SEJAM BEM-VINDOS!!! :D

Objetivo deste docs:

Este documento contém os GDDs mais organizados dos meus projetos. O intuito de unificá-los em um único local é para não atrapalhar os documentos originais e evitar possíveis problemas. Além disso, também é possível manter a privacidade dos projetos e dos outros colaboradores.

Como navegar por aqui?

- Navegue entre as guias no documento. → 

    - Caso esteja no computador, é só olhar clicar no ícone do lado esquerdo;
    - Caso esteja no celular, clique no ícone abaixo.

Cada guia será o GDD de um jogo diferente.

Aviso:

Você poderá ver que alguns projetos que estão no meu portfólio **não têm GDD** e existem alguns GDDs o qual **não tem o jogo**. Isso acontece por dois motivos: ou não foi possível finalizar o projeto a tempo dentro do prazo estimado, ou ele ainda está sendo desenvolvido. Entretanto, coloquei-os aqui para a visualização do portfólio.

Crizantium

Você é um pequeno Golem, que acaba de nascer. A primeira coisa que você vê é uma linda borboleta, fascinado, você decide segui-la.

TEMA: SE TÁ NO JOGO É PARA USAR

Definições gerais

Gênero: Plataforma, puzzle, ui interativa
Plataformas: Web/HTML para computador
Público alvo: Jogo de Jam 😎 O público é a gente mesmo.

Identidade do jogo

Jogo sobre um golem que precisa usar de uma caixa de texto para editar a sua própria velocidade e conseguir passar de obstáculos.

Descrição da mecânica principal

1. Base:
    a. movimentação para esquerda e direita;
    b. pulo;
2. Caixa de texto:
    a. Se clicado dentro da caixa com o mouse:
        i. Habilita ao jogador digitar apenas número de no máximo 4 dígitos;
        ii. O número inserido na caixa altera diretamente a velocidade do personagem (maior o número mais rápido o personagem fica);
        iii. O jogador manipula sua velocidade para controlar as armadilhas e o cenário dentro do jogo para conseguir passar as fases.
    b. Se clicar na borda da caixa e arrastar:
        i. O jogador pode mover a caixa para qualquer lugar visível da tela;
        ii. A caixa possui um colisor interativo com o personagens e projéteis;
        iii. Pode ser usado tanto como plataforma para movimentação do personagem como barreira para o proteger de obstáculos;

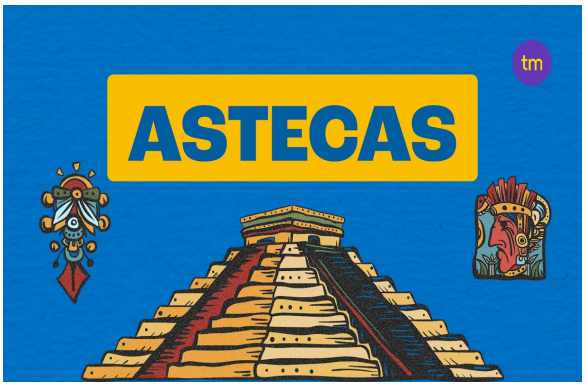
Core Game Loop

- O objetivo inicial do personagem principal vai ser seguir uma simples borboleta que fica sempre se distanciando cada vez mais do jogador quando ele chega perto, movido pela graça da curiosidade;

- Para alcançar a borboleta o personagem terá que passar por obstáculos que obrigam o uso da variabilidade de sua velocidade e o uso da caixa de texto como plataforma física;
- No final do jogo, o personagem chega em uma ambiente cheio de borboletas, completando seu objetivo, simples e fofo :D

Arte

- Será um jogo 2D
- Pixel Art
- Referência a cultura Asteca







Enredo

Ideias: se passar no Peru; Floresta; Referência visual asteca; (Verificar temática com a arte).

Música/Trilha Sonora

Trabalhou com uma música tranquila de BG, que misturava uma temática de exploração de floresta utilizando atributos da cultura asteca.

Interface/Controles

Botão para controlar a velocidade do player
Botão de pause







Dificuldade

1. Armadilhas que disparam dardos fazem com que você volte para o começo da fase.
2. “Void” (Buracos), caso o jogador caia ele volta para o começo da fase.
3. Aumentar a sua velocidade pode ser de grande ajuda para completar o jogo rapidamente, porém isso pode acabar se voltando para você

Personagem

Você era uma pequena pedra sem vida. Até que magicamente você ganha vida e se torna um pequeno golem. Assim como um neném recém nascido, você ainda está aprendendo e precisa descobrir sobre o mundo e tudo o que lhe aguarda. Mas apesar de similar a uma criança, sendo curioso e querendo descobrir o mundo você possui grandes poderes.

