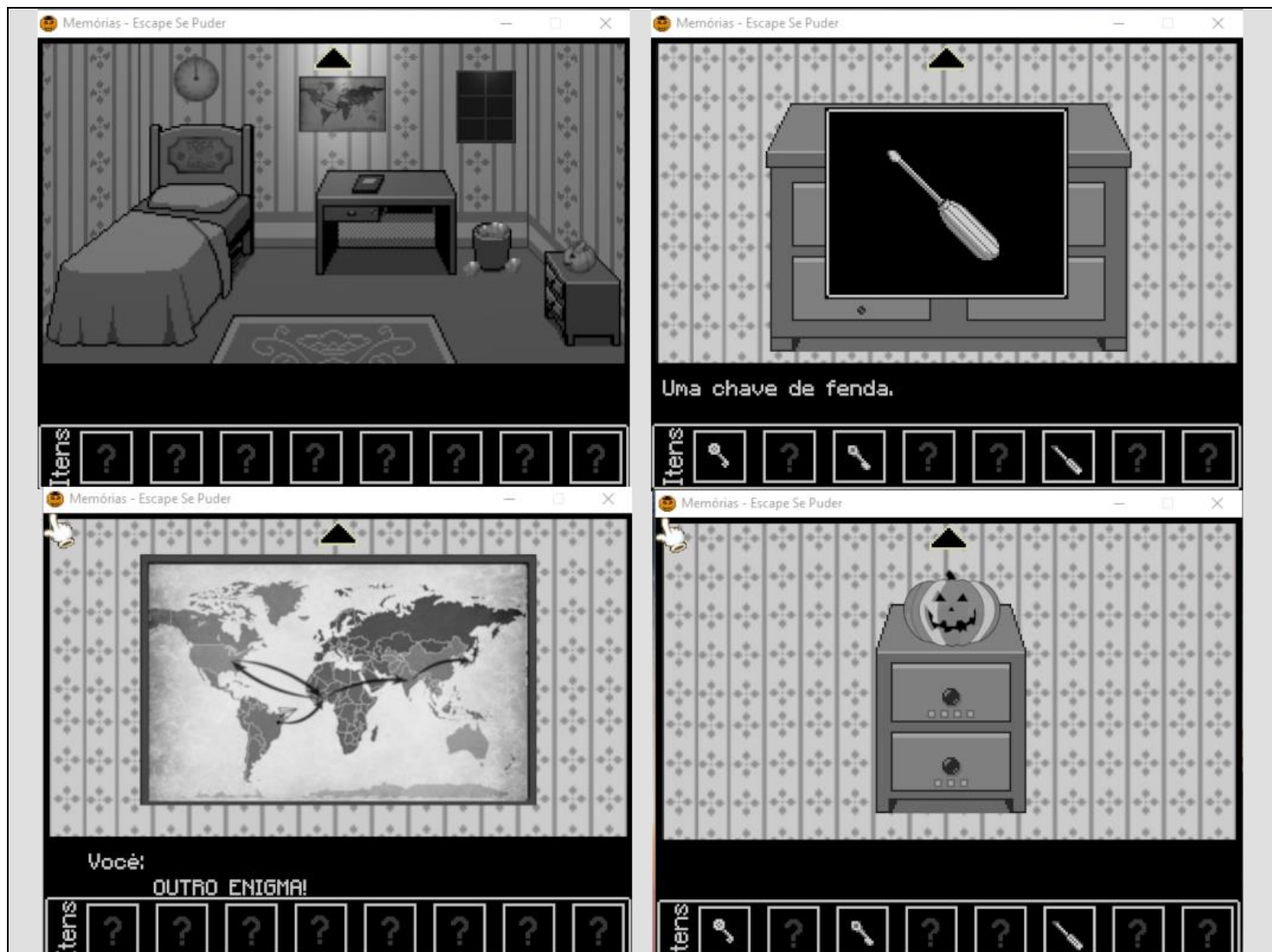
Captura de telas do jogo *Memórias – Escape Se Puder*:

Primeira Tela com quatro imagens do jogo:



Captura de telas do jogo *Memórias – Escape Se Puder*:

Segunda Tela com quatro imagens do jogo:



Sistema do Mouse (Mouse System)

