

# PROJETO - SAD: REWRITING

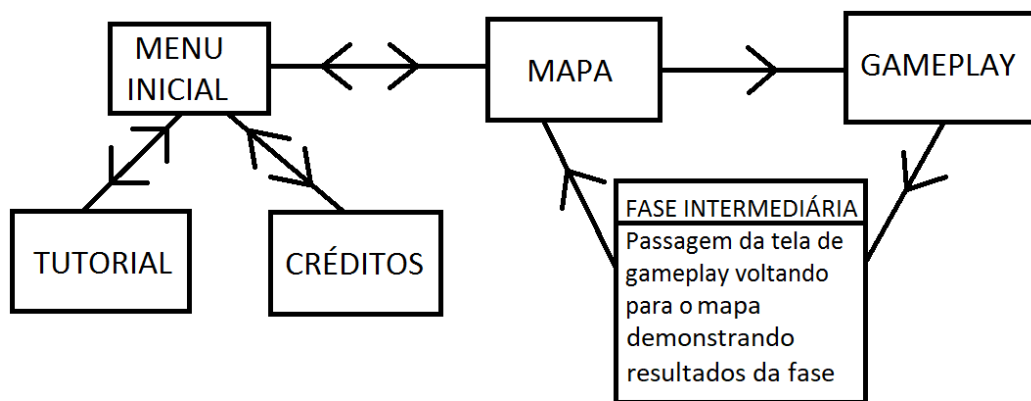
## Game Design Document

### 1.a SAD: Rewriting

1.b Uma aventura que busca passar de modo ilustrativo a vida de uma pessoa com fobia social e seu desenvolvimento para superar suas dificuldades.

### 2.a Gênero: Aventura/Experimental

2.b Buscamos abranger todos os públicos, mas voltamos a narrativa para os jovens e adultos que convivem ou conviveram com a situação.



protótipo de gameflow  
SAD: Rewriting

### 2.c Modelo de gameflow

2.d O estilo estético envolve tons menos coloridos e um visual mais cartunesco, mantendo o ritmo de jogo um pouco mais lento, porém prendendo a atenção do jogador.



3.a O gameplay é voltado para ilustrar um pouco das sensações de pessoas com fobia social, então deixamos movimentação livre (com as setas direcionais) em um cenário 2D onde sua interação com NPCs (Non-playable characters/Personagens não-jogáveis) altera seu estado. O jogador conta com dois atributos sua **ansiedade** e sua “**socialização**”, onde o jogador deve evitar que a ansiedade seja levada ao máximo, pois ela aumenta conforme você interage com pessoas, assim, ganhando mais socialização.

3.b A progressão vem a cada etapa que ele concluiu nessa superação de obstáculos, por exemplo, se o jogador vai a algum lugar e consegue interagir com as pessoas ele será recompensado por isso, e quanto mais ele avança outras áreas vão se abrindo. Seu limite de ansiedade aumenta conforme você vai bem e diminui caso você falhe.

3.c Suas missões vão ser variadas e estarão dentro de um contexto do dia-a-dia, como mercado, cinema e etc. Dentro de cada lugar que você vai, ainda existem *mini-quests* já que é necessário conseguir uma certa socialização para falar com algumas pessoas.

3.d O objetivo principal do game é trazer um pouco desse dia-a-dia e a busca por superação, mostrando como pode ser difícil conviver com isso e ao mesmo tempo exaltando suas chances de melhora.

3.e A principal regra do game aumentar sua socialização (seria como uma “vitória”) sem que estresse demais sua ansiedade (seria como uma “derrota”), já que ao conversar com alguém o jogador ganha socialização mas vai aumentando sua ansiedade ao mesmo tempo, fazendo que tenha que conciliar essas mecânicas para conseguir progredir.

3.f A movimentação usará as setas direcionais para caminhar em um espaço isométrico.

### 3.g Objetos:

- Personagem principal: controlado pelo jogador;
- NPCs: pessoas que você encontrar nos lugares as quais você conversa;
- Mapa: Onde o jogador escolhe o local para ir;

### 3.h Ações:

- Andar pelo cenário “livremente” (de acordo com seu social, pode ser que não consiga se aproximar de alguém);
- Conversar: para aumentar o “social”;

### 4.a Elementos Visuais:

- A paleta de cores inicialmente será com cores mais apagadas e monocromáticas, tentando expressar os sentimentos do personagem;
- como inspiração usamos (deixa p colocar depois).

#### 5.a História e Narrativa:

- O personagem possui fobia social, mas acaba sendo forçado a sair e interagir com outras pessoas, a narrativa tenta passar como o personagem se sente e reage quando tem que passar por diversas situações e o que cada uma delas pode fazer com ele. Há uma progressão que vai se tornando mais evidente a cada vez que ele sobe seu nível, visualmente suas roupas mudam, sua confiança também e até as cores ficam mais vivas, mostrando uma melhora no personagem;

#### 5.b Game World:

- O mundo do jogo se resume ao bairro onde o personagem vive, nada muito além disso, um pequeno círculo social que vai aumentando aos poucos, porém não tornando um mundo aberto.

#### 5.c Visão geral e Apresentação:

- A intenção é de mostrar um jogo limpo, mesmo com a temática, pois queremos mostrar que apesar da fobia social ser um problema, ela não deve ser tratada de forma tão negativa. A premissa é de que o problema não seja tratado nem como algo trivial, mas também não como algo extremamente pesado.

**Modelo de Cronograma**

<b>Atividades</b>	<b>M1</b>	<b>M2</b>	<b>M3</b>	<b>M4</b>	<b>M5</b>	<b>M6</b>	<b>M7</b>	<b>M8</b>	<b>M9</b>
Programação	X	X	X	X	X	X	X	X	
Arte Visual	X	X	X	X	X	X	X		
Música e efeitos sonoros			X	X	X	X	X		
Game testing		X	X			X	X		X
Roteiro	X	X	X	X	X				

## Modelo de Orçamento

### 1.Equipe

A	Item	Quantidade	Unidade	Valor Unitário	Valor Total SPCINE
	Programação	2	pessoas	R\$ 0,00	R\$ 0,00
	Arte	1	pessoa	R\$ 0,00	R\$ 0,00
	Audio	1	pessoa	R\$ 0,00	R\$ 0,00

### 2.Equipamentos

B	Item	Quantidade	Unidade	Valor Unitário	Valor Total SPCINE
	Mesa Digitalizadora	1		R\$350,00	R\$350,00

### 3.Materiais

C	Item	Quantidade	Unidade	Valor Unitário	Valor Total SPCINE
	Unity Engine	1		R\$0,00	R\$0,00
	Photoshop	3		R\$ 75,00	R\$ 225,00
	Audacity	2		R\$ 0,00	R\$ 0,00

### 4.Serviços

C	Item	Quantidade	Unidade	Valor Unitário	Valor Total SPCINE
	Lab. de Áudio PUC			R\$0,00	R\$0,00