Plague Blossom

Explore uma vila estranha que algo de errado parece estar acontecendo

TEMA: MÁSCARA

Definições gerais

Gênero: Terror; Primeira pessoa; Suspense; Narrativa
Plataformas: Web para computador
Público alvo: Jogo de Jam 😎 O público é a gente mesmo. Mas a princípio quem gosta de terror e mistério

Identidade do jogo

Você é um doutor da peste que foi encarregado de uma missão. Salve três pessoas da peste em uma vila remota, porém as coisas estão meio estranhas nesta vila.

Descrição da mecânica principal

- Básicos:
    - Andar
    - Correr
    - Agachar

- Interação com NPCs
    - Ganhar dicas sobre a missão
    - Descobrir a história por trás do jogo
    - Resgatar a missão
- A peste naturalmente consome os seus níveis de oxigênio
    - Caso o seu oxigênio acabe, ela começará a descer a sua vida.
        - Se a sua vida começar a abaixar você começará a ter alucinações
    - Entrar em “nuvens” da peste consome rapidamente o seu oxigênio
- Coletar flores para recuperar oxigênio ou obter booster
    - Dar oxigênio
        - flor amarela: oxigênio (+10)
        - flor vermelha: oxigênio (+5) + velocidade de corrida (+20%)
        - flor azul: oxigênio (+20)
- Equipar máscara
    - Colocar a máscara impede que quando entrar em uma nuvem de peste caia rapidamente o seu nível de oxigênio
    - Pontos negativos de usar a máscara:
        - Perda de visibilidade
        - Capacidade de correr

- Correr com a máscara esgota MUITO rápido o seu oxigênio

Core Game Loop

- Você chega em uma vila e deve interagir com npcs para descobrir onde estão as pessoas que você precisa salvar
- Mas você deve tomar cuidado com a peste e seu nível de oxigênio limpo, pois caso você não tenha cuidado coisas ruins podem acontecer
- Quando encontrado todas as pessoas, você completa a sua missão e vai embora

Arte

- 3D
- Médium polly
- Estilo Europa medieval
- Colors (HEX)
    - Verde #56C55A
    - Branco #ffffff
    - Cinza #DADBDB
    - Preto #151517

Enredo

Ideas: Se passa na idade média, com uma temática meio dark e sombria.

Ambientação e narrativa geral do jogo: você está em um local sombrio e estranho, a cidade além de ser um lugar extremamente remoto e simples. A vegetação é rala e com um solo pouco fértil. Você facilmente pode encontrar muitos ratos espalhados por todo o canto. A peste não só contaminou o lugar, mas infectou a alma da cidade.

Música/Trilha Sonora

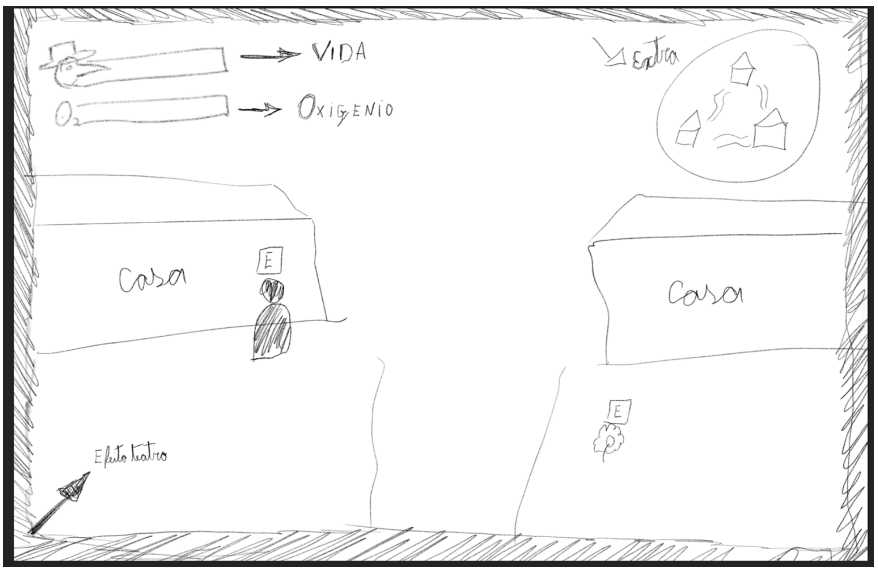
- Trilha simples de fundo meio sombria
- Ênfase em elementos sonoros pontuais
    - Som de passos da personagem
    - Graveto quebrando
    - Fala com os npcs (seja só um barulho nhanhanha)
    - Sons misteriosos para distrair o player e aumentar a tensão do jogo

