

# Projeto de Design de Game

*Grupo Ludum Dev, Design de Games VA5, Quinto Semestre*

- Danilo Camargo
- Diogo Mendonça
- Jean Lucas
- Jéssica Nicoletti
- Kevin Olayon
- Leandro Martins
- Lucas Higa
- Mateus Maurício

## Emily e o mundo secreto

**High Concept:** Com o jogo, queremos que o jogador entenda a importância do respeito a individualidade e a diferença.

**Público-Alvo:** Persona



- Fernanda é uma moça de 18 anos que acabou de ingressar em uma faculdade de fotografia.
- Apoia a causa LGBT e não é adepta a nenhuma religião.

- Gosta bastante de histórias e filmes sombrios e bizarros, além de contos de investigação (é bastante curiosa).

## Objetivo do Jogo

Principalmente: explorar o ambiente e conversar com os NPCs, que vão apresentar novas informações ao jogador e, geralmente, dicas do que fazer a seguir. Perto da metade do jogo, o *player* é convidado a conhecer o passado da protagonista, e nessa parte o objetivo passa a ser encontrar 3 objetos específicos antes de um tempo limite. Na cena final, o objetivo será evitar ser visto pela Bela-Dama de forma estratégica, até alcançar e/ou descobrir um jeito de combater-la.

## Procedimentos e Recursos

Portas trancadas e desconhecimento do caminho a ser seguido são os principais obstáculos do jogo.

## Sinopse da História

Emily é uma jovem de 17 anos que mora com os pais no estado do Oregon, EUA. Em seu último ano do ensino médio, a garota passa por um período de crise, desencadeada pelos seus pais conservadores que, apesar de quererem o melhor para a filha, o fazem sobre os seus próprios ideais.

Em meio a esse dilema, a protagonista decide sair de casa acompanhada de sua amiga Alice, pela qual a jovem nutre uma relação de amizade muito íntima. A dupla se muda para uma casa abandonada em Idaho, sem saber que a mesma é antiga casa de Coraline.

Atraída por um som misterioso, Emily descobre uma passagem para o domínio governado pela Bela-Dama, dando início à aventura de sua vida.

### Detalhamento à partir da obra (Coraline e o mundo secreto)

Grande parte do nosso jogo se passa na casa de Coraline, a mesma da animação. Dessa forma, entendemos que seria de grande importância para o jogo o fato do jogador identificar esse signo.

Com isso em mente, recriamos a casa do filme de forma fiel, respeitando a planta e a mobília. Durante o processo de recriação do *Pink Palace*, usamos bastante como base, além das imagens originais, um *mod* do game *The Sims 2* que adiciona a casa ao jogo, permitindo a observação de sua estrutura.



Descrição do ambiente onde ocorre a ação

Em sua maior parte, corredores e Jardim do *Pink Palace* original, ou seja, mobília e arquitetura moderna americana.

Descrição dos elementos de interação da fase a serem implementados

- Armários exploráveis, sendo que um deles irá conter uma chave necessária para o avanço no jogo;
- Chave, coletável essencial para o avanço (ainda durante o tutorial);
- NPCs, cujos diálogos e interação são os responsáveis pelo avanço da trama;

## Direção de Arte

Conceito e justificativa das opções estéticas adotadas no projeto

Para o conceito estético do jogo resolvemos adotar uma identidade visual como sendo um "cartoon" menos exagerado. A justificativa para tal se dá com

o público alvo - como sendo mais velho que o da obra original ("Coraline e o mundo secreto") - e portanto menos inclinada ao exagero. A modelagem e a texturização de lugares e objetos para a subsequente ambientação foram pensadas da mesma maneira: Os objetos possuem formas arredondadas (assemelhando-se às formas do próprio filme, a "massinha") e com "hand-painted textures" (produzidas por nós mesmos). As personagens seguem uma identidade visual semelhante à do filme: silhueta esguia, grandes olhos e partes do corpo não condizentes com a realidade (como cabeças de formatos inusitados, por exemplo).

## Imagens