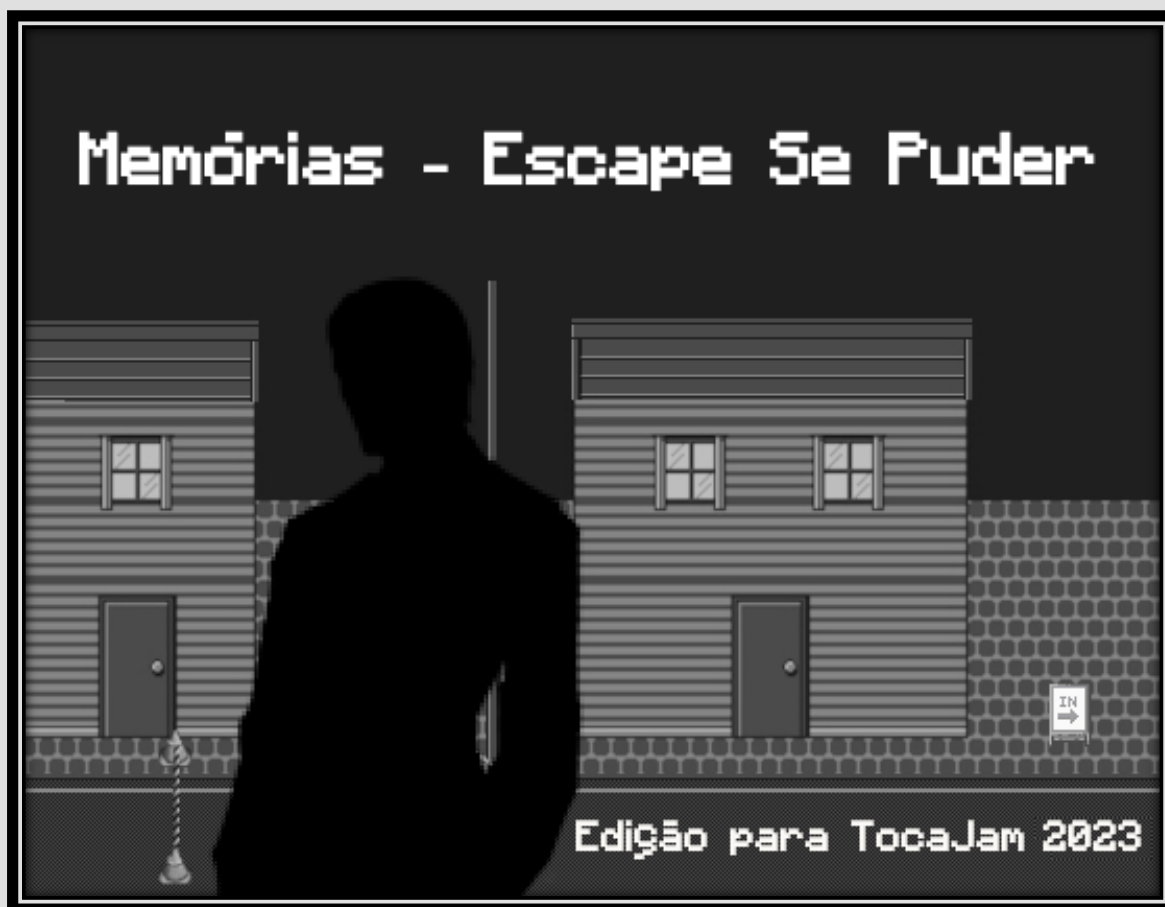


- 1) Use o [Mouse] para interagir com o ambiente e para passar as caixas de mensagem (Podendo também utilizar as teclas Z e Enter).
- 2) Clique na SETA que fica no canto de cima da tela para olhar o outro lado da sala ou aproximar/desaproximar de alguma área específica.
- 3) Clique nos itens do inventário para examiná-los.

Fonte – Minecraftia (Crafron Gaming):

Baseado nas fontes dos jogos de 8-bits.

Título e Telas de Informação:



Tela de título;
Tela de Créditos.

Análise de dados educacionais:

O Jogo **Memória – Escape Se Puder** possui relação com o conteúdo de Matemática, pois o objetivo do game é descobrir pistas através de puzzles que contribuem com o raciocínio lógico.

Requisitos de áudio:

BGM – SE – BGS – ME: Caio Varalta and kelvin MacLeod

Programação – Engine:



Scripts Adicionais:

Scripts - Jet's Mouse System
Yanfly's Message System
JV Master's Skip Title Screen
Raizen's Lune Ultimate Anti-Lag
Ao Zeus81, pelo script "Fullscreen ++".
Ao Zerbu, pelo script "Text Sound Effect".
Ao Raizen, pelo script "Lune Ultimate Anti-Lag"
MOG - Ayesha Title Screen
MOG - Title Multilogo - [Stand-Alone Series]
MOG - Simple Anti Lag (V2.1)
MOG - Anti Animation Lag (v1.1)
MOG - Clear Memory (v1.0)
MOG - Debug Mode + Ver 1.7 (For Scripters)
modern algebra (rmrk.net) Animated Parallax
modern algebra (rmrk.net) Picture Bug Fix

Beta Testers:

Caio Varalta;
Caio Rodrigues Sabino;
Lucas Gabriel Rodrigues Sabino;
Pedro Henrique Rodrigues Sabino.

Referências:

Baseado nos Jogos e Filmes de *Slasher* e *Escape Room*;
Baseado no jogo: *Mysterious Room Escape*;
Desenvolvedora: *Okami Amaterasu*.

Agradecimentos:

Aos desenvolvedores do evento denominado *TocaJam Slasher Movies 2023*;
Desenvolvedores DanTheLion/Jazz(Caio Varalta)/Paradiddle;
Canal Player Banzai;
Canal e PodCast Toca do Dragão.

Muito Obrigado por jogarem o Jogo!