

The Last Human

Game Design Document (GDD)

CRIA! 2º Edição
Categoria Jogo Digital

Desenvolvido por

Gustavo Ferraz Lazarini

- ID de usuário do Cria: **436**
- ID de inscrição do projeto: **265**
- *2024.gusta@gmail.com*

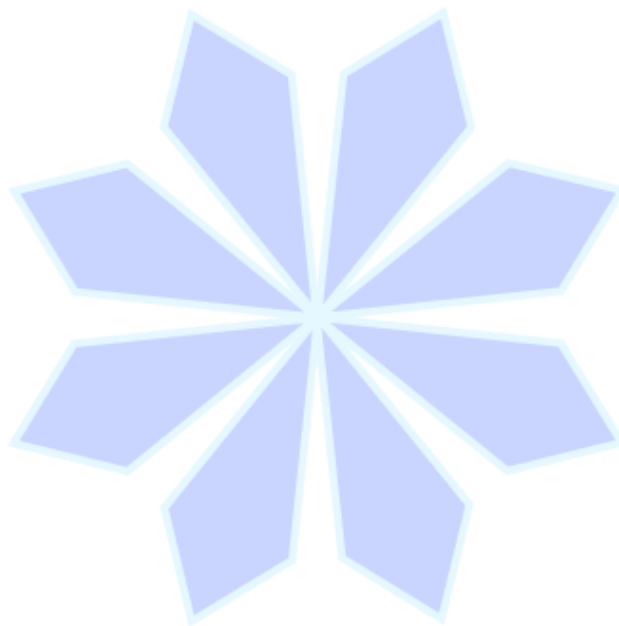
Anderson Gatti Favaretto

- ID de usuário do Cria: **529**
- ID de inscrição do projeto: **265**
- *anderson.agf.2002@gmail.com*

Tutor

Prof. **Conrado Saud** — Senac **São Carlos**

- *conrado.sasaud@sp.senac.br*



The Last Human

Sumário

Visão Geral	2
Proposta Visual	3
Estrutura do mapa	3
Gênero	3
Plataforma e Engine	4
Personagens	5
História do Jogo	9
Linha do tempo e história do mundo	9
História dos personagens	9
História dos irmãos Carver	9
História dos irmãos Arqueiros (REGISTROS CONFIDENCIAIS)	10
História de Lorg	10
História de Carl	10
Cassie	10
Level Design	12
Evento 1	12
Missão 1	12
Missão 2	13
Composto X - Fórmula	13
Evento 2	14
Missão 1	14
Evento 3	15
Missão 1	15
Desfecho Temporário	15
Se você volta para 2097	15
Mecânicas e controles	16
Controles	16
Playstation 5	16
Controle Xbox 360	16
Computador	17
Mouse	17
Teclado	17
Mobile (celular)	18
Sistemas	19
Conteúdo adicional	21
Distribuição e lançamento	22
Steam	22
Itch.io	22
Declaração do uso de IA	25

Visão Geral

Resumo

O jogo contribui com a proposta “Re-pensar o Futuro” com base na perspectiva de incentivar o desenvolvimento de um mundo através da tecnologia sustentável e não nociva ao meio ambiente. Este jogo retrata cenas alusivas que contribuem negativamente para o desenvolvimento do mundo, e nele você (como jogador) tenta chegar em uma solução de reverter a história do jogo para algo positivo, sendo feita através de viagem no tempo, lutas passivas (luta sem violência) e interações com o meio ambiente de forma furtiva e acrobáticas, mostrando que é possível chegar ao objetivo sem necessariamente nocautear o outro de forma em que gere danos graves ao próximo ou até mortal.

Proposta Visual

Last Human é um jogo em **3D** com foco na **imersão narrativa** e na **exploração visual**. Utiliza uma perspectiva de terceira pessoa (câmera sobre o ombro), alternando em momentos-chave para a primeira pessoa (visão direta dos olhos do personagem), oferecendo uma experiência cinematográfica dinâmica.

Perspectiva 3D	Perspectiva em terceira pessoa (imagem de referência)	Perspectiva em primeira pessoa (imagem de referência)
		

Estrutura do mapa

O mundo do jogo é um **ambiente aberto e não-linear**, permitindo liberdade de exploração. Cada região do mapa apresenta objetivos distintos, com múltiplos caminhos possíveis para atingir o desfecho da história. O progresso do jogador é influenciado por suas escolhas e ações.



