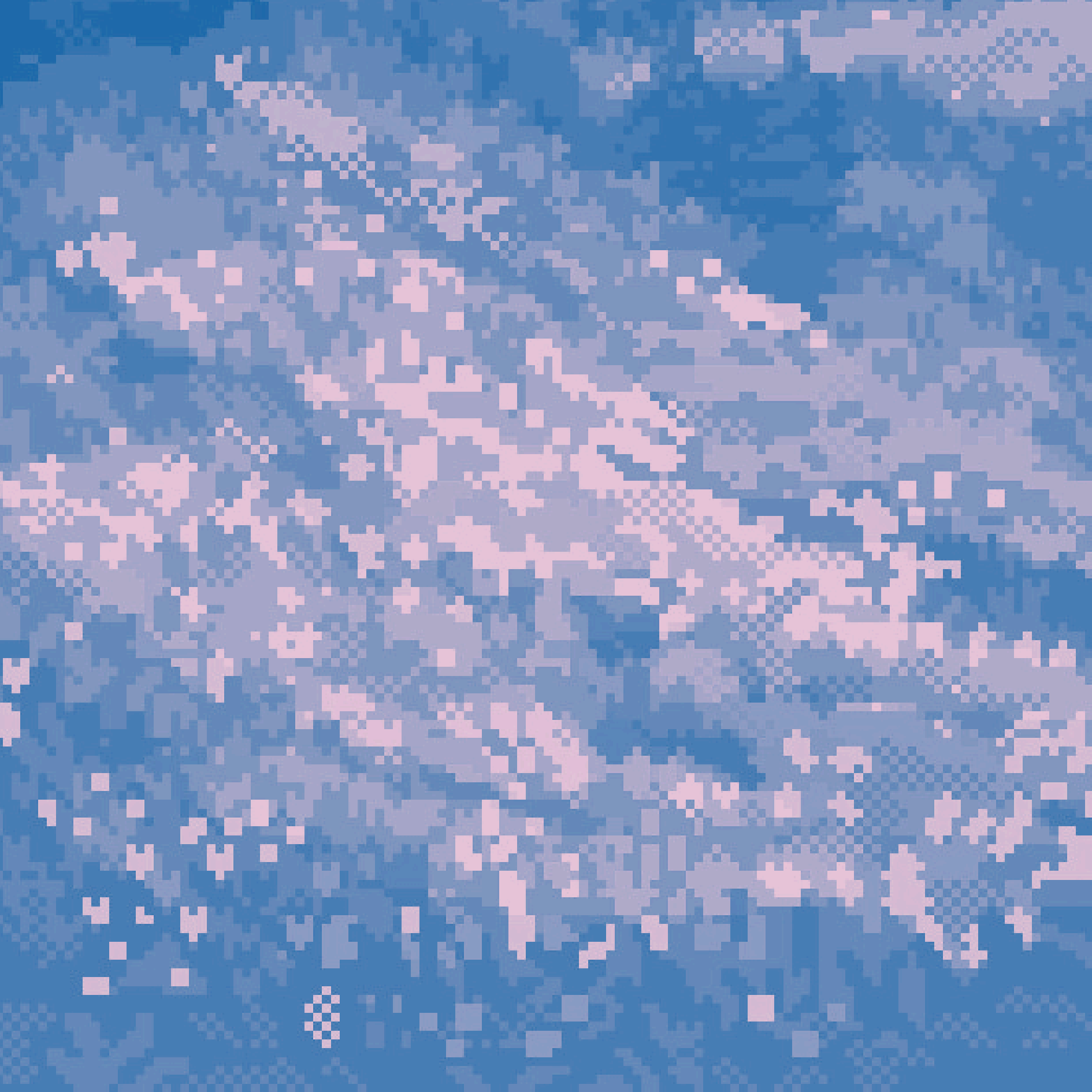


IMO

Novo Jogo
Continuar
Sair









Programação: Beatriz Denoni Pereira

Cenário: Luana Lie Hashimoto Bittencourt

Personagens: Micael Olivete Barreto

Roteiro: Sarah Villanova Galvão





SUMÁRIO

1. História
2. Gameplay
3. Personagens
4. Controles
5. Câmera



6. Universo do Jogo

7. Inimigos

8. Interface

9. Cutscenes

10. Cronograma



HISTÓRIA



Com a chegada de uma doença desconhecida, a humanidade começou a enfrentar problemas nunca antes imaginados. Esta enfermidade, chamada posteriormente de Síndrome Selênica, não afetava a saúde do doente de nenhuma forma visível. As alterações que ela causava estavam principalmente relacionadas aos campos da visão e audição, e conseqüentemente, à percepção do mundo, fazendo com que aqueles infectados passassem a enxergar os outros a sua volta como terríveis monstros.

A Síndrome Selênica se espalhava rapidamente, e com ela, inúmeras catástrofes. Amigos, colegas, conhecidos, estranhos, famílias inteiras, todos repentinamente viam uns aos outros como monstros e eram incapazes de compreender o que diziam, porém, continuavam a ver a si próprios como humanos, tendo a impressão de que todas as pessoas a sua volta haviam sido consumidas por seres horríveis e hostis. Um pânico generalizado tomava conta dos indivíduos infectados, levando-os a cometer atos terríveis em um instinto de autopreservação. Assassínatos e suicídios ocorriam em massa, nas ruas, nos hospitais, nas escolas, dentro das próprias casas... De um dia para o outro a humanidade quase se auto destruiu.

Uma outra consequência da doença era que, assim que eram infectadas, as pessoas ganhavam habilidades especiais, poderes que não conseguiam controlar e que acabavam utilizando para atacar uns aos outros de maneira desenfreada. Esses "poderes mágicos", como ficaram conhecidos, variavam muito, desde levitar objetos, controlar energia ou curar ferimentos.

Pessoas ainda não infectadas não conseguiam entender o que estava acontecendo, vendo o que parecia ser um surto crescente no qual os indivíduos se voltavam uns contra os outros sem razão aparente. Além disso, tinham que lidar com os variados "poderes mágicos" que surgiram do dia para a noite. Tudo sem saber como essa doença estava se espalhando. Alguns dos infectados foram levados por instituições de pesquisa de diversos governos ao redor do globo para tentar achar a verdade. Aos poucos foram descobrindo que não havia nada de errado com essas pessoas biologicamente, porém tudo relacionado aos sentidos sensoriais as levava ao pânico. Enquanto isso, cada vez mais cientistas eram infectados e os times de pesquisa diminuía rapidamente.

Por fim, após muitas labutas, conseguiram estabelecer uma comunicação básica com os indivíduos infectados utilizando desenhos, pois qualquer palavra falada, sinalizada ou escrita parecia ser incompreensível.

Assim descobriram o que essas pessoas estavam vendo, e a Síndrome tornou-se um pouco mais controlável.

Os resultados das pesquisas foram espalhados o mais rapidamente possível, trazendo uma normalidade hesitante para a humanidade que havia sobrado. Assim, os infectados tomaram consciência do que estava acontecendo, de que aqueles monstros que viam eram na verdade pessoas, e esse conhecimento os fez

se verem como monstros também. Consequentemente, conseguiram readquirir a capacidade de se comunicar uns com os outros.

A humanidade estava de luto. Porém, ainda não se sabia de onde a doença havia surgido ou como curá-la. A única certeza era que ela havia começado após o retorno de uma equipe de astronautas a uma das primeiras viagens à colônia lunar recentemente estabelecida. Por isso, a Síndrome foi nomeada de Selênica, vinda da Lua.



