

STAY OUT OF THE HOUSE

Game Design Document

Versão: 2.0

Autores:

FELIPE MENEGAS

HELENA ISADORA TORINELLI

VICTOR PODIATSKY ALVES

BEATRIZ RAFAELA NUSS BUTZKE

Blumenau,
Julho de 2022

Índice

História	2
Gameplay	3
Personagens	4
Elementos do jogo	6
4.1 Personagens	6
4.2 Objetos e/ou tilesets	6
Controles	7
Câmera	9
Universo do Jogo	10
Interface	11
Cutscenes	12
Cronograma	13

1. História

Gaia morava com sua mãe e seu pai, ela descobre que sua mãe está traindo seu pai conta para ele, consequentemente os dois se divorciam, a guarda de Gaia fica para Angel a mãe, logo depois do divórcio Angel vai com sua filha para Mendswood cidade onde a avó de Gaia, Jessy mora, chegando lá ela passa dias dormindo do porão e fazendo tudo que sua avó e sua mãe mandam, em um desses dias ela conhece um menino, criam uma amizade, depois de Gaia ter apanhado por chegar tarde em casa ela é trancada no porão, devido a raiva ela foge para a cidade de seu pai com a esperança de encontrar ele, chegando lá ela passa por uma ponte e todas as lembranças que ela acabou perdendo devido ao trauma voltam fazendo ela lembrar que aquele menino era Jack seu melhor amigo que tinha se matado devido depressão, ela sentiu uma tristeza tão repentina que decide pular para que isso tudo acabe, e assim quando ela está prestes a se jogar seu pai aparece e salva sua vida.

2. Gameplay

O jogo consiste em uma narrativa RPG, O jogo inteiro se passa na mente de Gaia, que no presente é uma jovem adulta mas que vai confrontando seus traumas que foram feitos ao longo de sua vida. No jogo haverá a princípio nove salas, cada uma com paletas de cores diferentes com relação ao tema da sala e objetos e elementos fictícios, entre elas salas intermediárias que serão checkpoints, dentro de cada sala haverá sempre pelo menos um diálogo com um NPC que apresentará a missão e os obstáculos que o jogador terá que enfrentar. Ao concluir uma sala, haverá uma cutscene sobre o que a traumatizou.

O jogo tem como objetivo a imersão e o entretenimento do jogador, ele é focado no desenvolvimento da protagonista, onde ela supera problemas familiares e sentimentos confusos.

3. Personagens

Gaia

Gaia é a protagonista da história, filha de Elizabeth e James, uma criança introvertida e sensível, possuindo diversos traumas relacionados com seu passado, como o fato de que seu amigo de infância se suicidou. Foi Gaia quem descobriu a traição de sua mãe com o secretário, prontamente contando a seu pai, que deu fim a um casamento de muitos anos, com isso Gaia e sua mãe vão morar com Edith, é nesse ponto que o jogo começa. Com o passar do tempo Gaia faz um novo amigo que deixa seus pensamentos conflitantes, e com isso busca James. Tem 12 anos e cabelos pretos.

Elizabeth

Elizabeth saiu da casa de sua mãe quando conheceu James, ela se mudou para **Meysen** e depois de 23 anos de casados eles tiveram uma filha. Após o término de seu casamento Elizabeth e sua filha se mudam para a casa de sua mãe, em Mendswood, o tempo passa lentamente e a cada dia ela se enraivece mais pelo fim de sua família perfeita, seu ódio cresce arduamente por Gaia todos os dias. Tem 35 anos e cabelos castanhos compridos.

Edith



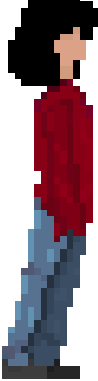
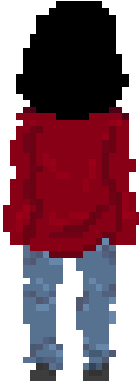
Edith sempre morou na mesma cidade com seu marido, mas depois de 30 anos de casada seu marido veio a falecer e sua filha se mudou quando se casou, depois disso ela não teve que lidar com mais nada importante, passava a vida assistindo TV, fazendo compras e cuidando do seu jardim até que sua filha volta chorando e culpando sua neta pelo fim de seu casamento, ela depositou toda sua atenção em Elizabeth que estava abalada com a separação e deixou Gaia responsável pelos trabalhos domésticos. Tem 60 anos e cabelos curtos grisalhos.