(imagem de referência)



Gênero

Survival/Fantasia/Ficção Científica/Ação/Aventura/Mistério/Investigativo

Inspirações

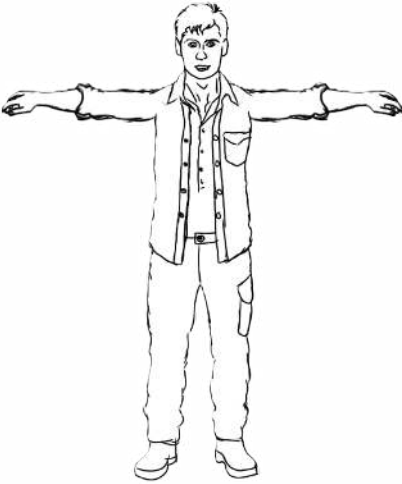
<p>Detroit: Become Human Ação, aventura, ficção científica</p>	<p>The Last of Us Survival, ação, ficção científica</p>
	

Plataforma e Engine


O jogo será mundo aberto em 3D, feito na Unity da versão 6.

Personagens


Henry Carver (Anti - heroi protagonista)	
Personalidade	Empático/Ganancioso
Habilidade	Furtividade(fica invisível)
Status	Advogado
Aparência	Alto,Ruivo, Roupas Pretas
Notas	Aluno formado de advocacia



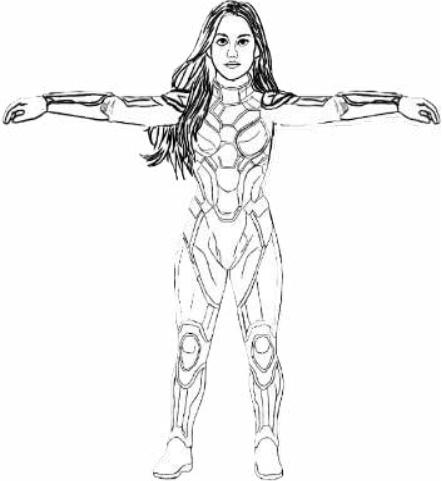
Luke Carver (Chefão intermediário)	
Personalidade	Frio/Calculista/Orgulhoso
Habilidade	Construir Androides e Naves
Status	Ceo de sua empresa
Aparência	Alto,Ruivo, Roupas Pretas
Notas	Conhecedor da Tecnologia, Levou os Humanos para Marte



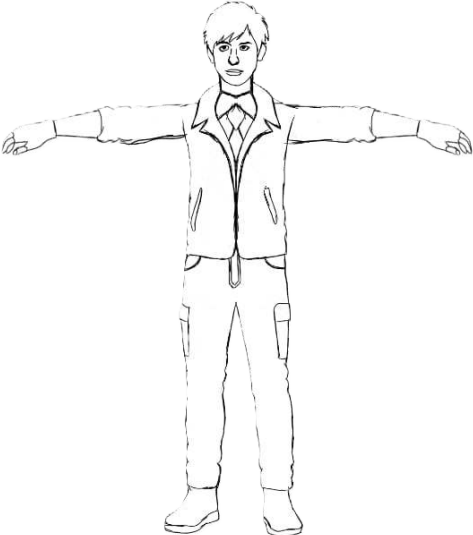
Rory McCartney (Aliado no passado / não introduzido no momento)	
Personalidade	Frio/Calculista
Habilidades	Mestre da Arquearia
Status	Se Casou Dois Anos Após a Perda da Irmã
Aparência	Loiro de Olho Azul Mar/Cabelo Platinado
Notas	Obteve sua Vingança 4 meses após perder sua irmã



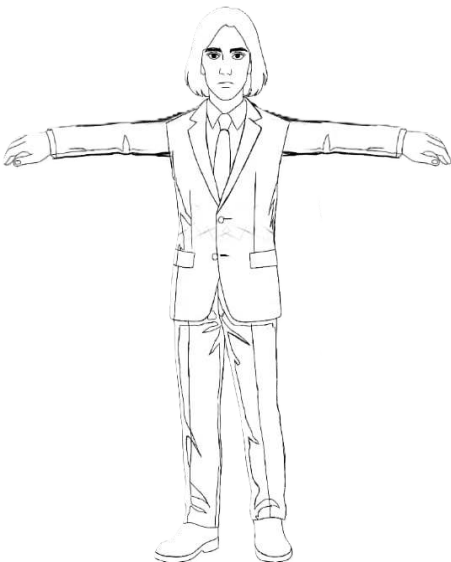
Grace Hanna McCartney (Aliada / não introduzida no momento)

