

# GAME DESIGN DOCUMENT:

## “FLORIPA HILL”

---

Autores/Equipe de Desenvolvimento:  
João Henrique Martins da Silva - RA 10724112482  
Isadora Dahmer Barbosa - RA 10724111923  
Leandro de Medeiros Filho - RA 1072411172  
Victor Lima Carvalho da Silva - RA 1072411623

---

**PALHOÇA**  
**2025**

# SUMÁRIO

1 Introdução .....	3
1.1 Resumo da história .....	3
1.2 Descrição dos ambientes.....	3
1.2.1 Ruas iniciais.....	4
1.2.2 Esgoto.....	5
1.2.3 Ruas finais.....	5
1.3 Gênero, semelhanças e diferenças.....	6
1.4 Público alvo.....	6
1.5 Fluxo do Jogo.....	6
1.6 Descrição dos personagens.....	7
1.6.1 Carolina Carvalho.....	7
1.6.2 Renata.....	7
1.6.3 Outros amigos.....	7
2 Interface e Interação.....	7
2.1 Entradas.....	7
2.1.1 Teclado.....	8
2.1.2 Mouse.....	8
2.1.3 Controle.....	8
2.2 H.U.D. (Head Up Display).....	9
2.3 Saídas.....	10
2.3.1 Menus.....	10
3. Mecânica do Jogo .....	12
3.1 Mecânica básica.....	12
3.1.1 Ações em combate .....	12
3.1.1.1 Inimigos da primeira fase.....	13
3.1.1.2 Inimigos da segunda fase.....	14
3.1.1.3 Inimigos da terceira fase.....	16
3.1.1.4 Vida.....	16
3.2 Progressão do jogo e dificuldade.....	16
3.3 Condição de Vitória .....	16
4 Level Design.....	17
5 Cronograma.....	20

# **1 INTRODUÇÃO**

Este arquivo tem a função de documentar os quesitos técnicos, mecânicos, artísticos e narrativos do projeto “Floripa Hill”. Com este, se torna possível progredir e desenvolver um projeto prático e funcional.

## **1.1 RESUMO DA HISTÓRIA**

A protagonista, Carol, após sair escondida dos pais para um bloquinho de carnaval, acaba exagerando na bebida. Após uma longa noite, sua amiga tenta lhe passar direções para se encontrarem, mas como Carol está tonta e confusa, e mesmo com auxílio do GPS, acaba se perdendo pelas ruas e becos onde há pouco, senão nenhum sinal de celular devido a um grande número de Blackouts que vem acontecendo. Ao longo da sua jornada para chegar até sua amiga, ela dá de cara com diversos inimigos, que são na verdade homens tão afetados quanto ela, mas sob influência do álcool, a mente de Carol vê tais como monstros horrendos, dos quais ela tem que fugir, se esconder, e em alguns casos até mesmo lutar pela sua sobrevivência. Além de encontro com inimigos, Carol terá que resolver diversos puzzles e irá receber mensagens, tanto de texto quanto de vídeos, os quais ela não poderá responder, pois nunca tem sinal o suficiente. No final, após finalmente se encontrar com suas amigas, ela entra com segurança em casa.

## **1.2 DESCRIÇÃO DOS AMBIENTES**

O jogo se passará em 3 fases, com duas estéticas principais, sendo essas as ruas de Florianópolis (Fases 1 e 3) e um esgoto (Fase 2).

Interpretando a direção do GPS de modo errado, Carol entra em um bueiro. Nesse momento, o cenário tem um aspecto mais “molhado”, com canos por todo lado, há Em dado momento, a coitada se perde MAIS AINDA e vai parar num ESGOTO SEM SANEAMENTO BÁSICO, que seria o ambiente “seguinte” do jogo

### **1.2.1 RUAS INICIAIS**



(Imagen gerada com ferramentas de IA)

Nos momentos iniciais, o jogo se passa nos becos de Florianópolis, iluminados apenas pelos escassos postes das ruas. Apesar da região ser bem urbanizada, contendo vários prédios em seu cenário, ela está em um estado precário, principalmente por conta das consequências da folia do Carnaval, tendo o chão sujo, com diversos dejetos como sacos de lixo, garrafas, entre outros.

### 1.2.2 ESGOTO



(Imagen gerada com ferramentas de IA)

Um misto entre paredes de tijolos e paredes rebocadas, com grafites espalhados irregularmente, a maior parte tendo propósito decorativo, e alguns destacados com conexão à puzzles do estágio diversos canos passam pela parede e teto. Pouca iluminação, algumas bocas de esgoto permitindo a entrada de uma luz mínima, a lanterna do celular de Carol se torna uma ferramenta essencial para visualizar seus arredores. Há dois tipos de chão no estágio, um de concreto, que o personagem anda normalmente, e um de água de esgoto, no qual o player anda mais lento. Para evitar andar sobre a água, o cenário contém certas tábuas de madeira conectando os dois lados do esgoto, permitindo que o player vá para o lado oposto do esgoto.

### 1.2.3 RUAS FINAIS

Estética semelhante à fase descrita no trecho 1.2.1, porém com a iluminação mais reduzida.