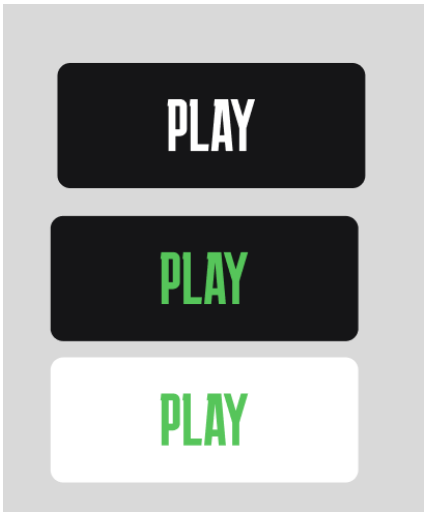
Interface/Controles

Liste os controles (teclas ou ações touch) e como será a interface de usuário dos jogadores. Coloque imagens de HUDs com arte similar de ambientação.

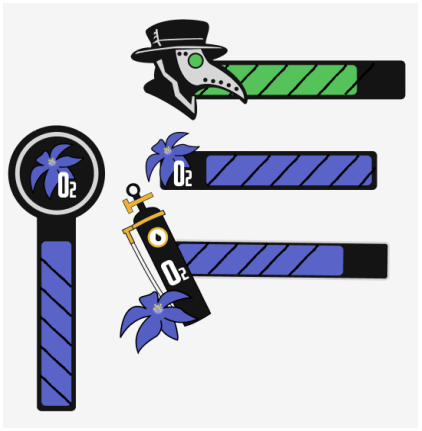
- **CONTROLES**

- Movimentação
  - WASD
  - Shift para correr
  - Ctrl para agachar
- Interação
  - Colocar máscara (segurar space)
  - Interagir com qualquer elemento do jogo (E)
- **Tipografia**
  - Karantina - font. base (Link)
  - Jomolhari - Títulos (Link)