Personalidade	Empática	
Habilidades	Mestre da Arquearia	
Status	Morta em Batalha aos 25 Anos	
Aparência	Loira de Olho Azul Mar	
Notas	Queria Ser Atriz	

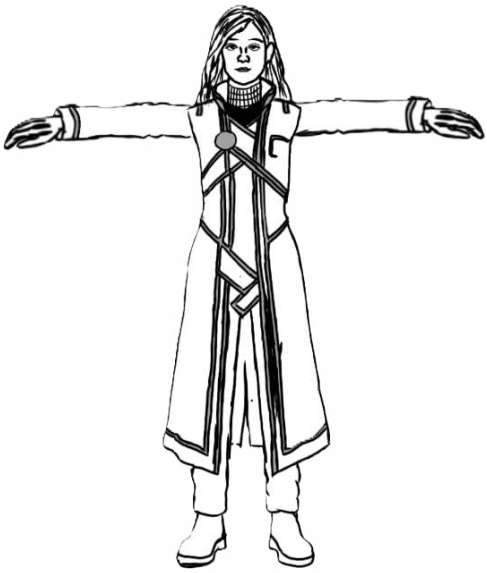
Harry WoodStone (Chefão principal / não introduzido no momento)

Personalidade	Sem Humanidade	
Habilidades	Controla os Androids/ Resistente/ Forte	
Status	Líder dos Divergentes, criou sua própria android	
Aparência	Alto, Cabelo Preto, Olho Azul	
Notas	Não consegue ficar longe de Chloe	


Dean Gregory Jones (Inimigo especial / não introduzido no momento)

Personalidade	Idiota/ briguento	
Habilidades	Luta corporal excepcional e com facas	
Status	Co Líder de Harry	
Aparência	Cabelo chanel cor roxo escuro, altura 1,76, olho verde, possui terno da snow tech	
Notas	Faz amigo com facilidade	

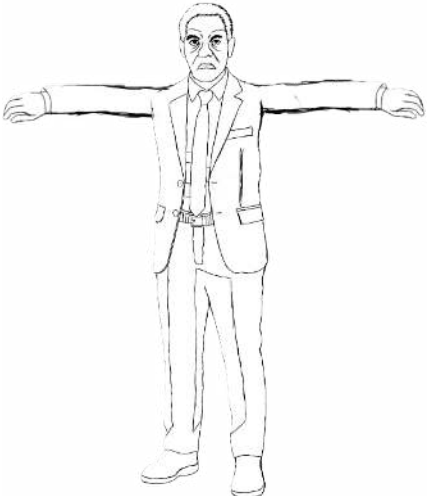
Chloe North (Inimiga especial / não introduzida no momento)

Personalidade	Humanidade parcial	
Habilidades	Telepatia/ manipula várias armas que são apenas de longa distância	
Status	Imperatriz do Caos(General que protege Harry)	
Aparência	Ruiva e Gótica	
Notas	Gosta do Caos e não usa terno da Snow Tech	

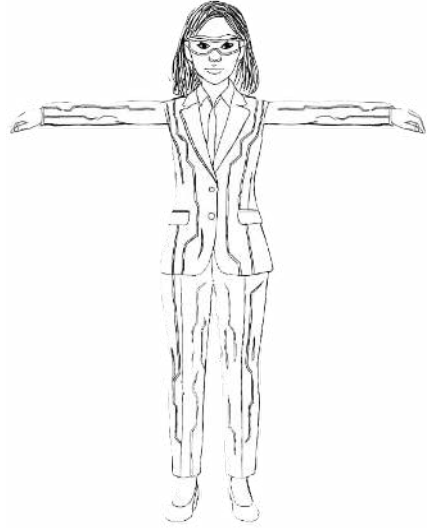
Lorg McCartney (Aliado / não introduzido no momento)	
Personalidade	Frio, Observador
Habilidades	Mestre da Arquearia
Status	Super Herói Omega Reveal
Aparência	Alto, Cabelo Castanho
Notas	Tatara Tatara Tatara neto do Arqueiro de Prata (Rory)