Jack

Jack morava com seus pais em **Meysen**, mas devido problemas com álcool seu pai agredia sua mãe e isso acabou desencadeando depressão em Jack que se suicidou aos 14 anos, ele sempre esteve ao lado de sua amiga Gaia, mesmo depois de morto.

4. Elementos do jogo

4.1 Personagens






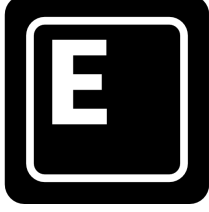
Personagem	Sprite Frontal	Sprite lateral Esquerdo	Sprite lateral Direito	Sprite Traseiro
Gaia				

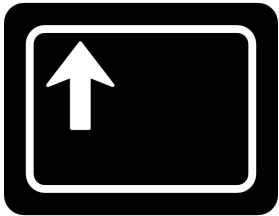
4.2 Objetos e/ou Tilesets

Nome do objeto	Sprite
Tileset da casa de gaia	

<p>Corredor com várias portas</p>	
<p>Geraldo(Mascote)</p>	
<p>Exemplo de NPC</p>	

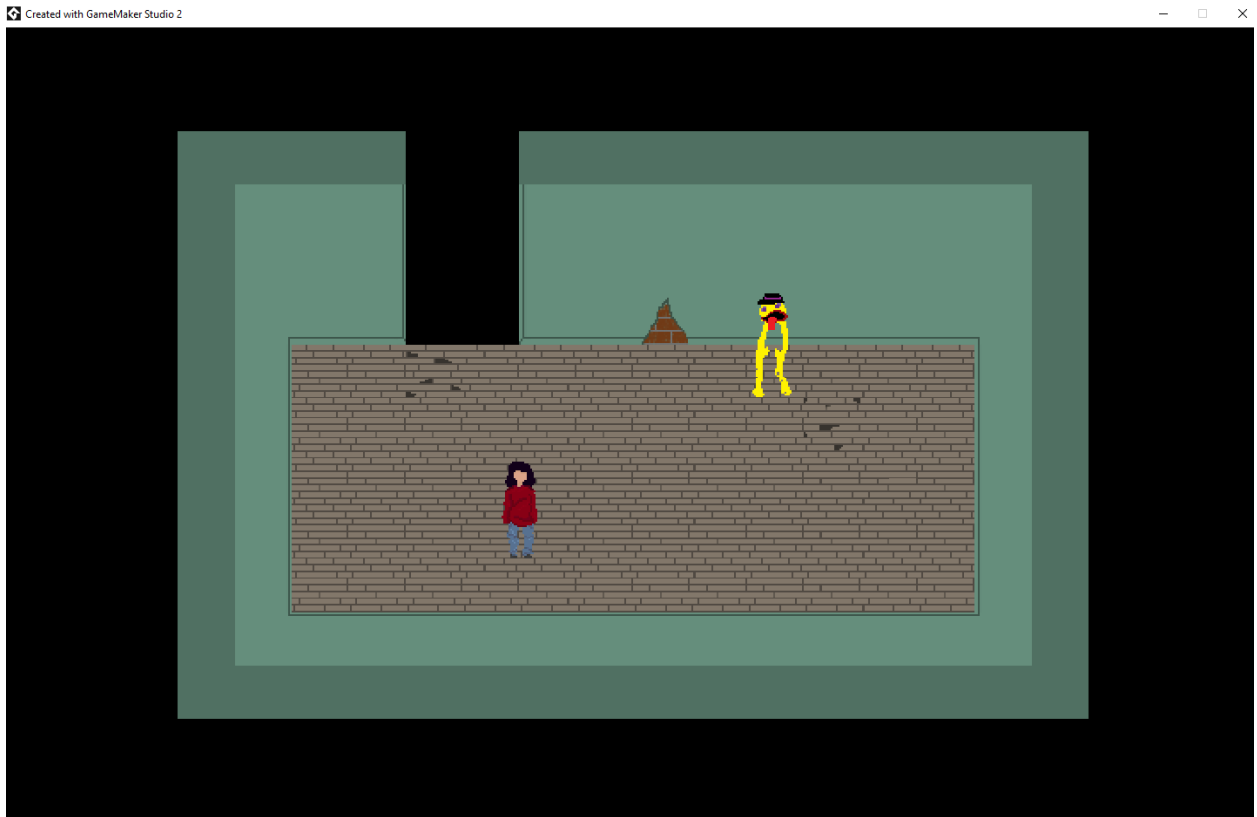
5. Controles

	"W"	O personagem anda para cima(já que a perspectiva da câmara é vista na terceira pessoa de diagonal para cima.
	"A"	O personagem anda para a esquerda.
	"S"	O personagem anda para baixo.
	"D"	O personagem anda para a direita.
	"Q"	Tecla para abrir o inventário.
	"E"	Tecla para interagir com os objetos e/ou falar com os personagens.

	"SHIFT"	Tecla para correr.
---	---------	--------------------

6. Câmera

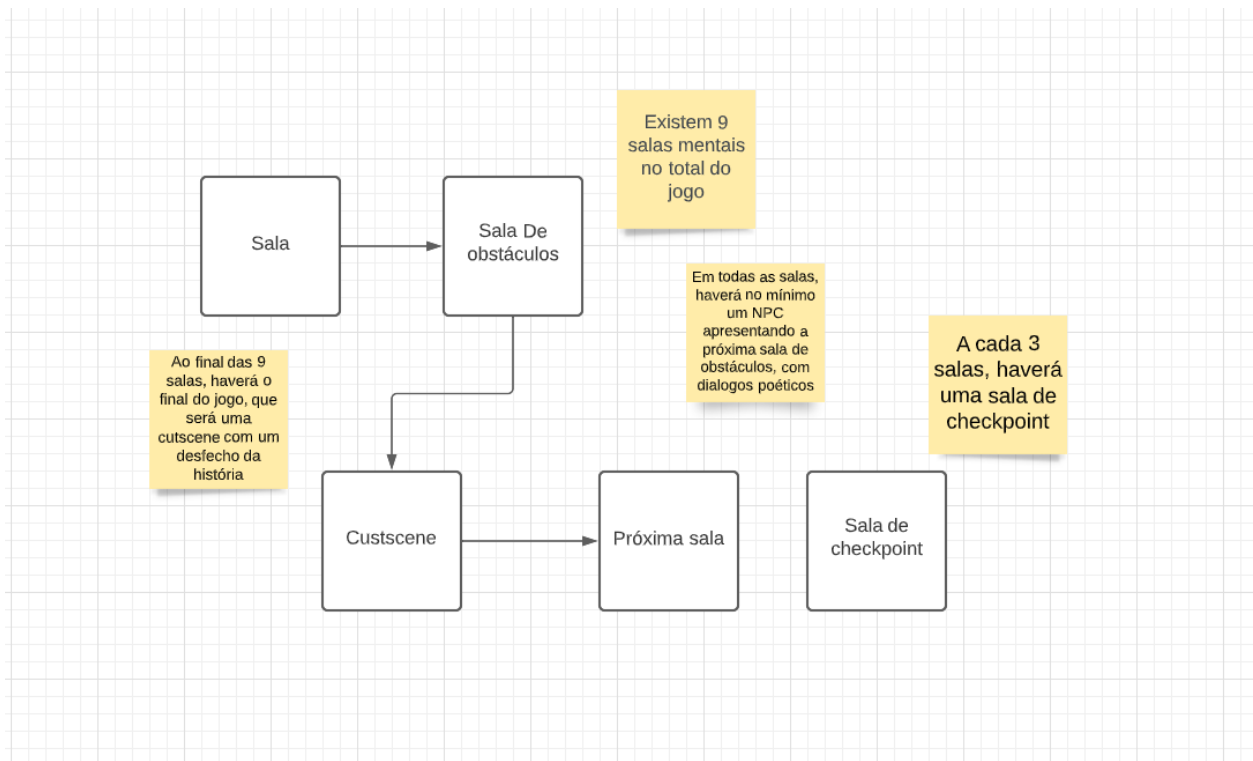
A perspectiva da câmera será de diagonal para cima em terceira pessoa, como normalmente são em jogos indie estilo RPG, Segue o screenshot do teste de câmera.