- **HUD**
  - Rascunho
    - 

  - Aplicação de botões dentro do jogo
    - 

1- Default 2- Hover 3-Press

- 

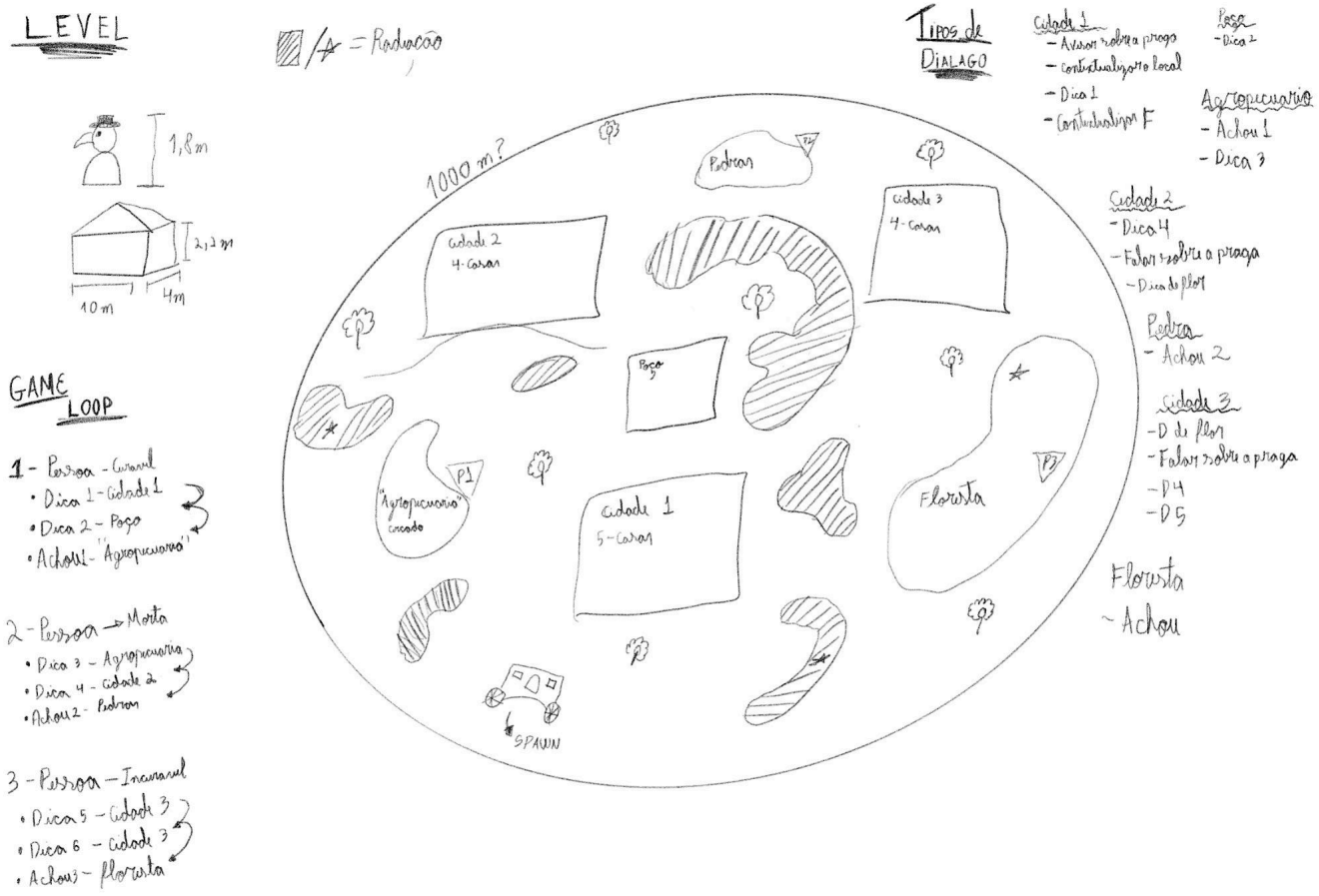
Dificuldade

- Seu oxigênio decai com o tempo
- Entrar em lugares de maior influência da peste faz com que o decaimento de oxigênio caia mais rápido
- Correr enquanto utiliza a máscara aumenta o nível de decaimento de oxigênio
    - Extra:
        - Npc que ataca o jogador quando está de máscara
- Limitações de flores em todo o mapa

Personagem

- Personagem principal
    - Um famoso doutor da peste que já conseguiu salvar várias pessoas
- Npcs estranhos
    - Ver mais a fundo no Roteiro

Level design



Extras para implementar:

- Minimap
- Npc maluco q ataca
- Seita que te persegue
- Cutscene/história em quadrinho
- Diário
- Outras ferramentas?bastão?lampião?

Roteiro

O roteiro está no documento original 😜

It’s Bity Spider

Tema/Core Loop:

“A dona aranha subiu pela parede, veio a chuva forte e a derrubou…”

Narrativa:

- Uma grande chuva se aproxima e a aranha quer chegar em sua casa em segurança, porém tem que subir uma grande parede, cheia de rachaduras e dificuldades, enquanto sinais da chuva ameaça derrubar e obrigar ela a subir tudo de novo, antes que a chuva caia.

- A história será contada através de um balão de pensamento (Se der tempo)

Loop de gameplay:

- Aranha na base de uma parede com acesso a um loja de melhorias
- Começa a subir a parede
    - Bloquear de se mover para trás depois de subir;
    - Durante a subida terá frutas que podem ser coletadas;
- As frutas podem ser trocadas com o rato mercador no começo do jogo, por insetos que dão buffs ao player
    - Buffs que o player pode conseguir:
        - Melhorar a velocidade;
        - Diminuir o cooldown de disparar teia;
        - Aumento do alcance da teia;
        - Quantidade de teias;
        - Quantidade de casulos;
- De tempo em tempo vem uma chuva:
    - O personagem pode se proteger usando um casulo;
    - Se nao se proteger ele cai ate o chao;

Mecânicas:

- Movimento: WASD / D-pad / Joy stick
    - Cima, baixo, direita, esquerda;
- Cuspir teia: Space / Left click mouse
    - Coleta berries distantes;
    - Tapa buracos;
    - Desativa inimigos;
    - Apesar de ter uma carga inicial ele tem um cooldown “rápido” que permite usar durante todo o jogo