## 1.3 GÊNERO, SEMELHANÇAS E DIFERENÇAS

É um jogo no estilo “*survival horror*” em terceira pessoa, ambientado em um cenário urbano, liminal e com pouca iluminação. O jogo reflete a estética “*low poly*” em seus gráficos, tendo uma jogabilidade com ritmo desacelerado.

O jogo tem semelhanças e inspirações diretas em obras já existentes, como “Silent Hill” (Imagen 1) e “Clock Tower” (Imagen 2), outros jogos com uma temática e estética de solidão.

Seu principal diferencial está em torno do local e personagens utilizados, sendo baseados majoritariamente nas lendas do folclore brasileiro.



Imagen 1: Tela do jogo Silent Hill para a plataforma PlayStation



Imagen 2: Tela do jogo Clock Tower para a plataforma PlayStation

## 1.4 PÚBLICO ALVO

O jogo é destinado a jogadores jovens adultos, devido aos temas abordados dentro da história. O jogador não precisa ter uma ampla experiência com jogos, mas, em geral, o jogo é recomendado para pessoas que gostam de solucionar tarefas relativamente desafiadoras.

## 1.5 FLUXO DO JOGO

Devido à progressão do jogo ser baseada em puzzles, o fluxo do jogo pode variar a depender do tempo que o jogador leva para resolver cada parte dele. Durante o andamento da gameplay, o jogador passará por inimigos que agem de maneira pseudo-aleatória para tornar a resolução dos puzzles mais desafiadora. A seguir, há uma estimativa de tempo que o jogador levaria para passar de cada fase:

Primeira fase: Aproximadamente entre 5 a 10 minutos;  
Segunda fase: Aproximadamente entre 10 a 15 minutos;  
Terceira fase: Aproximadamente entre 12 a 18 minutos.

## 1.6 DESCRIÇÃO DOS PERSONAGENS

A história de Floripa Hill não conta com uma ampla variedade de personagens relevantes para a história, levando como principal foco a protagonista, Carolina Carvalho, e alguns de seus amigos, que são personagens secundários para a trama.

### 1.6.1 CAROLINA CARVALHO

Carolina, também chamada de Carol, a personagem principal da trama, é uma jovem que recém chegou aos 19 anos. Adora literatura e artes manuais, gatos (tem uma gatinha chamada Luna), seus amigos e principalmente sua família, apesar de algumas desavenças. Tem como hobbies: ler, ballet, taekwondo, ouvir músicas e compor, e postar vlogs no seu canal do MeTube.

### 1.6.2 RENATA

Melhor amiga de Carol, Renata tem o costume de entrar em enrascadas, provavelmente a culpada por Carol ter ido ao carnaval sem contar aos seus pais. É a personagem que durante a maior parte da história do jogo, tenta ajudar a amiga em seu retorno para casa.

### 1.6.3 OUTROS AMIGOS

Um grupo de outros amigos de Carol. Foram levados junto da amiga por Renata para ao carnaval, e também tentam passar informações para ela chegar em segurança.

João: Entusiasta da tecnologia, cultiva um amor pela Mintendo e pela criação de jogos.

Isadora: Amante de música pop americana, a mercatriz do grupo.

Leandro: Divide com João seu amor por jogos e criá-los, aprecia a arte no geral.

Vênus: Adora um bom pagode, fissurada por música e tocar guitarra.

## 2 INTERFACE E INTERAÇÃO

Aqui serão descritos os dispositivos de entrada e saída que virão a ser utilizados no jogo.

### 2.1 ENTRADAS

O jogo poderá utilizar tanto um controle convencional quanto a combinação de teclado e mouse como entrada para seus controles. Ações como escolher opções da tela inicial, interagir com os menus e algumas interfaces do jogo poderão ser acessadas por qualquer um dos dispositivos de entrada.

A seguir, será apresentado o detalhamento de como esses dispositivos serão usados no jogo.

### **2.1.1 TECLADO**

Os comandos do teclado serão utilizados para a maior parte das funções do jogo, sendo essas: Andar; Interagir; “Atacar”; Correr; Esquivar; Agachar; Acessar itens; Acessar o inventário; Pausar o jogo. Durante todas as fases jogáveis, a personagem principal é controlada pelo jogador, tendo a movimentação disponível em 8 (oito) direções.

#### **Movimentos da personagem:**

Utilizando as teclas “W”, “A”, “S” e “D”, a personagem se move, respectivamente, às teclas citadas, para cima, esquerda, baixo e direita.

Ao apertar a tecla “SHIFT”, a personagem dá uma esquiva para a direção apontada com a tecla de movimento, como uma espécie de rolamento. Se nenhuma tecla de movimentação for apertada junto da esquiva, a personagem faz o rolamento para a direção em que estava apontada anteriormente. Caso o jogador segure a mesma tecla, a personagem irá correr ao invés de andar em sua velocidade normal.

As teclas “1”, “2”, “3”, “4” e “5” alternam entre itens-chave adquiridos durante a jogatina.

Ao apertar a tecla “K”, a personagem realiza uma ação com o item que está utilizando, como por exemplo ligar (ou desligar, caso já esteja anteriormente ligada) a lanterna de seu celular.

Ao apertar a tecla “L”, o jogador realiza interações no jogo.