Além disso, havia um outro mistério acerca da Síndrome. Com a histeria inicial sob controle, as pessoas notaram que nenhuma das crianças parecia estar afetada, mesmo entre aquelas que haviam tido contato com os infectados. Isso gerou uma nova linha de pesquisa e trouxe diversas oportunidades para o desenvolvimento de estudos com o objetivo de desenvolver uma cura. Afinal, o que havia de diferente nas crianças?

Dessa esperança surgiu um novo experimento: as crianças órfãs seriam enviadas para casas no interior de cada nação, onde viveriam em isolamento sob monitoramento de cientistas. Aquelas que eventualmente acabassem contaminadas, o que acontecia quando ficavam mais velhas, eram liberadas e permitidas a viver em sociedade caso estivessem estáveis, já que a cura ainda estava fora do alcance. Entretanto, era imperativo manter as crianças ignorantes sobre o que realmente estava acontecendo para não comprometer os resultados da pesquisa. A verdade era apenas revelada caso saíssem das instituições.

A casa que o jogador explora é uma dessas muitas moradias do interior que serviram de lar para essas crianças. O jogo se inicia pouco depois que as quatro garotas que viviam juntas no local são infectadas com a doença. A nossa protagonista fica agressiva após essa transformação, achando ser a última sobrevivente de uma invasão e que deveria vingar a morte de suas amigas, as únicas pessoas que via como família no mundo.

Quatro meninas viviam nessa casa: Arinna, Kiara, Nix e a nossa protagonista. Assim que o jogo se inicia, o jogador pode escolher que nome dar à personagem, portanto, ela não tem uma identidade própria. Porém, para os fins deste documento, iremos apelidá-la de Flora para auxiliar no entendimento da história.

Após a Síndrome Selênica atingir todas quase ao mesmo tempo, seus "poderes mágicos" também se manifestaram, e os de Flora envolviam a manipulação de energia. Como ela não possuía controle algum sobre suas habilidades, houve uma sobrecarga e a casa inteira ficou com instabilidade na distribuição de força, fazendo com que a luz fosse cortada e voltasse a funcionar em intervalos irregulares. Isso queimou vários aparelhos, comprometendo a comunicação com o mundo exterior. Os cientistas enviaram sinais com pedidos de socorro, ao notar a hostilidade e grandiosidade dos poderes de Flora, que eram muito além do esperado. Porém, devido à instabilidade das comunicações, seus pedidos demoraram muito para serem enviados e foram recebidos somente algum tempo após o final do jogo.

Sem entender o que estava ocorrendo e movida pelo pânico, Flora acabou por matar alguns cientistas, que agora para ela eram monstros, utilizando uma vassoura que passou a ser a sua condutora de magia. A partir daí a casa tornou-se uma mansão de horrores.

Os cientistas restantes conseguiram aos poucos estabelecer uma forma de comunicação com as outras meninas da casa, que haviam ficado mais assustadas do que agressivas com a mudança de suas percepções. Juntos tentaram fazer com que Flora percebesse que aquelas eram suas amigas, e não monstros. Deixaram bilhetes, desenhos, fizeram sinais. Porém foi em vão.

Cada vez mais pessoas eram mortas e as opções diminuía. Por fim, em uma tentativa desesperada, um dos cientistas lançou um experimento ainda não aprovado para tentar trazer Flora de volta à realidade. Nesse ponto o mundo já havia mudado muito, e a influência de magia estava suplantando as tecnologias anteriores. Havia sido teorizado que, se fosse possível se comunicar diretamente com a mente da pessoa infectada, sem passar por seus cinco sentidos, a mensagem seria recebida sem ruídos e, portanto, compreendida.

O experimento foi lançado, porém, como nunca fora testado, os cientistas não tinham certeza de como se manifestaria no subconsciente de Flora. Desse modo, nossa protagonista passou a ver dois animais falantes que a acompanhavam na casa. Um deles era uma Harpia e o outro um Lobo-Guará.

O Lobo-Guará tentava alertar Flora sobre a realidade, sempre pressionando para que ela enfrentasse seus medos, para que não recorresse à violência e que tentasse escutar antes de agir. Já a Harpia era uma resposta do subconsciente de Flora à essa interferência e, como um mecanismo de defesa, tentava protegê-la da verdade, apoiando suas ações agressivas, sua dificuldade de auto reflexão e suas atitudes raivosas.

Com esses dois conselheiros lutando pela consciência da garota, pouco avanço foi feito no início. E ela continuou matando pessoas uma a uma.

E é aqui que inicia-se nossa história.

Será que Flora irá descobrir a verdade sobre o mundo e seus atos ou será tragada pelo desejo de dias melhores onde tudo era como antes?

GAMEPLAY

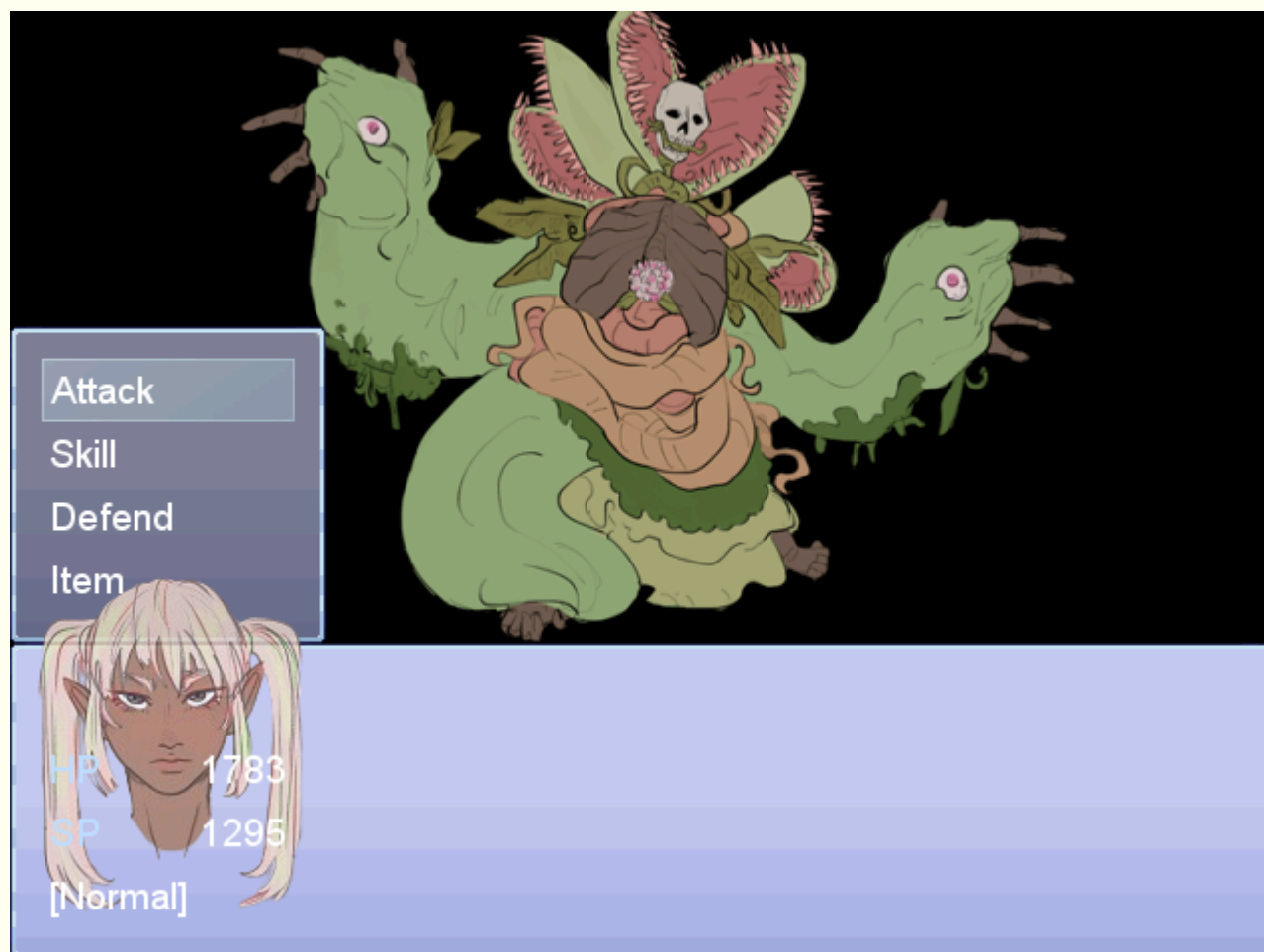
O jogo permite que o personagem explore o ambiente, interagindo com objetos ao seu redor. Nas batalhas, a mecânica é de um RPG de turno, própria do software RPG Maker XP. O jogador pode usar seu turno para decidir se quer Atacar, Defender ou usar uma Skill com custo de Mana (Spell Points).