- Casulo: E / Right click mouse

        - Protege da chuva;
        - Estoque Inicial
            - Você pode comprar mais casulos na loja;
            - Após chegar a zero, um grande cooldown começa para recuperar um único casulo, entretanto após ter novamente 1 casulo ele não carregará permitindo que você consiga novamente recuperar o seu estoque inicial;
                - Isto é apenas uma ajuda e uma pequena oportunidade de chegar um pouco mais longe;

Dificuldades:

- Chuva:
    - Derruba a aranha;
- Obstáculos:
    - Goma de mascar:
        - Desacelera a movimentação do personagem;
    - Furo na parede:
        - Bloqueia passagem;
    - Obstáculos vivos:
        - Sapo:
            - “Dispara” uma linguada que come a aranha;

Artes:

- Estilo/Visão do jogo:
    - top down / bird view
    - Pixel Art
    - Fofo
    - 2D
- Mercador
    - Itens para comprar (Todos os buffs listados)
- Parede
- Aranha
    - Tiro da teia
    - Casulo
    - movimentação
- Frutinhas
- Obstáculos
    - Goma de mascar
    - Furo na parede / rachadura
    - Sapo
- Chuva
- Final do jogo
- Créditos
- Tile screen
- balão de história

Mais um dia

Nossa protagonista passa os dias revivendo memórias e tentando entender o que deu errado em sua vida.

Definições gerais

Gênero: Cozy game (Será?) / plataforma 2D / História
Plataformas: Web para computador
Público alvo: comunidade LGBT (faixa etária:15+)

Identidade do jogo

O jogo retrata a vida de uma personagem LGBT que devido a sua ansiedade e seus medos, nunca conseguiu se expressar da maneira correta, demonstrando o seu valor. E agora o que lhe resta fazer é pensar em seus seus erros do passado.

Descrição da mecânica principal

Mecânica principal andar e interagir com os objetos do mapa resolvendo pequenos enigmas, e completar o seu diário com as páginas perdidas de sua memória.

Core Game Loop

Player explora o mundo e faz pequenos puzzles enquanto descobre mais sobre a história.

Arte

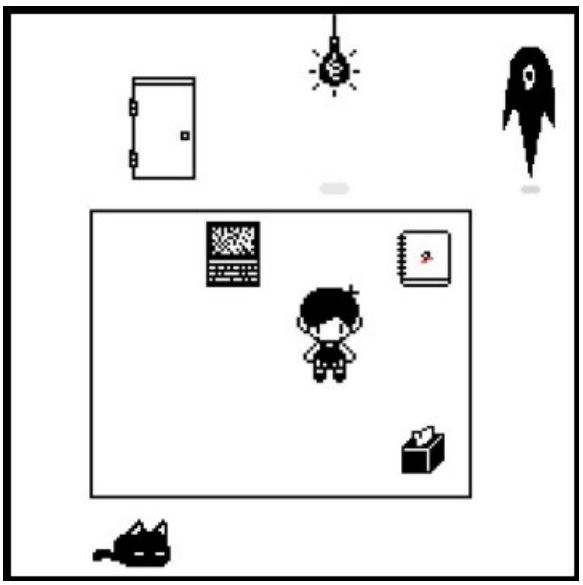
- Visão 2.5D
- 2D
- Pixel art


KEL
Hey, MARI! Look who finally decided to show up!











Enredo

A história se passa dentro de uma cafeteria, onde nossa protagonista que já está velha está tomando um simples café da tarde, até que houve o sino da porta abrindo e então começa o jogo de fato. O jogo contém três Atos, sendo o primeiro a infância de nossa protagonista, o segundo a sua adolescência e o último a sua fase adulta. O jogo se passa dentro da cabeça de nossa protagonista, o qual ela está presa em seu quarto antigo, seu objetivo é interagir com o cenário, (de como ela lembra e como se sentia). Para recuperar fragmentos de sua memória antiga e relembrar de fato o que ocorreu, para então escapar do quarto. A cada ato concluído a história avança e a personagem cresce e sua visão de mundo muda, mostrando cada vez mais os momentos a qual a nossa protagonista se retraiu ou não conseguia expressar o que sentia. No final do jogo quando ela sai das suas memórias, a pessoa que entrou pela porta era a sua antiga amada do colégio, o qual ela não conseguiu declarar os seus sentimentos naquela época e mesmo agora não é capaz de fazer isso, pois essa antiga paixão já está acompanhada de outra mulher, a sua noiva. (Neste momento não ocorre nem um tipo de interação entre elas, porque a nossa protagonista nunca teve a coragem de nem conversar com ela, então para a sua antiga amada ela é uma pessoa qualquer, que nem faz parte da memória dela).