#### **Teclas de controle da interface:**

A tecla “Esc” faz aparecer a tela de Pause e também é usada para retornar ações nos submenus

A tecla “E” dá acesso à interface do celular

As teclas direcionais servem para navegar entre os itens de cada menu

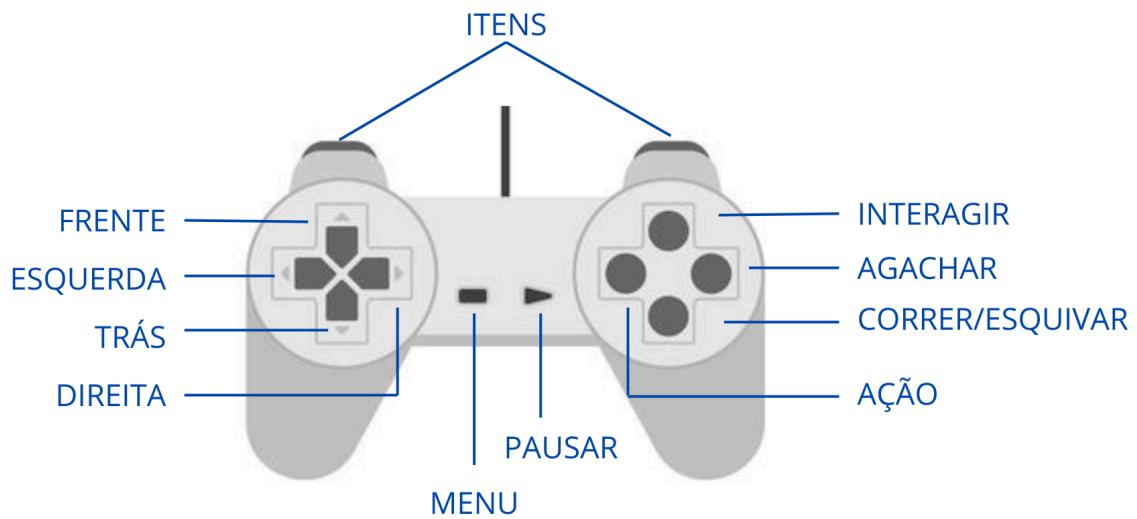
A tecla “L” é usada para confirmar ações nas interfaces

### **2.1.2 MOUSE**

O mouse serve como opção alternativa às teclas direcionais para navegar entre os menus do jogo.

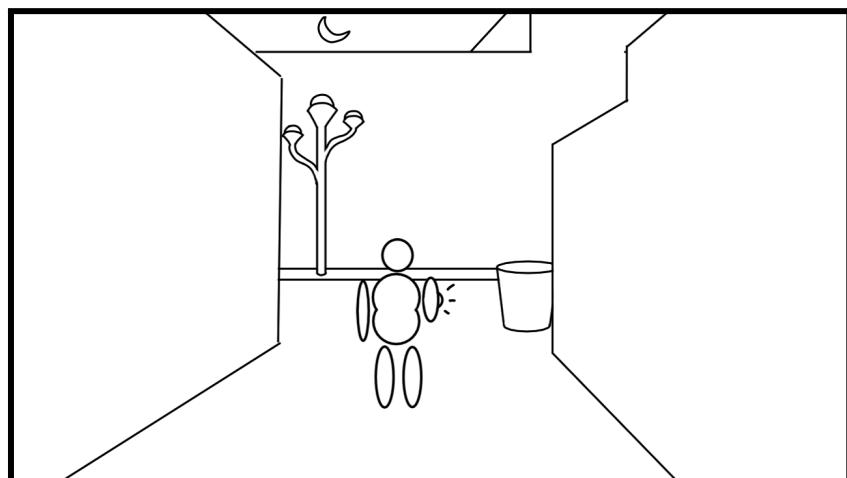
### **2.1.3 CONTROLE**

Segue a distribuição de controles do jogo utilizando esse dispositivo de entrada:

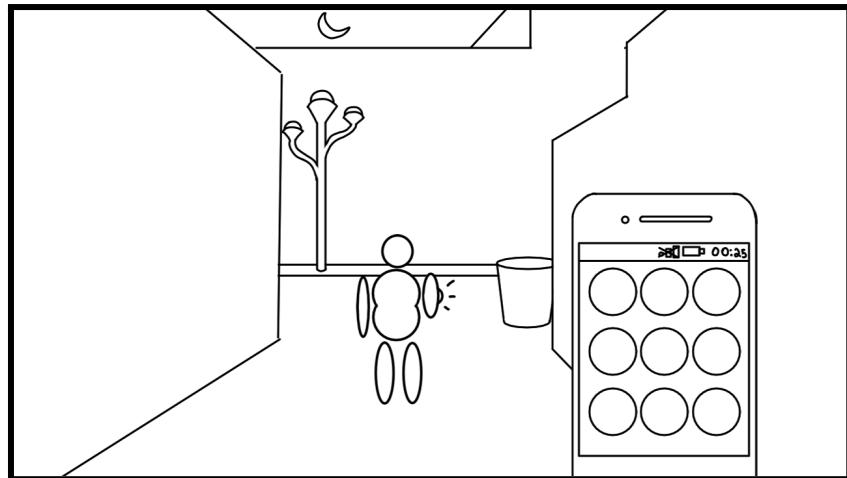


## 2.2 H.U.D. (Head-Up Display)

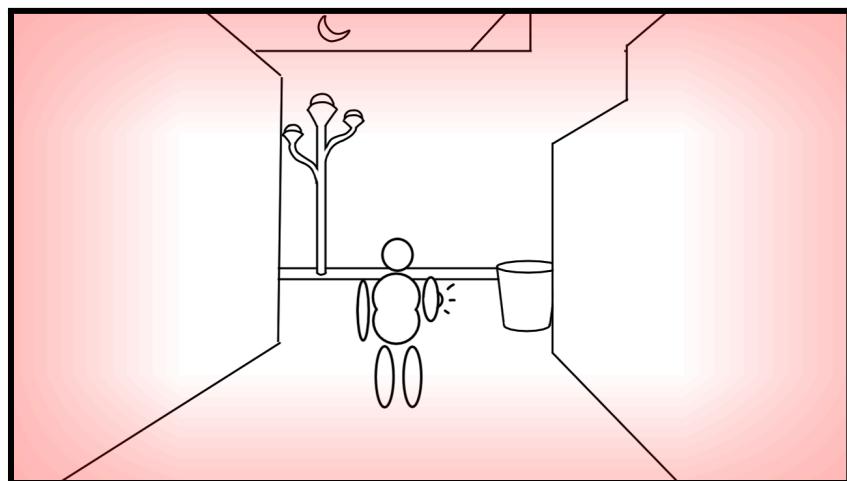
Haverá quase nenhuma HUD ao longo do jogo, consistindo apenas do celular da Carol, que o jogador pode subir e descer da tela a qualquer momento com um botão específico. O dano recebido será indicado pelo avermelhamento dos cantos da tela, que também irá desaparecer enquanto a vida se recuperar gradualmente.



(Representação da gameplay sem HUD)



(Representação da gameplay com o celular na tela)



(Representação da gameplay ao receber dano)

## 2.3 SAÍDAS

A saída é feita através de vídeo (monitor) e som (caixas de som ou fones de ouvido).

### 2.3.1 MENUS

Relação das telas que contém menus de seleção:

Menu inicial (Imagem 2). O jogador visualiza os seguintes itens:

- **Novo Jogo** - Leva o usuário a um novo progresso do jogo.
- **Continuar** - Carrega em memória o estado do último jogo salvo e inicia-o.
- **Opções** - Leva o usuário para o menu de opções.

Menu de pausa (Imagem 3). Exibido na tela de pausa, acionada a qualquer momento durante o jogo.

- **Continuar** - Retorna para o jogo.
- **Opções** - Leva o usuário para o menu de opções.
- **Controles** - Mostra o mapeamento de controles para o jogador.
- **Menu Principal** - Encerra a jogatina e retorna para o menu inicial.

Menu de opções (Imagen 4). Exibido pelo menu inicial ou pelo menu de pausa, permite ao jogador alterar configurações do jogo.

- **Volume** - Permite alterar o volume geral em uma escala 0-100%
- **Música** - Permite alterar apenas o volume da música de fundo do jogo, também em escala 0-100%
- **Modo de tela** - Permite alterar o modo de tela do jogo entre as opções “Tela cheia”, “Janela” ou “Janela preenchida”.



Imagen 1, tela de título do jogo



Imagen 2, tela de menu inicial do jogo.

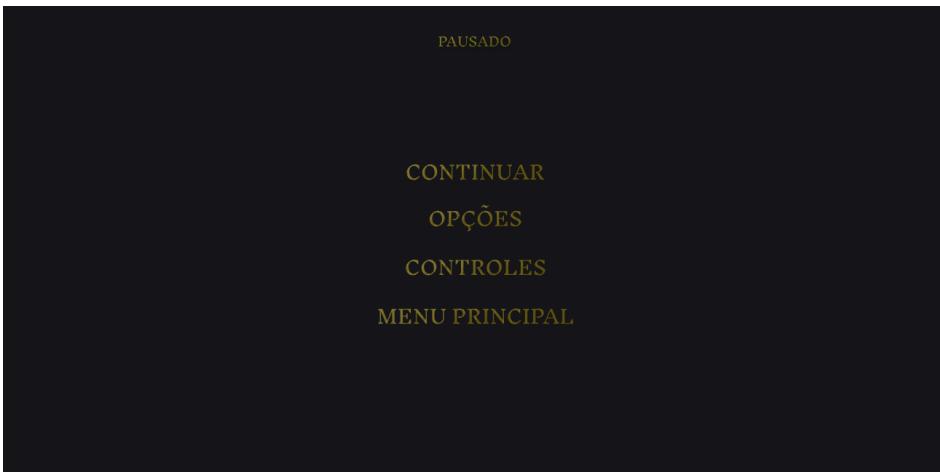


Imagen 3, tela de menu de pausa do jogo (irá escurecer a tela do jogo ao ser acionada).