São encontrados 3 Monstros ao longo da história, representando cada uma das amigas da protagonista. Todos eles possuem os mesmos valores de vida e ataque.

As informações sobre a história daqueles personagens e do mundo em que eles vivem pode ser descoberta através de documentos que aparecerão pela casa.

A protagonista já surge no Nível 16, uma referência a sua idade. Ao matar os monstros, que são suas próprias amigas, ela não ganha nenhum tipo de recompensa e não sobe de Nível.

A condição de vitória para a primeira run é derrotar todos os monstros e finalizar o jogo. As derrotas acontecem quando, em batalhas, a vida de Flora chega a zero.



UI das batalhas no RPG Maker XP..

PERSONAGENS

O jogo possui 3 personagens que participam ativamente da história e outros 3 que se tornaram inimigos da protagonista. Estes são apenas mencionados. Os personagens ativos são:

Flora
(protagonista)



Lobo-Guará



Harpia

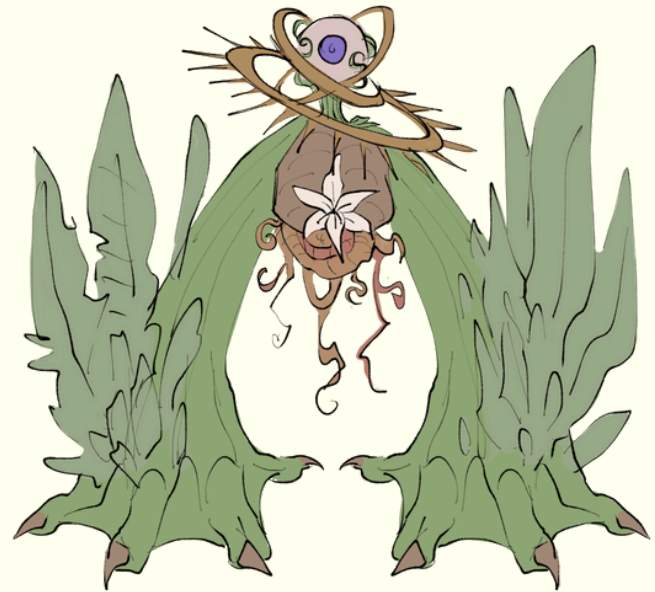


Os personagens que são mencionados e que viraram os inimigos da protagonista são:

Arinna

Monstro 1

Dionaea Muscipula



Kiara

Monstro 2

Mimosa Pudica



Nix

Monstro 3

Ophiocordyceps

Unilateralis

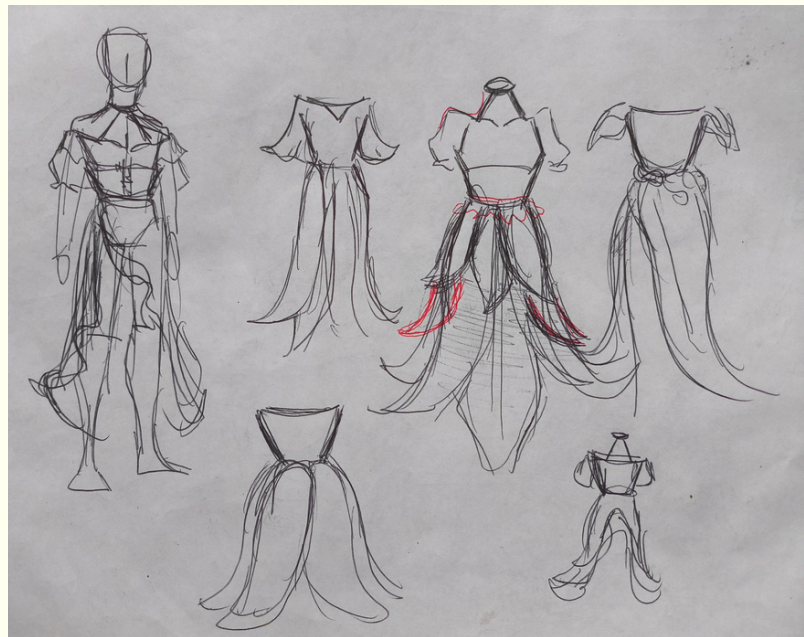
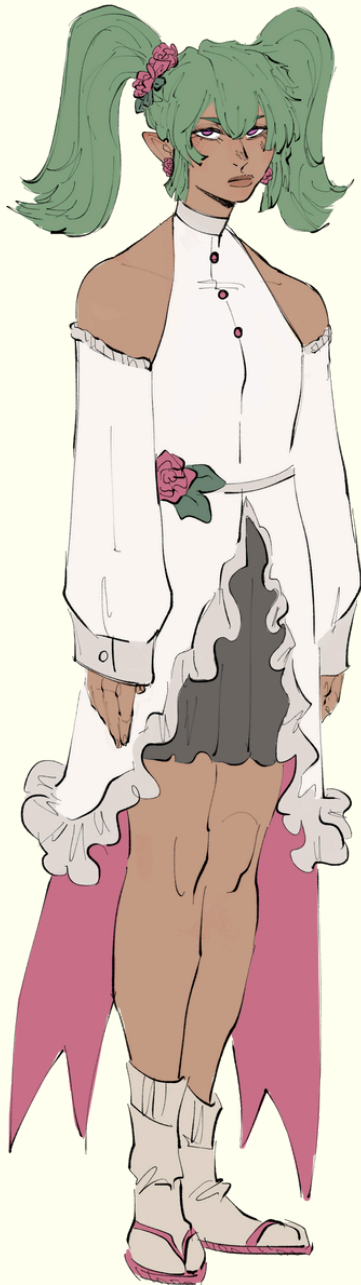
Protagonista (Flora):

Uma adolescente de 16 anos, introspectiva, séria e com grande convicção no que acredita, ela irá lutar até o fim para acabar com os monstros que destruíram sua vida. Apreciava muito a companhia de suas amigas, apesar de nunca deixar isso transparecer. Acredita que os monstros que surgiram são responsáveis pelo desaparecimento (ou a morte) de suas amigas.