E assim ocorre um gancho voltando para a primeira fase do jogo e encerrando a história, pois a ideia que queremos transmitir é trazer aquele sentimento de angústia, a dor que sofremos por ficarmos relembrando o passado. Invés de nos preocuparmos com o futuro ou com até mesmo o presente, perdemos tempo nos atormentando em um inferno infinito de dores dentro da nossa cabeça, que mesmo saindo de alguma parte ou solucionando um problema, voltamos para um outro momento com uma outra dor, mas que no final é o mesmo. Por isso mostramos ela tentando sair de seu quarto (uma representação de como é a sua cabeça), e que mesmo ela lembrando e entendendo o que fez de errado, ela entra em outro quarto com outro problema é esse loop eterno.

Música/Trilha Sonora

Queremos buscar uma trilha sonora suave de background diferente para cada ato para realçar cada fase, onde a cada ato do jogo a música vai ficando mais pesada e mais tensa, trazendo uma demonstração do desgaste de nossa personagem.

Interface/Controles

- WASD para movimentação
- E para interação
- Esc para sair ou pausar
- I para abrir o diário

Dificuldade

- Sem grandes dificuldades apenas, puzzles simples
- O intuito principal do jogo é conhecer a história.

Personagem

A personagem será:

- Humana
- Mulher
- Terceira idade (Dentro do jogo terá ela na infância, na adolescência e na fase adulta)
- Lesbica
- Introvertida
- Ansiosas
- Depressiva

Referências Gerais:

1. Charlotte
2. Bunny girl senpai
3. Hanako san
4. Mob
5. Oregairu
6. Bocchi
7. Black mirror Temporada 7 Ep 5 Eulogy

Papelito

Neste platformer 2D formado por rabiscos, o jogador deve avançar as fases com o auxílio de carimbos, cada um tendo sua própria cor e funcionalidade.

TEMA: CARIMBO

Definições gerais

- Gênero: Plataforma 2D;
- Web, Linux, Windows 11;
- Público alvo: Felps, Jogo de Jam 😎

Identidade do jogo

- O jogo vai ser um plataforma 2D em que o player é um sketch, um desenho rascunhado em um prova, de um aluno que conseguiu a proeza de errar todas as questões, pelo visto ele não estava prestando tanta atenção na prova já que gastou mais tempo desenhando na folha de respostas do que fazendo contas. Seu objetivo é mudar as coisas, percorra esse caminho feito de rascunhos e utilize de CARIMBOS para facilitar e tornar possível seu trajeto, e chegue na nota do aluno para poder alterá lo para 10

Mecânicas

- Movimentação:
    - Esquerda direita
    - Pulo
        - 2,5 x Altura
- Carimbo:
    - O jogador vai poder “carimbar” uma forma em qualquer área da tela dentro do range específico de cada tinta, essa forma será interagir com o personagem e o mundo;
    - Para “carimbar” você utiliza tinta, entretanto este é um recurso limitado;
        - Mas cada tinta tem o seu próprio estoque;
    - A cada level o jogador desbloqueia uma nova cor de tinta para ser usada em seus “carimbos” (Possibilidades):
        - Preta: Cria um objeto sólido;
        - Amarela: Cria um objeto afetado pela gravidade;
        - Magenta: Cria um objeto de “mola” que faz o player pular;
        - Ciano: Cria um objeto semi-sólido que não é afetado pela gravidade, mas o player pode passar por ele como se fosse um bloco de água (cai devagar dentro dele e consegue “nadar” para cima)

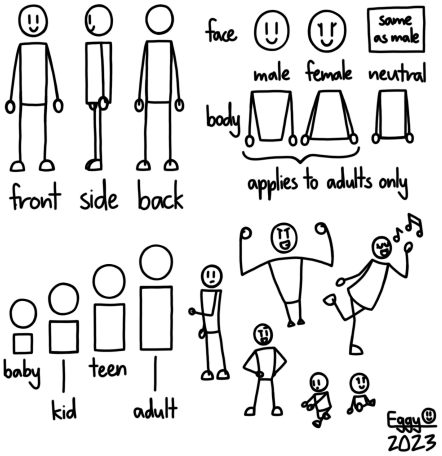
Core Game Loop

- O jogador inicia o jogo e deve chegar até o final da fase utilizando o seu carimbo e a tinta que ele adquire em cada fase para criar plataformas para se locomover e passar de fase. Entretanto, uma vez gasto a tinta para passar de fase ela não retorna, mas caso você reinicie o jogo você recomeça com o seu estoque cheio e com as novas tintas que você desbloqueou. Tornando a jornada e o caminho mais fáceis de se passar e abrindo novas estratégias para cada fase.