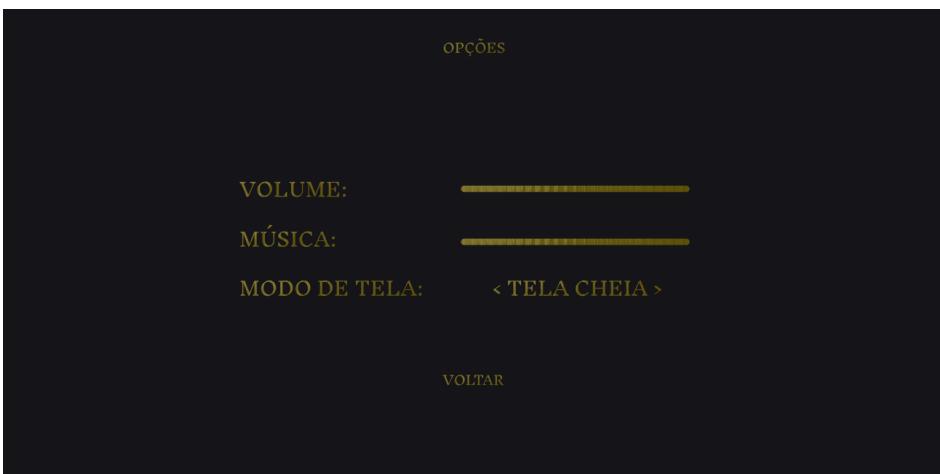


Imagen 4, tela de opções do jogo.

### 3 MECÂNICAS DO JOGO

Neste capítulo iremos abordar aspectos da mecânica do jogo, descrevendo o comportamento da personagem principal, mecânicas de itens, inimigos e do cenário do jogo.

#### 3.1 MECÂNICA BÁSICA

Como mecânica básica do jogo, assim como mencionado anteriormente, no tópico 2.1, gira em torno de movimentações simples de uma pessoa comum, tendo que desvendar puzzles para progredir entre as fases do jogo. Cada inimigo do jogo tem uma mecânica individual, dificultando a jornada da protagonista de maneiras distintas, além de terem mecânicas específicas para serem despistados.

##### 3.1.1 AÇÕES EM COMBATE

Durante cenas de perseguição, apesar de não ter como combater diretamente os inimigos, Carolina utiliza de estratégias e/ou itens encontrados durante sua jornada para evitar o perigo. Há duas ferramentas

principais: pedras e a lanterna de seu celular. A forma de utilizar dessas mecânicas será descrita junto do funcionamento de cada inimigo.

## INIMIGOS

Ao decorrer das fases, inimigos distintos aparecerão para aumentar a dificuldade de se locomover no mapa. Cada um deles tem uma mecânica específica, sendo separada neste documento por comportamento/modo passivo, sua forma de detectar o jogador, seu comportamento ativo e o método de defesa que o jogador deve usar contra eles.

### 3.1.1.1 INIMIGOS DA PRIMEIRA FASE

#### Lobisomem:



Aparência física: Um ser humanoide com características caninas, cerca de dois metros de altura, seu pelo é cinza claro, mas fica azulado ao refletir a luz azul do luar, raquítico e com grandes garras.

Comportamento passivo: Andar por padrões aleatórios.

Detecção do jogador: Visão, a distância de detecção é aumentada se o jogador estiver com a lanterna ligada.

Comportamento ativo (em perseguição): Persegução básica, sua velocidade de corrida é levemente maior que a do jogador. Pode atacar à curta distância, ficando parado por 1,5 segundo após realizar o movimento e depois voltando a perseguir o jogador.

Modo de defesa do player: Quando o lobisomem estiver perto o suficiente, o jogador terá que piscar a lanterna em sua visão, causando um stun de 5 segundos, dando ao jogador tempo para ou fugir, ou contornar o lobisomem, se o player sair do campo de visão do lobisomem, ele volta pra modo idle.

#### Bruxa:



Aparência física: 1,10 metros de altura, bípede, rosto com aparência canina.

Comportamento passivo: Ela ronda pela rua, não é agressiva.

Detecção do jogador: Quando o jogador entrar em seu campo de visão.

Comportamento ativo (em perseguição): A bruxa fica por uns 30 segundos jogando espuma no rosto do player, piorando a visão e ao mesmo tempo tentando roubar o celular do jogador, se sucedido, ela irá fugir em uma velocidade um pouco abaixo da velocidade de corrida do jogador, e o player terá que correr atrás.

Modo de defesa do player: Pequeno quick time event para impedir o roubo de celular.

### 3.1.1.2 INIMIGOS DA SEGUNDA FASE

#### Boto Cor-de-rosa:



Aparência física:

Enquanto homem: Terno branco, alto, grande porte, terno branco, pardo.

Enquanto boto: Um boto cor de rosa com características bestiais.

Comportamento passivo: Enquanto o player estiver em terra, ele estará em sua forma humana, seguindo o player, soltando pequenos flertes e auxiliando em puzzles.

Detecção do jogador: Será introduzido no início do estágio de esgoto e seguirá o player o momento todo.

Comportamento ativo (em perseguição): Se o jogador por acaso entrar na água de esgoto, o homem irá pular imediatamente na água de esgoto, entrando na forma de boto, na qual nada em direção do jogador, atacando em curta distância, se afastando por um segundo e voltando para atacar o player. Será possível saber a posição do boto com uma deformação na água por onde ele estiver passando.