A Síndrome Selênica lhe conferiu poderes mágicos, conjurados a partir de uma Vassoura. Quando, um dia, viu de relance o monstro da Arinna, pegou o objeto mais próximo para se defender. A Vassoura canalizou a magia adormecida dentro dela e disparou um raio de energia obscura em direção ao monstro. A partir desse dia passou a carregar a Vassoura consigo. O objeto age como um catalisador, um conceito comum para usuários de magia em diversos universos, o qual é necessário um meio para que a magia possa agir junto da condução do usuário.

Rascunhos e Versão 1



Versão Final



Modelsheet Expressões



Ao lado de sua cama há um livro: o Bestiário, que serve para anotar as aparições dos monstros, tanto dentro da casa quanto na floresta ao redor, além dos que Flora já matou. O Bestiário serve como recordação e dá a ela um senso de propósito: destruir todos os monstros que retiraram tudo o que ela mais amava. Há anotações desde o dia em que essas criaturas começaram a surgir, quando os efeitos da Doença primeiro se manifestaram.

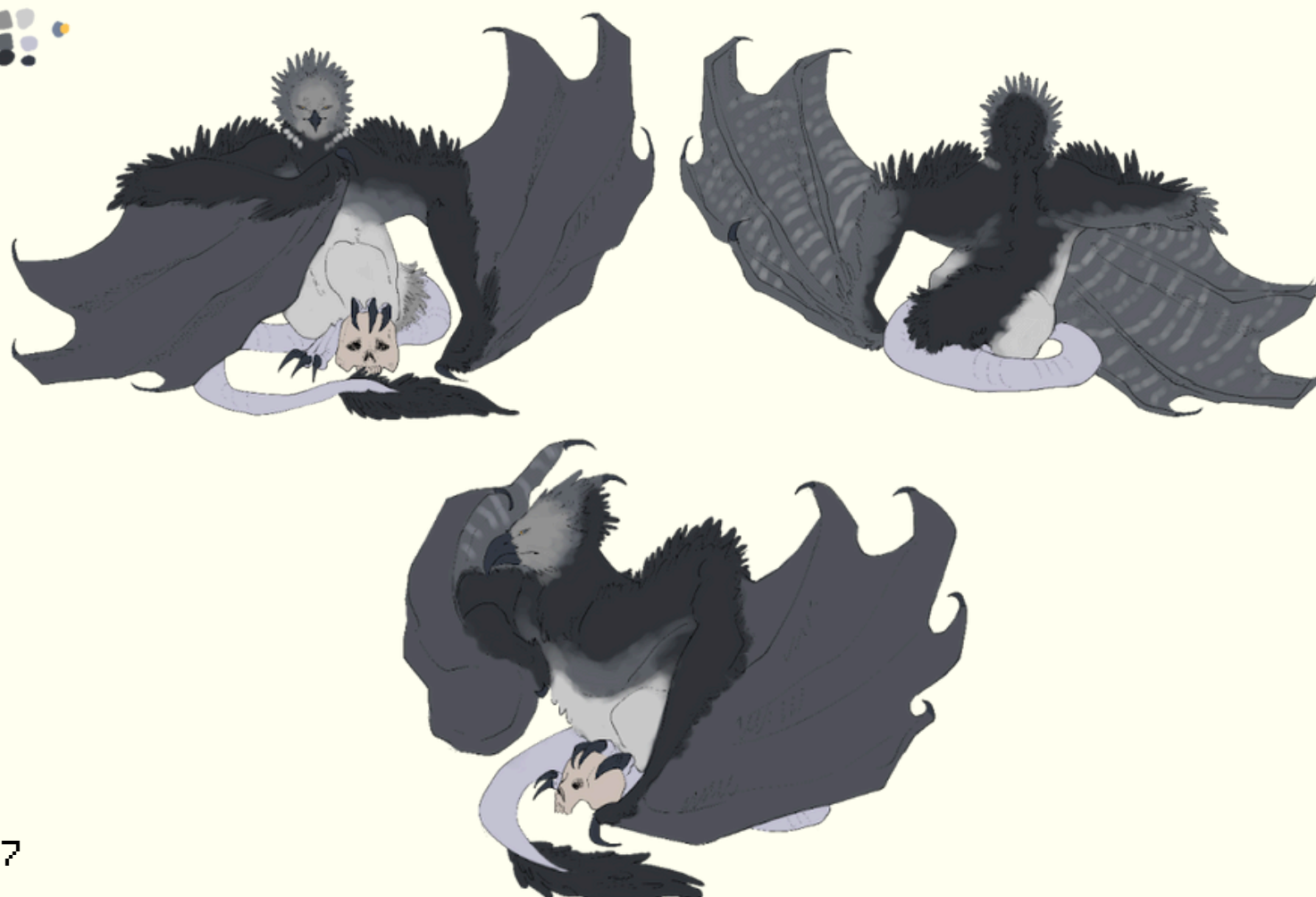
Flora pode interagir com objetos no cenário e falar com a Harpia e o Lobo-Guará. Em batalha, além de Atacar e Defender, pode lançar os seguintes feitiços:

- Heal: recupera uma quantidade aleatória de vida;
- Great Darkness: causa grande dano de sombra a um inimigo;
- Darkness: causa dano de sombra a um inimigo;
- Weaken: enfraquece um inimigo;
- Dazzle: ofusca a visão de um inimigo.

Ganhar experiência ou subir de nível não ocorre em nenhum momento do jogo, nem mesmo após as batalhas. Suas ações fora de combate se resumem a andar pelo ambiente 2D e interagir com os objetos posicionados no mapa.

Harpia:

Uma criatura sobrenatural que surgiu pouco tempo após a Doença. Apenas a Flora consegue vê-la. Se porta como sábia e conhecedora da verdade, além de se achar muito generosa e benevolente por compartilhar seus conhecimentos com a protagonista. Não concorda com o Lobo, mas se vê obrigada a conviver com ele. Instiga a protagonista a matar os monstros, vendo isso como a única solução para o sofrimento de Flora.



Lobo-Guará:

Assim como a Harpia, surgiu após a Doença. Uma criatura elegante e séria, também oferece seus conselhos à protagonista, buscando guiá-la em um caminho que ele próprio tem em mente. Apenas Flora consegue vê-lo. Não concorda com a Harpia, mas se vê obrigado a conviver com ela. Tenta impedir que a protagonista machuque os monstros, alegando que ela não enxerga toda a verdade.



Arinna:

Uma garota meiga, gentil e extrovertida.

Adorava colecionar bichinhos de pelúcia, além de cultivar camélias em seu quarto. Possuía uma atitude otimista e de bem com a vida. Se juntou às meninas na Mansão quando jovem, logo após o início da Síndrome Selênica.

Quando começou a ver Flora e as outras como monstros, Kiara a acalmou e explicou o porquê de aquilo estar acontecendo através de desenhos.



Kiara:

Inteligente e introvertida. Gosta de ficar jogando jogos em seu computador ou lendo livros em seu quarto. Cultiva lírios e pequenos coqueiros. Se juntou às meninas ainda jovem, também no início da doença, assim como Arinna. Foi a primeira a descobrir os documentos e a passagem secreta que existia dentro da casa, guardando as informações para si. Conseguiu entender os efeitos da Doença e os explicou para Arinna usando os livros de sua estante. Foi capaz de proteger Arinna e Nix de Flora, encontrando lugares para se esconder dentro da Casa.