Carl Peterson (inimigo secundário/ não introduzido no momento)	
Personalidade	Empático
Habilidades	Ser Super Organizador
Status	Assistente de Luke Carver
Aparência	Negro, Cabelo Castanho
Notas	Gosta de Ser Assistente de Luke e tem toc para organização



Cassidy Stone (inimigo secundário/ não introduzida no momento)	
Personalidade	Ser Super Emotiva
Habilidades	Criar Tecnologia Inovadoras
Status	Cientista da Snowtech
Aparência	Asiática (Descendente de Coreanos)
Notas	Entrou Para a Snowtech, Quebrou a Promessa Que Fez Para Lily



História do Jogo

Conceito sobre Geometria Temporal- Paradoxo do Tempo

Ocorre, pois um evento do passado é causado por uma ação de quem viajou do futuro, e esse evento sempre fez parte da história.

Quando ocorre uma viagem no tempo, o futuro e o passado se alteram até se mesclar com o ponto em que foi alterado, Logo, esse Passado vira seu novo Presente, e o futuro, Para você muda, Mas Para o Resto Continua igual e o seu eu do Passado é apagado, enquanto o seu do futuro substituiu o apagado, criando um novo segmento no tempo.

Ideia a ser pensada

Geometria Atemporal-Esta geometria simboliza que o tempo não é uma linha, mas uma malha viva onde todo evento influencia todos os outros — independentemente da direção temporal. O passado pode ser moldado pelo futuro, assim como o futuro pelo passado.

A história do jogo é dividida entre:

1. A geometria do tempo e a história do mundo
2. A história de cada personagem em específico e suas motivações

Geometria do tempo e história do mundo

Na cidade pacata de MounstVille, que antes de 2027 era conhecido como a “Cidade dos Velhos”, já que o seu Fundador Hunter Desmond a tinha construído para admirar as duas montanhas gêmeas, com o avanço da Tecnologia de Sanca’s City e TwinsVille, o prefeito da cidade Zach Choi, começou a comprar equipamentos da SnowTech(mesmo que tenha sido fundado pelo “Psicopata Incendiário”), com o intuito de aprimorar a tecnologia da cidade.

.....Tempos depois em 2097.....

A GEOMETRIA DO TEMPO SE ALTERA COM A VOLTA DUPLA NO TEMPO DE HENRY

- A primeira volta foi até 10 anos - Tempo em que Luke fazia o primeiro desenho do primeiro protótipo de Harry (IA Android), mas Nunca Seguiu em Frente com o Projeto, Até alguém da SnowTech Roubar o Protótipo.
- A segunda volta no tempo foi até 72 anos - tempo em que o Arqueiro de Prata e Arqueira Dourada faziam patrulha na cidade. (Estava de noite e garoando.)

Geometria temporal original - As máquinas se revoltam contra os Humanos, os Humanos são Forçados/Obrigados a fazer uma nave para se abrigar em Marte, porém só Henry Carver Fica para Trás.

Por Livre Vontade? Ou por acidente?

Vivendo sempre em modo Furtivo, para chegar ao Objetivo. Henry está Dirigindo na Cidade, completamente abandonada e Destruída (Toca de Fundo a Música "Let You Go" na Parte Lenta que Vai de (1:20-1:47) de Jim Yosef)

Geometria temporal alterada - Henry consegue fazer com que Humanos e Androides Vivam Em Harmonia. Henry Carver, nessa Linha do Tempo cria os androides para serem Livres e viverem em harmonia com os Humanos.