Arte

- Arte 2D
- Temática de rabiscos em papel
- Não será pixel arte









Enredo:

- Um desenho rascunhado em uma prova, de um aluno que conseguiu a proeza de errar todas as questões (pelo visto ele não estava prestando tanto atenção na prova já que gastou mais tempo desenhando na folha de respostas do que fazendo contas) tem que alcançar o carimbo da nota do aluno para poder alterá-la.

Música/Trilha Sonora

- Uma trilha sonora animada e casual para o jogador sentir-se animado neste universo “cartoonesco”.

Interface/Controles

Resolução:

- 16:9 -> 1920x1080 (tela geral)
- Resolução das artes 64x64 ->Tilemap (hipótese)

Teclado:

- A e D: Movimentação lateral;
- W e ‘espaço’: Pula;
- Mouse: mira;
- Left click do mouse: Carimba;
- Q e E: Muda a cor da tinta;

Controle (console):

- D-Pad Left button and Right button - JoyStick Left: Movimentação lateral;
- DPad Up button - X (playstation): Pula;
- JoyStick Right: Mira;
- Bolinha (playstation): Carimba;
- L1 e R1: Mudar cor tinta;

Dificuldade

- O jogo contará com buracos de void, espinhos e projéteis que podem fazer com que o jogador recomeça a fase;

Personagem

- Um simples boneco palito, sem gênero ou identidade.

O guardião do farol

Um menino ao ver uma grande tempestade se aproximando e deve descobrir o que houve com seu pai que aparentemente está sumido e ligar o farol

Definições gerais

Gênero: Plataforma, puzzle
Plataformas: PC
Público alvo: faixa etária:12+

Identidade do jogo

Você é uma criança que deve entender o mistério de seu pai que sempre foi uma pessoa organizada e responsável não ter ligado o farol com uma grande tempestade se aproximando. Porém qual seria o significado de seu sumiço?

Descrição da mecânica principal

A mecânica principal do jogo é âncora do pai do personagem, a criança a utiliza como grappling hook para atravessar e destruir elementos do cenário para poder avançar na história.

De mecânicas básicas do personagem ele é capaz de andar e pular.

Core Game Loop

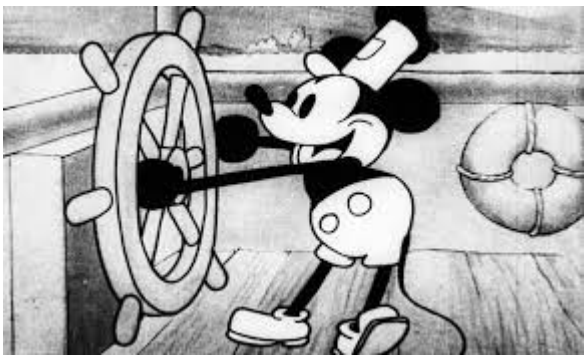
O jogador deve passar por pequenas fases e conforme avança ele progride no jogo:

O intuito é ter três fases ao todo: a primeira na caverna, a segunda na floresta e a terceira no farol

Arte

- 2D
- Plataforma
- Arte digital vetorizada, para elementos marcantes e jogáveis. Arte digital estilo de pintura para elementos do cenário

Referências











Enredo

Um pai e um filho vivem uma vida comum e cotidiana.Ambos vivem a suas vidas em um farol, pois o pai é aquele responsável, por ligar o farol sempre sendo pontual e dinâmico, nunca deixou de fazer o seu trabalho e em toda sua vida sempre priorizou o trabalho. O filho que sempre viveu a sua vida toda com seu pai sempre o admirou e esperava ansiosamente crescer para ser o próximo responsável pelo farol.