Modo de defesa do player: Será disponibilizado ao jogador caixas e tábuas pela água de esgoto, na qual o jogador poderá ficar de pé, no momento que o boto perceber que não é possível alcançar, ele se afastará cerca de 2~3 metros e ficará rondando a o objeto que o player está em cima, dando oportunidade para o jogador pular novamente na água no tempo correto e correr para a próxima plataforma. Além disso, se o player por acaso tiver algum item de pouca importância, como uma pedra, ele poderá jogar na água, momentaneamente enganando o Boto para se afastar mais.

#### **Curupira:**



Aparência física: Uma criatura humanoide de estatura baixa, com pele parda, raquítico, cabelo dread vermelho. Seus pés estão virados para o lado oposto, como se o corpo estivesse para a frente e os pés para trás.

Comportamento passivo: O curupira está constantemente andando pelas ruas, periodicamente produzindo grunhidos por onde passa, o que permite que o jogador perceba sua presença.

Detecção do jogador: Além dos grunhidos, o curupira deixa pegadas em seu caminho, as quais são “invertidas” devido a sua fisionomia. Caso o jogador esteja próximo da criatura e siga seu rastro, é aplicado um timer de 3 segundos para ele perceber o player. Se o timer for encerrado e o jogador permanecer próximo, o curupira entra em seu “modo ativo”.

Comportamento ativo (em perseguição): Ao avistar o jogador, o modo “ativo” do inimigo é ativado, iniciando uma perseguição. O curupira começa a andar na direção de Carol, reproduzindo sons agressivos para a mesma. Ratos são evocados pelo inimigo para o ajudarem na perseguição. Ao atacarem o jogador, causam uma lentidão de 5 segundos, e começam a causar dano caso 6 ou mais ratos fiquem ao redor dele.

Modo de defesa do player: No mapa do esgoto, existem pequenos becos. Na perseguição, uma horda de ratos aparece para sinalizar que o Curupira está por perto. Se o jogador entrar nesse beco e ficar parado ou agachado depois de um período de 8 segundos, os ratos vão embora e o inimigo é realocado para outra posição dentro do esgoto.

### **3.1.1.3 INIMIGOS DA TERCEIRA FASE**

Assim como na primeira fase, o lobisomem aparece nesse estágio, mas em uma versão mais forte, mais rápido e levando stun por menos tempo.

#### **Boitatá:**

Aparência física: Invisível, até o momento que a energia volta, então ele se torna visível como cobras em qualquer lugar que tenha alguma luz forte, como nos postes.

Comportamento passivo: Luz desligada.

Detecção do jogador: N/A

Comportamento ativo (em perseguição): Causa um stun forte de 3 segundos caso o player esteja olhando na direção de algum fonte de luz ao entrar no modo ativo. Será aplicado uma “tontura” gradual enquanto o player não parar de olhar para nenhuma fonte de luz.

Modo de defesa do player: Desviar o olhar da luz.

### **3.1.1.4 VIDA**

Apesar de não ser totalmente visível na H.U.D. Carol terá um total de três instâncias de vida. Ao receber dano de algum inimigo, caso o jogador não receba nenhum outro dano nos próximos 25 segundos, as instâncias de dano vão sendo removidas uma por vez, com intervalo de 5 segundos para cada uma. Caso a personagem morra, ela voltará para o início da fase que estava no momento.

## **3.2 PROGRESSÃO DO JOGO E DIFICULDADE**

O jogo não possui uma escolha de dificuldades, tendo seu desafio totalmente baseado em como o jogador lidará com os desafios que irá enfrentar.

## **3.3 CONDIÇÃO DE VITÓRIA**

Para passar por cada fase, o jogador deverá completar os puzzles de cada mapa, que permitirão ele a passar pelo final da região.

## 4 LEVEL DESIGN

Segue as imagens de level design do jogo. Para o quesito de informação, a personagem principal sempre será localizada como um ícone roxo em específico no mapa.