Nix:

De aparência séria e mal-humorada, Nix se veste apenas com roupas escuras, assim como a decoração do seu quarto. Apesar do aparente mal humor e das reclamações, sempre demonstra seu afeto através de pequenos gestos. Cultiva hortênsias e gosta de colecionar cartas de tarô. Ficou muito abalada quando a Doença começou a manifestar seus efeitos, se escondendo em seu quarto. Após Kiara explicar a situação, se juntou a elas para se esconder de Flora na casa.



CONTROLES

O jogo é feito para ser jogado em computadores, tendo apenas controles para teclado e mouse.

Movimento: Setas direcionais (←, →, ↓ e ↑)

Interação: Barra de Espaço, Enter, C

Cancelar ou Menu: Esc, X





CÂMERA



A câmera, em perspectiva top-down, é posicionada acima do cenário, levemente inclinada para baixo, e permanece fixa até que a personagem acesse uma porta, momento em que ocorre a transição para o próximo ambiente. Esse enquadramento oferece ao jogador uma visão ampla do cômodo atual, facilitando a exploração.



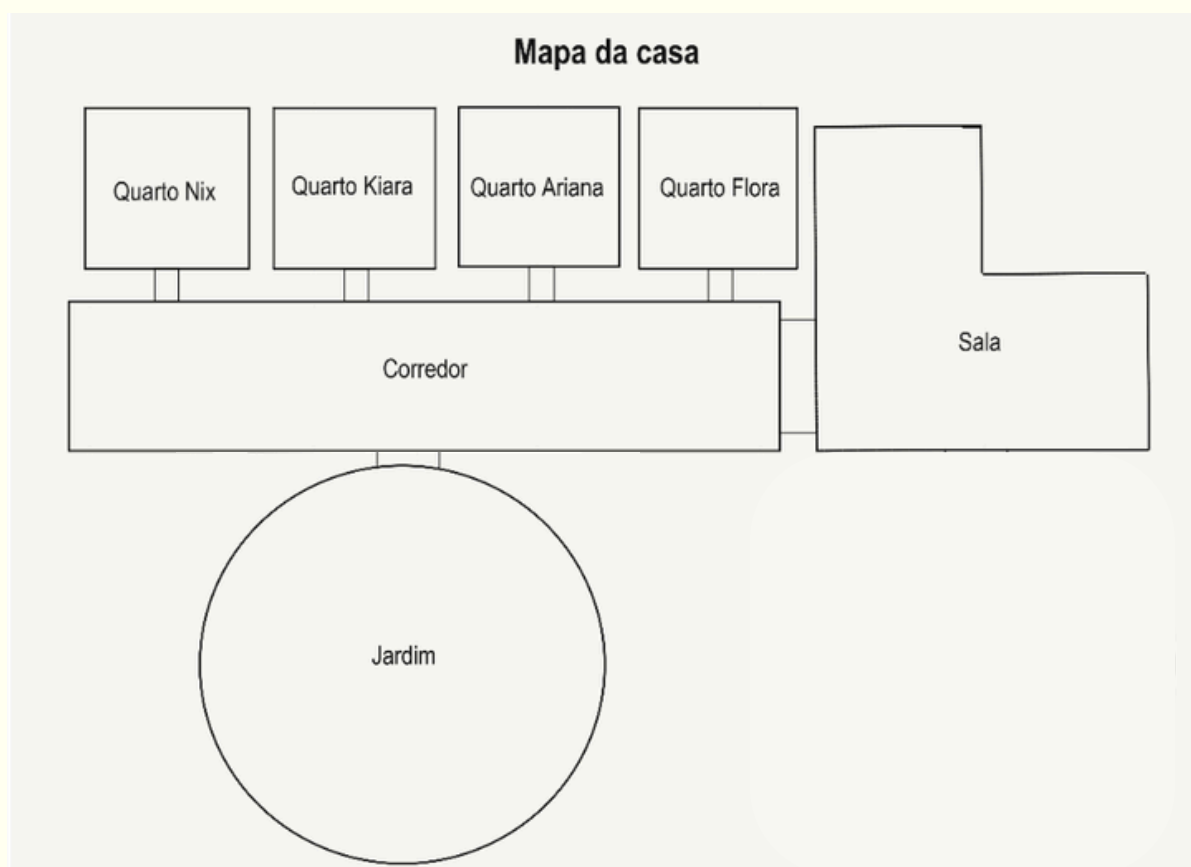


Outra característica marcante é o formato 4:3 nativo do RPG Maker que se destaca nas telas modernas de 16:9 (Widescreen) ou até 21:9 (Ultrawide), formando duas barras laterais pretas que acentuam o efeito retrô dos jogos em pixel.

UNIVERSO DO JOGO

A história do jogo tem a duração de 3 dias. Em cada dia a personagem deverá interagir com o cenário e enfrentar 1 monstro, dessa maneira o jogador conseguirá novas informações sobre a história.

A casa é dividida em cinco cômodos unidos por um corredor e um jardim, como ilustrado no mapa abaixo:



O jogador pode explorar os cômodos da casa, cada um deles possui alguns objetos com os quais é possível interagir. Conforme os dias dentro do jogo passam, esses objetos sofrem alterações.

Para a caracterização da casa, a personalidade de cada uma das antigas moradoras foi implementada e utilizada como base para o visual dos cômodos, contendo elementos que a transmitem a personalidade de cada uma delas.

Quarto da Arinna: Para representar a personalidade da Arinna foram utilizadas cores acolhedoras e quentes. A paleta inclui cores suaves com tons de rosa (criatividade), verde (plantas) e roxo (sonho). Como ela é agitada e alegre as coisas vivem mudando de lugar e muitas vezes os bichinhos de pelúcia ficam por todos os lados, além disso, as plantas, que sempre estiveram bastante presentes na vida das personagens, têm uma forte presença no quarto. Foram posicionados alguns vasos que combinam com a paleta de cores da personagem e que trazem vida ao ambiente. Caso o jogador "regue as flores" elas adquirem uma cor mais viva.



- Quarto da Kiara: Muito organizado e funcional. O amarelo, a cor preferida da personagem, é predominante no ambiente, mas com alguns detalhes em lilás, como o tapete, a cadeira, a janela e o armário.



- Quarto da Nix: Para essa personagem a paleta de cores é mais escura, com tons vinho e verde escuros. Há grande inspiração na era vitoriana e no estilo gótico. O quarto dela é o único com janelas de vitral e móveis com adornos dourados, o grande tapete no centro sugere um espaço para receber as amigas em conversas mais íntimas.



- Quarto da Flora: Há duas versões, uma totalmente em preto e branco, visível no início do jogo e evidenciando a sensação de vazio da protagonista, e a segunda com cores bem neutras, sem nenhuma característica muito marcante. Essa versão será a presente no restante do jogo. Os móveis são básicos e há o Bestiário na mesa perto da janela.



- Corredor: Por ser um espaço de passagem, o corredor tem o chão livre e a decoração se concentra na parede. Entre as portas dos quartos encontram-se arandelas e quadros.
- Sala: É um espaço comum que mistura elementos de todas as personagens, mostrando convivência e contraste. Muitas informações sobre o cotidiano da vida delas e a situação tratada na história ficam implícitas nos elementos espalhados, o jogador pode reparar na mesa com quatro cadeiras e nos objetos que eventualmente mudam de lugar.
- Jardim: É limpo e bem cuidado, as cores são vivas. O jardim explora a proximidade que cada personagem tem com sua respectiva espécie de flor. É composto principalmente por arbustos e um grande Ipê branco no centro, debaixo do Ipê tem uma mesa com quatro cadeiras.