Porém um dia enquanto o filho brincava na praia abaixo do farol ele acabou sofrendo um pequeno acidente e acabou se machucando. Após horas do acontecimento o filho, percebe-se que já está ao entardecer do dia e que ao observar o mar que está logo a frente, ele repara que há uma grande tempestade se aproximando da costa, em que viviam. Entretanto há algo mais estranho e assustador acontecendo, pois apesar de vermos os últimos raios de sol do dia, o pai que sempre se organizava e nunca deixou de ligar o farol pontualmente antes de anoitecer. Não havia ligado o farol ainda, algo fora do comum.
Com a preocupação do filho de algo ter acontecido algum acidente com o pai, ele decide pegar o atalho dentro da caverna para chegar mais rápido em casa e então descobrir o que houve.

Ao chegar no farol e na última parte o jogo terá duas finais possíveis.

Primeiro final: Caso o player siga pelo o caminho mais coerente ele liga o farol e encontra o seu pai, que diz que fez um teste com ele para ver o seu nível de integridade com o farol, o forçando a fazer uma tarefa longe de casa e que propositalmente se atrasaria para chegar em casa. *O pai também diz que ficou um pouco preocupado, pois ele demorou mais do que o previsto, mas pelo visto foi devido ao machucado.

Segundo final: Caso o jogador decida ir para trás e achar o easter egg do jogo ele descobre na verdade. Que após a morte da mãe o filho ficou muito abalado, e o pai que havia se dedicou a vida toda a sua função que nem mais havia sentido para os dias atuais, tinha medo que o filho se apegasse a função dele e seguisse os passos dele, entretanto antes do pai conseguir conversar com o filho e faze lo mudar de vida, o pai acaba adoecendo e morrendo. E com o choque disso a criança vive em um mundo imagético a 20 anos acreditando que esteve esse tempo todo vivendo os mesmo dias com o pai este tempo todo.

Música/Trilha Sonora

Algo bem cartunesco por com uma pitada de toque sombrio, para completar com o final oculto e verdadeiro do jogo

Interface/Controles

- **WAD** para movimentação
- **Espaço** para pular
- **Esc** para sair ou pausar
- **Botão Esquerdo** para atirar com a âncora

Dificuldade

Puzzles simples
Atravessar cada fase sem cair nos buracos.
Paredes para atrapalhar a vida do jogador

Personagem

A personagem será:

- Humana
- Homem
- Criança
- Esforçada / Dedicada
- Ama a família mais do que tudo

Matando Tempo

DESIGN DOCUMENT

Por Pablo Ortolan e Artêmio Neto 2025

Introdução

Resumo do Jogo

Um aviãozinho de papel que plana até chegar em seu objetivo

História do Jogo

Você está cansado e entediado de trabalhar todos os dias no escritório. Então para passar o tempo e se divertir você faz vários aviões de papeis e tenta acertar diversos objetivos.

Inspiração

Paper Toss office

Temática de um escritório. Elementos a serem explorados na composição e elementos na tela.





Paperly

Referência de estética de um jogo de aviões



Paper plane planet



Experiência do Jogador

O jogador voa entre o cenário para achar onde está o seu objetivo e acertar ele.

Plataforma

O jogo está sendo desenvolvido para jogar no PC

Softwares de Desenvolvimento

- Unity
- Sketchfab/ ferramentas para achar modelos gratis 3D
- FL Studio 20para todas as músicas e SFX
- Premier
- 3d max/blender

Gênero

Cozy game, Casual, Indie e Um jogador

Público Alvo

Pessoas que querem relaxar e aproveitar um ambiente acolhedor, um jogo simples para se divertir e distrair dos pesares do dia

Conceitos

Visão geral do Gameplay

O jogador a cada rodada terá uma lista de objetos para acertar como objetivo, após completar todos os itens da lista ele progride para uma próxima fase que terá novos objetivos.

Mecânicas Principais

A principal mecânica do jogo é a movimentação suave e serena.
A perspectiva e a troca da câmera com grandes cenários permitem um ritmo diferente de jogo.

Art

Inspiração do Tema

3D minimalista e cartoon.

Áudio

Música

Uma trilha sonora relaxante e suave de se ouvir;
O jogador deve sentir uma paz e uma tranquilidade enquanto joga

Efeitos de som

Pequenos sons para enfatizar alguns elementos, como quando o avião está voando, ou quando ele bate em algum objeto.

Experiência de Jogo

UI

Arte 2D simples e objetiva, com elementos claros e bom entendimento.

Controls

Teclado

WASD - para movimentação
E - para rodar