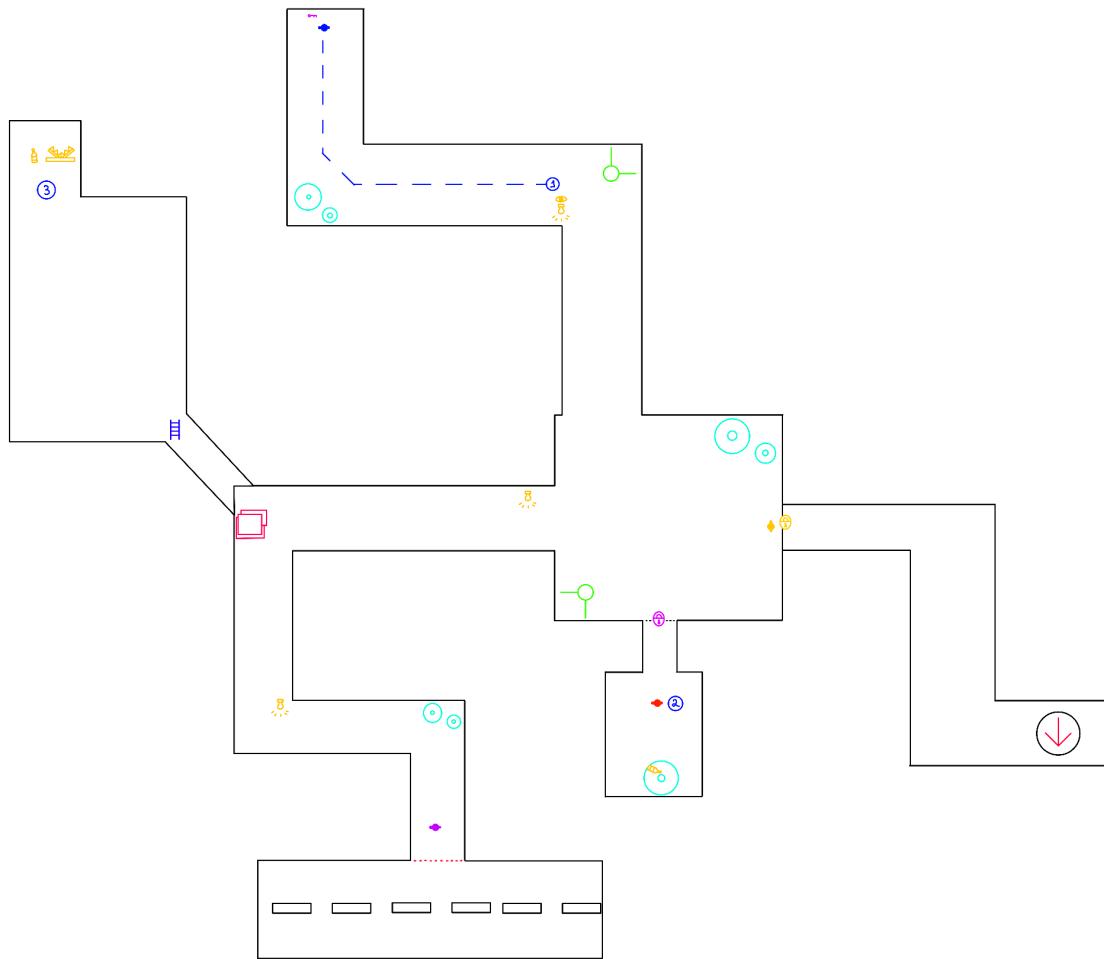


Imagen 1: Design, de uma visão isométrica, da primeira fase do jogo.

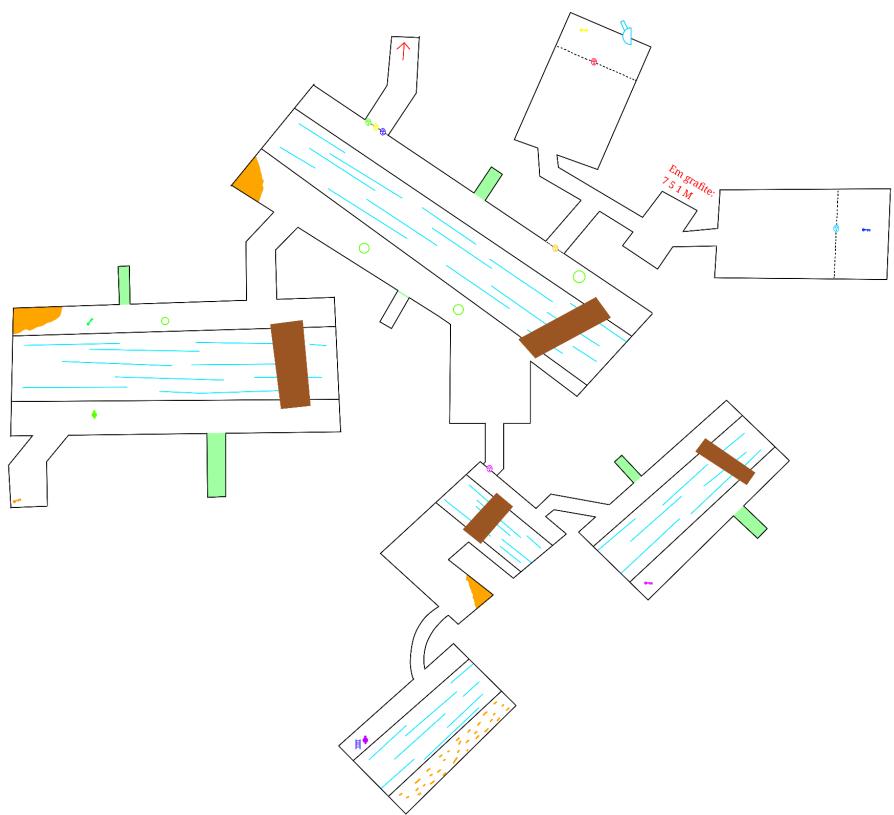


Imagen 2: Design, de uma visão isométrica, da primeira parte da segunda fase do jogo.