INIMIGOS



Existem três inimigos no total:

1 - *Dionaea Muscipula*;

2 - *Mimosa Pudica*;

3 - *Ophiocordyceps Unilateralis*.

Todos atacam da mesma forma, com golpes simples e tendo chance de crítico.

Dionaea Muscipula:

Monstro proveniente de Arianna, é uma massa composta por folhas e raízes que vagamente lembram órgãos humanos, além de partes explicitamente humanas como os olhos e a caveira. É a primeira a aparecer e atacar Flora no Jardim de Inverno. Pode ser derrotada normalmente com mecânicas básicas da batalha dentro do jogo. No final da luta, uma flor camélia e um cartãozinho rosa são as recompensas por vencer.





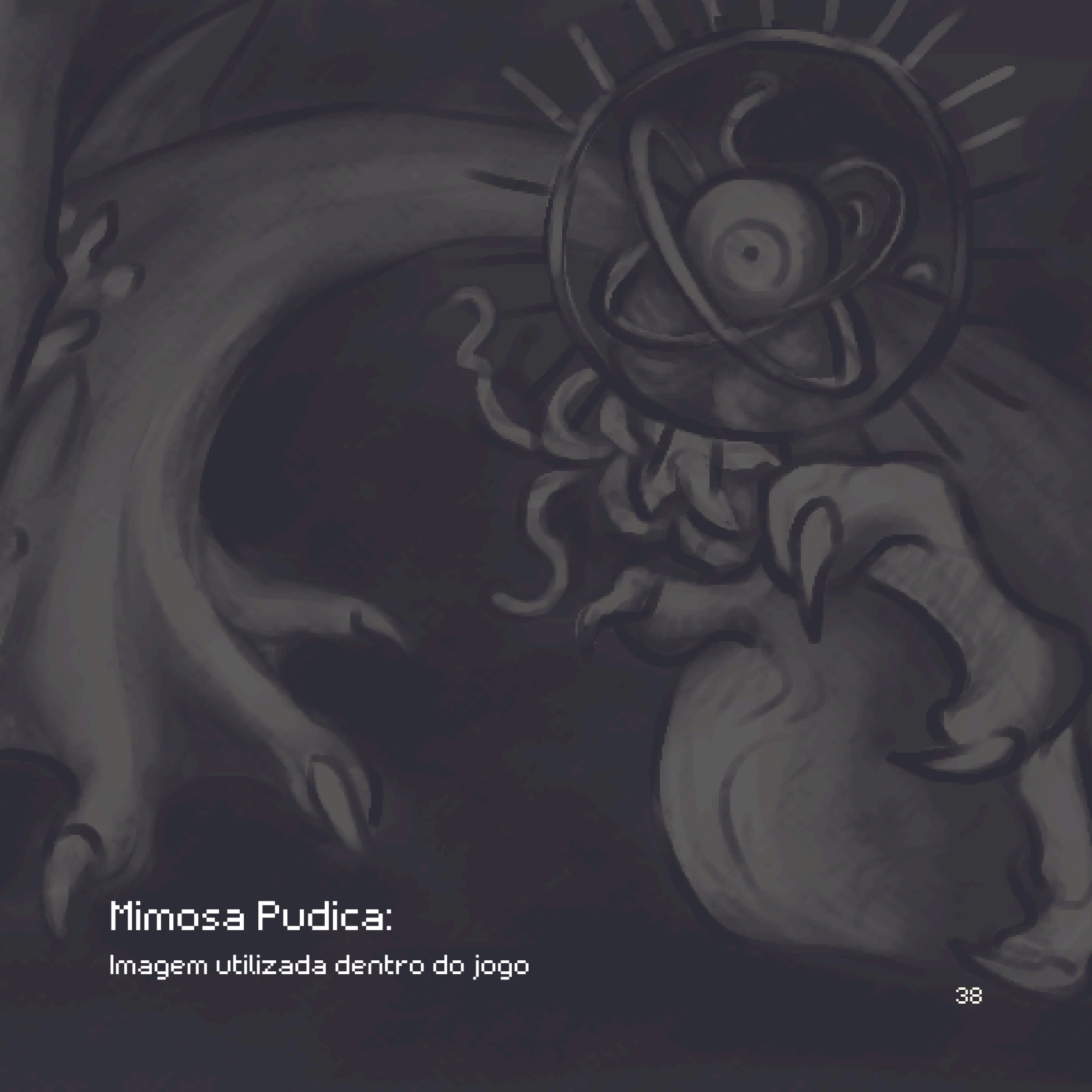
Dionaea muscipula:

Imagem utilizada dentro do
jogo

Mimosa Pudica:

Sendo o monstro de Kiara, tem grandes mãos feitas de plantas e carne podre, cobertas de folhas; a parte de baixo de seu torso está faltando, com raízes saindo de seu interior simulando órgãos humanos, além de um grande olho com íris roxa cercado de estruturas douradas, similares a auréolas. É a segunda a aparecer, atacando após ler o conto de fadas na estante ao lado da janela, no quarto de Kiara. Pode ser derrotada normalmente com mecânicas básicas da batalha dentro do jogo. No final da luta, um lírio é a recompensa por vencer, juntamente com um celular.





Mimosa Pudica:

Imagem utilizada dentro do jogo

Ophiocordyceps

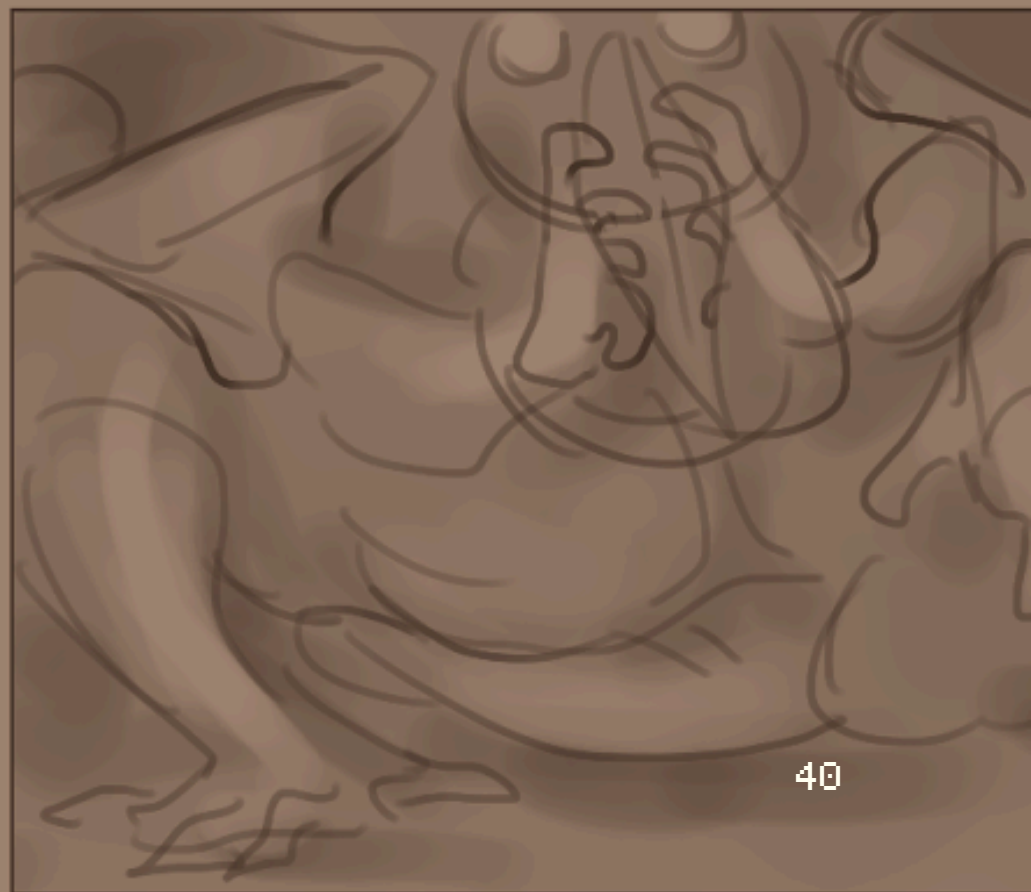
Unilateralis:

Monstro proveniente de Nix, tem um corpo alongado, trançado com raízes e outras plantas, vários braços humanos ao longo de sua estrutura, além de uma máscara de doutor da peste e uma galhada de cervo. É a terceira a atacar Flora. O ocorrido se passa no quarto da protagonista, saindo debaixo da cama. Pode ser derrotada normalmente com mecânicas básicas da batalha dentro do jogo. No final da luta, uma flor hortênsia e um novelo de lã são as recompensas por vencer.



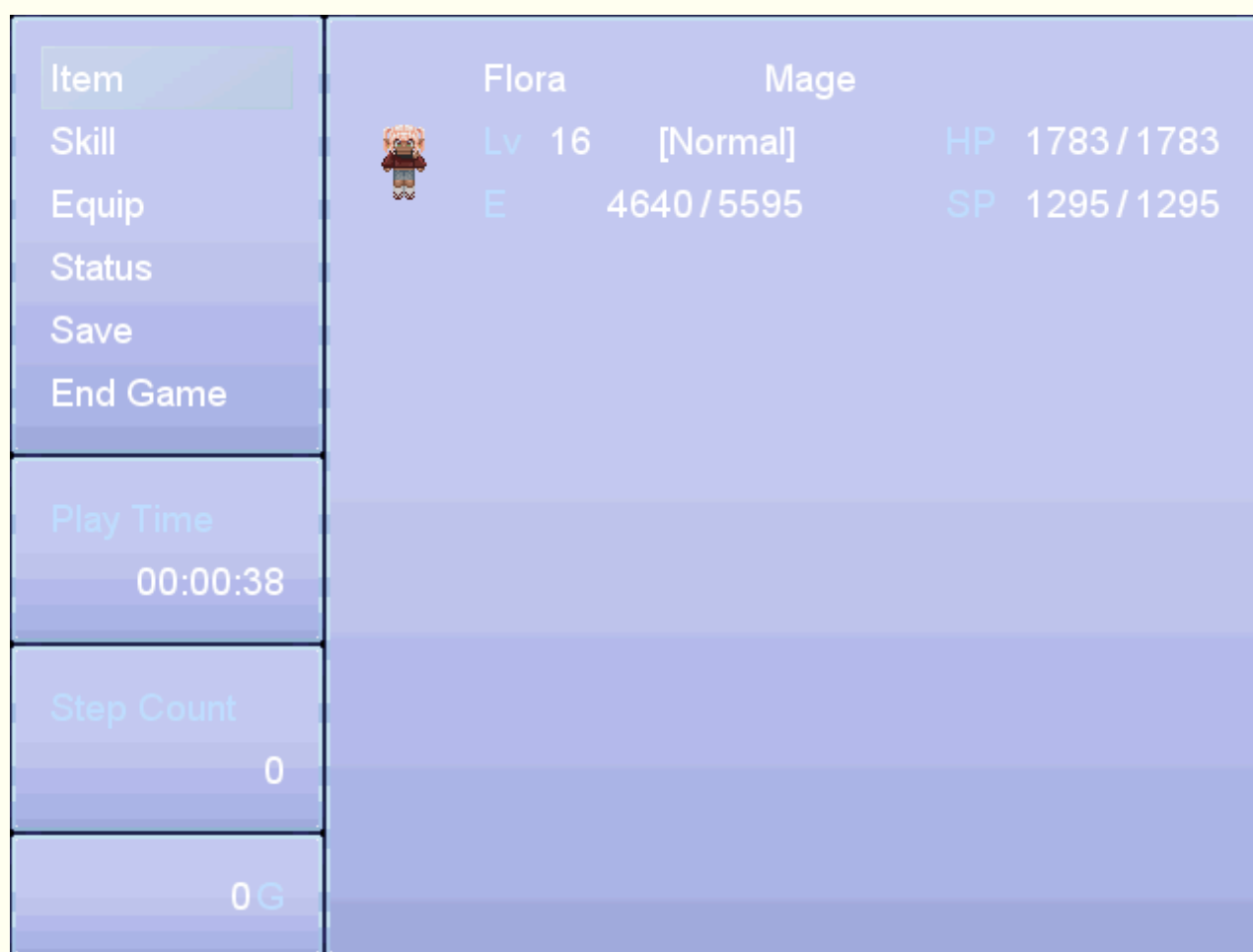
Ophiocordyceps unilateralis:

Parte do storyboard utilizado para apresentação do monstro



INTERFACE

A Interface do jogo é padrão do RPG Maker XP, com algumas modificações, como cores e fonte.





As caixas de diálogo serão personalizadas e cada um dos personagens terá uma cor diferente para suas falas.

Ícones



Ícone da vassoura mágica, arma utilizada pela protagonista



Ícone de documentos que podem ser encontrados no jogo.

CUTSCENES

Os filmes foram divididos entre a primeira parte do jogo e a segunda. Foram selecionados os momentos de maior importância do roteiro, geralmente antes e após batalhas, ou quando é preciso passar uma grande quantidade de informações para o jogador, que se fossem mostradas só no texto, poderiam se tornar entediantes. Abaixo estão listadas as cutscenes feitas para cada parte do jogo.

Primeira run:

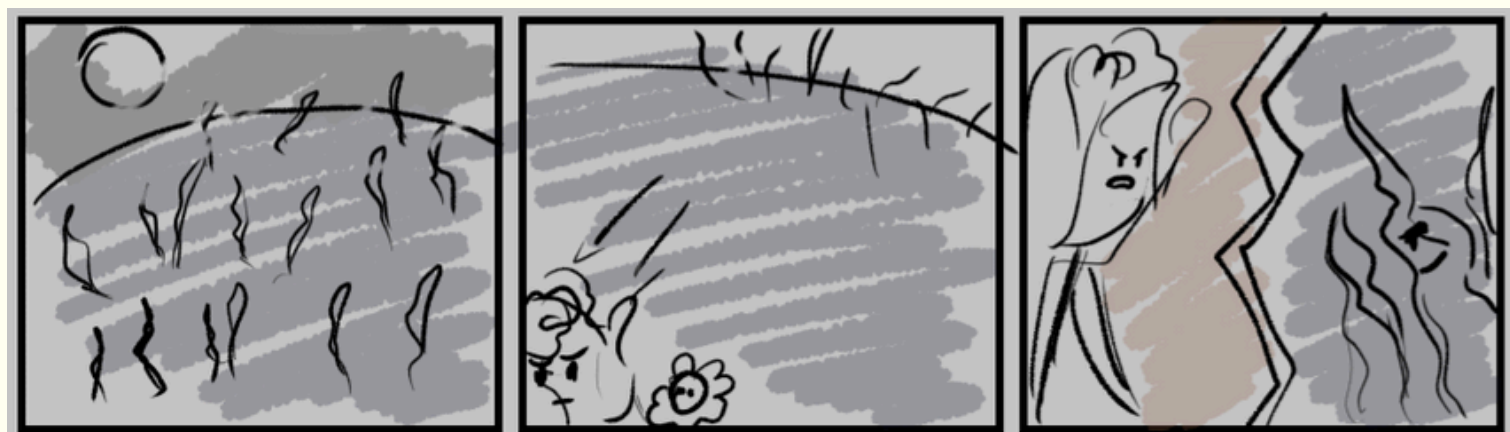
- Cutscene inicial, pequena animação de introdução dos mascotes;
- História inicial do bestiário versão 1;
- Conto de fadas;
- Monstro atacando (2 variações);
- Transformação em garota mágica;
- Monstro morrendo e protagonista arrancando as flores dos corpos. (3 variações + ela voltando a forma normal);

- Olhando assustada para o teto;
- Antes da batalha final (cena da mão);
- Monstro final + flor;
- Cutscene final dela olhando no espelho, vendo um monstro e ele trincando;
- Conversa do celular versão que não dá para entender (só uma imagem).

Segunda Run

- Protagonista monstrinho quebrando o espelho e se encolhendo na cama;
- História inicial do bestiário versão 2;
- Conversa do celular versão que dá para entender (só uma imagem);
- Achando o laboratório embaixo do ipê branco;
- Batalha final contra a Harpia;
- Final 1: ilusão de ficar num passado feliz (duas variações);
- Final 2: encarar a realidade.

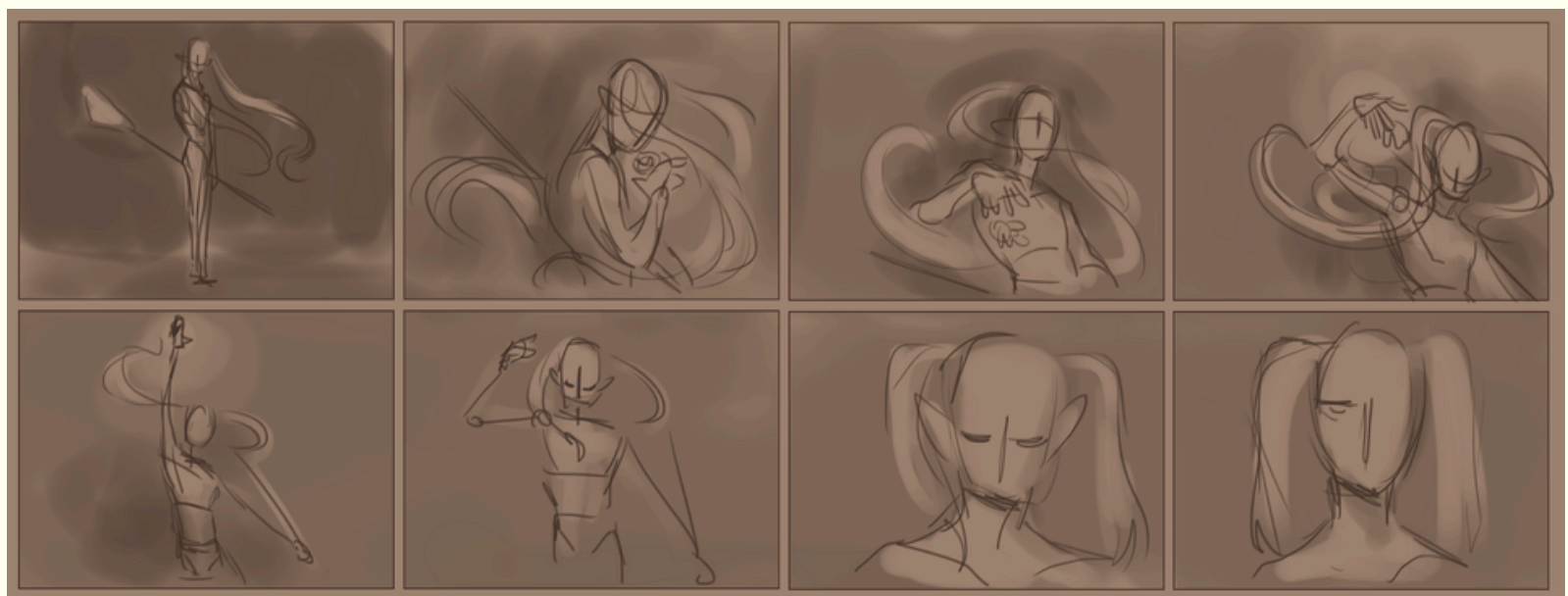
A visão artística para cada cutscene não seguiu um padrão, além da estética mais rústica, justamente por ela ter sido feita por pessoas diferentes. Essa incongruência nos traços também ajuda a diferenciar os momentos que são ações da protagonista e aqueles que são documentos encontrados por ela durante o jogo, como a figura abaixo, que contém um trecho da história do bestiário.



Os roteiros para cada cutscene foram baseados no roteiro principal da história. Segue abaixo um exemplo das instruções gerais escritas e do resultado final:

Cutscene 6: protagonista voltando ao normal.

Após derrotar o monstro e pegar a flor derrubada pela criatura, a protagonista voltará a sua forma normal. Roupas, penteado e vassoura todos voltarão para as configurações originais. Pensar em enquadramentos dinâmicos e finalizar com foco no rosto da personagem. Ela não está feliz.



Além dos momentos já citados, as cutscenes são também utilizadas para estabelecer o contexto e mundo do jogo, apresentando a personagem principal e seus mascotes. Segue abaixo a primeira cena do jogo:



Cada filme foi pensado para ser de curta duração – alguns segundos no máximo –, com os maiores sendo os do bestiário e do conto de fadas, ambos possuindo mais de quinze quadros. A animação em si é 2D, sendo um conjunto de imagens passadas em sequência, cada uma com poucos detalhes. Por conta do detalhamento mínimo e a baixa quantidade de quadros, elas podem ser enquadradas também na ideia de animatics, ou seja, somente ideias e demarcação de poses para o que pode se tornar depois uma animação quadro a quadro.

Entretanto, a qualidade mais rústica dessas representações oferece um contraste interessante com o restante da interface do jogo, chamando a atenção para o que está ocorrendo no momento. Os quadros estáticos sucedendo um ao outro também proporcionam um bom espaçamento do tempo, onde os jogadores podem respirar e absorver as informações sem outras distrações.



CRONOGRAMA



	Agosto				Setembro				Outubro				Novembro				
Tarefa/Semana	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	Progresso
Escrever o GDD e terminar roteiro																	Completo
Selecionar/ desenhar a arte dos personagens																	Completo
Selecionar/ desenhar a arte dos cenários																	Completo
Desenvolver o sistema de controle do jogador																	Completo
Desenvolver sistema de mapas e fases																	Completo
Implementar a detecção de colisão																	Completo
Desenvolver sistema de pontuação																	Completo
Implementar inimigos																	Completo



Fim de Jogo