Screenshot do teste de câmera.

7. Universo do Jogo

Mapa mental de como será feito o mapa do jogo.



Legenda:

- Existem 9 salas mentais no total do jogo
- Em todas as salas, haverá no mínimo um NPC apresentando a próxima sala de obstáculos, com diálogos poéticos
- A cada 3 salas, haverá uma sala de checkpoint
- Ao final das 9 salas, haverá o final do jogo, que será uma cutscene com um desfecho da história

8. Interface

Por enquanto apenas Fizemos um projeto de sprite de barra de ansiedade, quanto mais alto estiver, mais estável está a personagem, e quanto mais baixo está, mais instável a personagem estará, fazendo a tela tremer e com áudio de sussurros, o nível da barra vai abaixando automaticamente ao longo do tempo, e para recuperá-la a personagem precisa dormir e/ou fazer alguma outra coisa que precisaremos discutir.



Sprite da barra de ansiedade ou sanidade(ainda teremos que discutir mais).

Obrigatórios:

- Barra de Vida (nas missões)
- Tela inicial
- Tela de pause
- inventário básico
- tela de loading
- barra de sanidade e/ou ansiedade (para dificultar um pouco a gameplay e imersão do jogador a personagem)

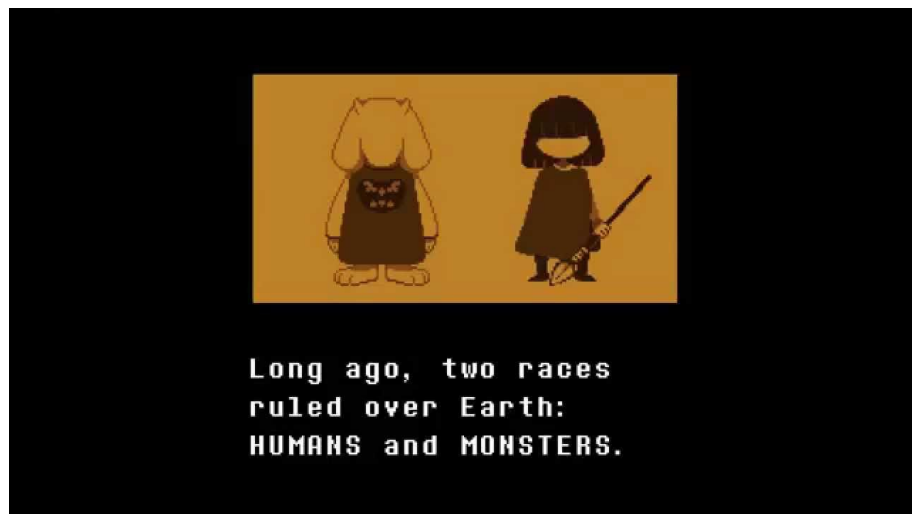
A pensar:

- Barra de estamina
- Placa de pontuação(nas missões)
- Menu de configurações

9. Cutscenes

Usaremos as cutscenes no final de cada sala de obstáculo, que, quando o jogador conseguir vencer, será revelado a parte da história relacionada a sala, por exemplo, uma sala sobre um trauma de agressividade, no final quando aparecer a cutscene, será revelado o que houve e o por que a personagem guarde tanto rancor e ódio.

O Estilo das Cutscenes será no mesmo estilo de Undertale.



Screenshots retiradas do Jogo Undertale de Toby Fox

10. Cronograma

	junho				julho				
Tarefa/Semana	1	2	3	4	1	2	3	4	Progresso
Escrever o GDD							x	x	Completo
Apresentar GDD							x	x	Completo
Selecionar/desenhar a arte dos personagens				x	x	x	x	X	Em Progresso
Selecionar/desenhar o tileset de cenários						x	x	x	Em Progresso
Desenvolver o sistema de controle do jogador							X	X	Completo
Desenvolver sistema de mapas e fases								x	Incompleto
Implementar um sistema de troca de salas						X	X	X	Completo
Animação da personagem						x	x	x	Completo