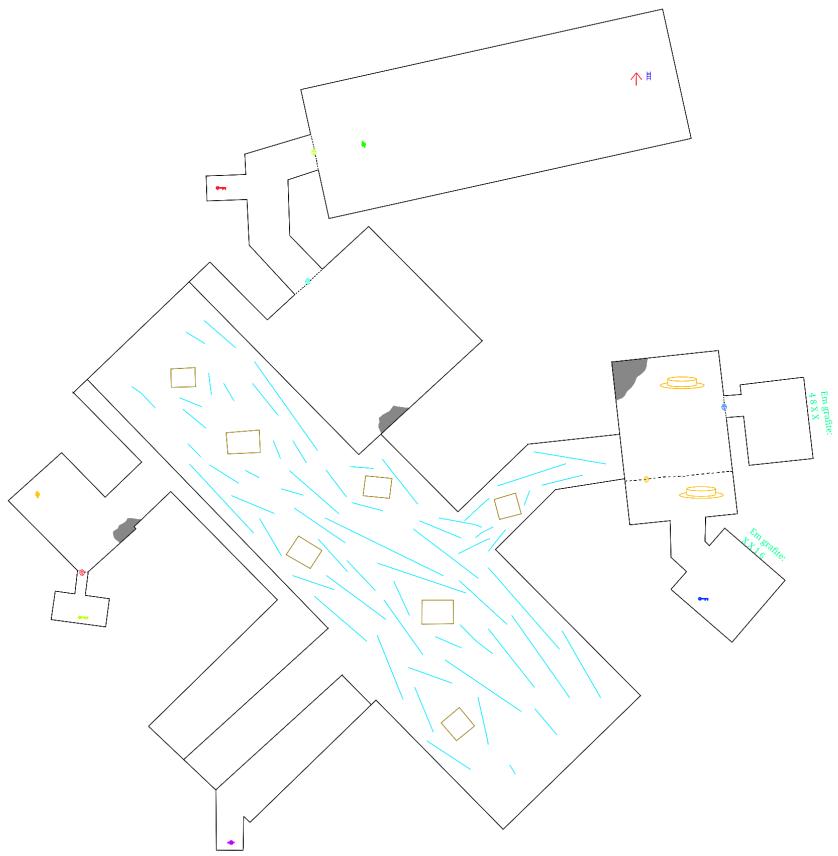


Imagen 3: Design, de uma visão isométrica, da segunda parte da segunda fase do jogo.

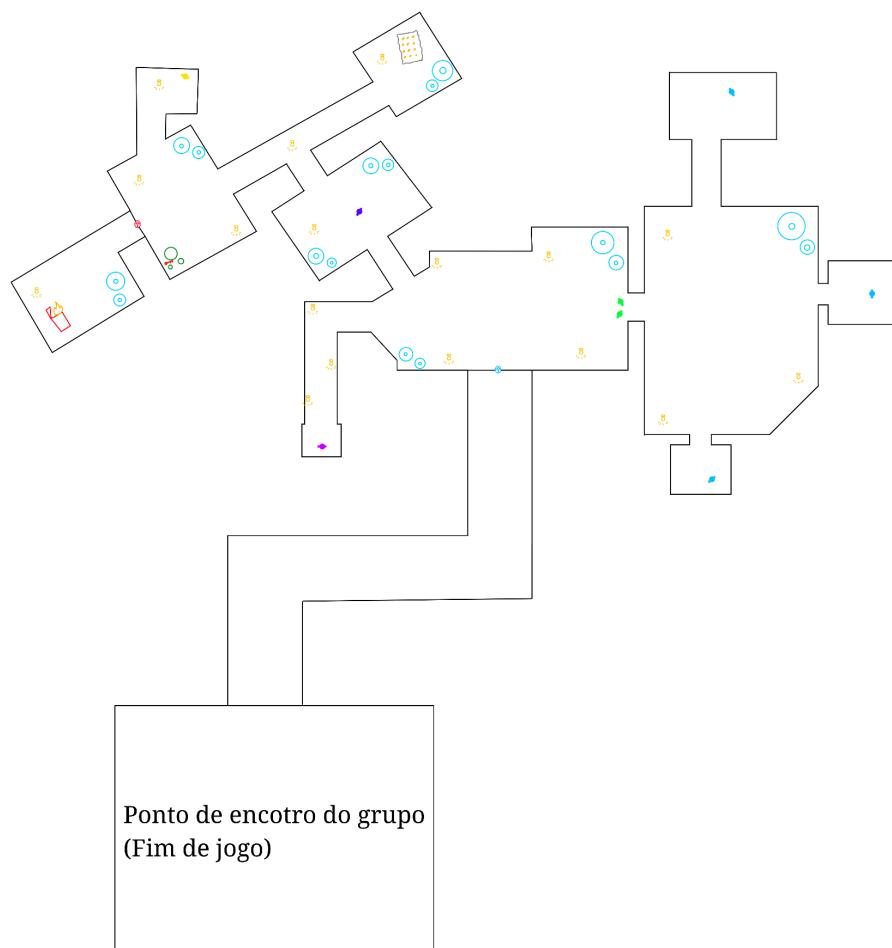


Imagen 4: Design, de uma visão isométrica, da terceira fase do jogo.

## 5 CRONOGRAMA

A seguir, está disponível o cronograma feito para o desenvolvimento do jogo, sendo separado por semanas em cada mês.

Mês	Semana 1	Semana 2	Semana 3	Semana 4
Março	Planejamento	Inicio do GDD	Polimento do GDD	Apresentação
Abri	Planejamento	Protótipo	Implementar mecânicas	Testar mecânicas
Maio	Início design / Personagens / Músicas	Mapeamento e level design	Personagens prontos / Início dublagem	FINALIZAR BETA
Junho	Período de teste	Reparar erros	ENTREGAR	ENTREGAR