História dos personagens

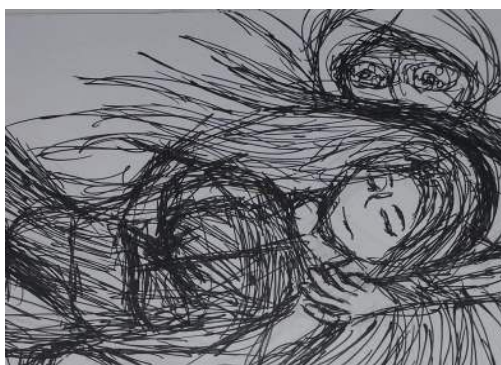
HISTÓRIA DOS IRMÃOS CARVER

Luke e Henry Carver, nasceram em Dezembro na Noite mais Fria do Ano (faltando quatro semanas para o Natal). A Sra. Carver deu Luz a Luke indo para o Hospital dentro da Ambulância, e Henry horas depois no Leito do Quarto, pois não deu tempo de correr para sala de parto, Luke nasceu um Gênio e Henry para Defender os Inocentes, na mesma noite Lorg que também é um Super Heroi mais conhecido como Omega Reveal, lutava contra seu archi inimigo Storm Eclipses.



HISTÓRIA DOS IRMÃOS ARQUEIROS (REGISTROS CONFIDENCIAIS)

Rumores dizem que no confronto final deles contra o Remendman, a irmã foi morta brutalmente na frente de seu irmão, que estava em volta de uma roda de Inimigos, que por um milagre conseguiu escapar, mas era tarde. Após a frustração de perder sua irmã e vencer a luta quatro meses depois contra o assassino de sua irmã, mesmo com depressão, se casou um ano depois com Brooke Gallaway e deixou de atuar como Arqueiro de Prata, morrendo tempos depois de forma desconhecida, pois nunca conseguiram encontrar o corpo.



HISTÓRIA DE LORG

Nascido em maio, Lorg sempre escutava as histórias do arqueiro de prata, Inspirado nisso, ele decidiu se tornar Omega Reeve, o mais novo super heroi de Sanca's City

HISTÓRIA DE CARL

Formado em Engenharia da Computação e Administração, Carl Peterson, se tornou o mais brilhante gênio, porém tudo mudou na vida do Carl quando ele perdeu sua mãe e foi demitido do trabalho. Ao procurar Luke, seu melhor amigo de infância, ele pede uma vaga na empresa de Luke, ele aceita ser seu assistente.

CASSIE

Cassidy "Cassie" Stone, perdeu sua melhor amiga, para o câncer, entrou para a SnowTech, para criar o projeto secreto que ficou conhecido como CDC#000000-01, sua obra prima foi criada, um capacete para criar emoções, porém, ela foi roubada, o capacete foi usado para o primeiro android vilão em 2021.



Level Design (Demo)

Início da Missão – 10 anos atrás (2 Objetivos)

Objetivo 1 : Roubar protótipo de Luke

Definição:

Ao voltar para o passado e roubar o protótipo, (Harry e Chloe não existiram). Nesse instante, você pode optar por tentar se aliar aos robôs em 2097 e tentar convencer Luke a restaurar o planeta Terra voltando para ele. Voltaremos 72 anos antes de 2032, o ano em que a escola de Lily pega fogo, pois é um ponto fixo. Se tentar mudar, cria-se um paradoxo temporal.

Trajetória:

- Começa na cafeteria dos pais de Livy (Phanter Girl), que foi abandonada, remetendo à cafeteria da sua linha do tempo.
- **Cutscene:** Sai da cafeteria ao ver que o lugar está abandonado. Pensando que deu errado sua viagem no tempo, dá uma volta no quarteirão. Nisso, percebe ao olhar para o carro à sua direita que é uma data diferente, devido ao modelo do veículo.

Indicação do que o jogador deve fazer:

- **Robô guia:** Auxiliará Henry dizendo o que deve fazer, aparecendo em forma de holograma na tela ao lado direito.

Escolha:

- Continuar missão do evento
 - Explorar o mundo (coletar recursos, comprar coisas, fazer rapel, interação com personagens de outras pessoas)
-

Evento 1

MISSÃO 1

- Conseguir dinheiro no banco para pagar a passagem do metrô até a Matthews Corporation
- Pegar cartão de um dos membros da Matthews Corporation
- Na entrada, aparecerá o robô holograma que dirá para ir até a sala do Sr. Matthews
- Verá notícias em cima da mesa e depois no computador, falando sobre a prisão de Jeane
- Seguir até a prisão Block Hills (Prisão de Segurança nível 5)

- Escapar de drones do lado de fora
- Causar interferência em câmeras no interior
- Desativar sistemas de eletrificação na barra da prisão de Jeane em troca da fórmula para criar o composto X

Recompensa:

- Fórmula de aumento de nível de habilidade
 - Ganha habilidade "máquina furtiva"
 - Experiência + 500 Rations (Dinheiro)
-

MISSÃO 2

- Invadir Matthews Corporation para pegar os componentes e gerar composto X
 - Usar modo furtivo (dura 10 min)
-

COMPOSTO X - FÓRMULA

- **Óleo de Planta Somniferum X** – Obter 5 frascos (lote subterrâneo, cofre da Matthews Corporation)
- **Neurocalmina (NCM-42):** 50 mg (diluídos) – Potencializa a atividade dos receptores GABA-A, induzindo relaxamento muscular e sedação leve. (Obter 5 frascos - Laboratório sala 10, andar 25)
- **Serotonina-Modulador (STM-21):** 30 mg (diluídos) – Atua sobre os receptores 5-HT2A, aumentando a sensibilidade às sugestões externas. (Obter 5 frascos - Laboratório sala 10, andar 25)
- **Inibidor Dissociativo (DSC-17):** 10 mg (diluídos) – Reduz atividade do córtex pré-frontal, facilitando o acesso ao subconsciente sem perda de memória. (Obter 5 frascos - Laboratório sala 10, andar 25)

Efeitos Colaterais Fictícios:

- Sonolência leve a moderada
- Breves episódios de dissociação sensorial
- Sensação de euforia ou tranquilidade excessiva

Recompensa:

- 10 Sprays com o composto X
 - Aumento de tempo de furtividade para 15 min
 - +1000 Rations
-

Evento 2

MISSÃO 1

- Robô fala: Sair pelo metrô para ir até a Snow Corp
- Chegando lá, vê no telão: “Joe Snow taca fogo em uma escola (Escola da Lily Snow, já falecida)”
- Derrotar guardas com o composto X (lutar, se necessário)
- Enfrentar armas escondidas (modo furtivo não funcionará)
- Desativar detector de calor do ambiente
- Invadir sala de comando para desligar câmeras ou causar interferência
- Desviar de lasers
- Encontrar documentos de Joe Snow na sala atrás de uma parede falsa

Acesso à sala trancada com senha:

- Escolha: Tentar descobrir a senha ou ignorar
- Robô aparece e diz: “Você gostaria de saber a senha? Vá até o andar 2, sala de segurança”
- Derrote segurança com o spray para pegar chave da sala
- **Senha: 141**
- Volta para o décimo andar, abre a porta, cai em armadilha
- Alarme soa → correr antes que todos os andares se fechem
- Enfrentar inimigos durante a fuga

Recompensa:

- 4 Cartões SSD
- Equipamento de raio artificial
- Documento de infraestrutura

- Plano sobre o incêndio da escola da Lily
- Planta da Snow Tech e Snow Corp

Escolha:

- Seguir para o Evento 3
 - Voltar para 2097
-

Evento 3

MISSÃO 1

- Henry vai a pé para a empresa do Luke
 - **Robô:** Usar raio externo no gerador para desativar a energia (tempo total: 8 min até a sala do protótipo)
 - Enfrentar inimigos que aparecem no apagão e que estão indo reparar o gerador
 - Pegar o protótipo na sala térrea
 - Esconder o protótipo e sair pelo mesmo caminho e voltar em seguida para 2097
-

Desfecho Positivo

Se Henry consegue, continuar o jogo voltando para 2097

Escolha:

- Seguir na linha do tempo, para explorar o ambiente e completar outras missões
 - Voltar para 2097, explorar o ambiente, completar missões e tentar convencer os robôs a não se rebelarem, para conviverem em harmonia com os humanos indo para Marte em seguida caso consiga convencê-los(se não conseguir volte para 72 anos atrás)
-

Desfecho Negativo

Se Henry não consegue, continuar o jogo voltando para 2097, e depois, voltando para 72 anos atrás.

Escolha:

- Seguir na linha do tempo e tentar novamente (3 tipos de falha : 1º tipo de falha você será expulso antes de pegar o protótipo, 2º tipo de falha será preso se for pego com o protótipo em mãos e o 3º tipo de falha, você é pego pela terceira vez e com isso você terá que voltar do início desta linha do tempo, tendo que completar todas as missões dela perdendo consequentemente todas as suas conquistas)
 - Voltar para 2097 e tentar convencer os robôs a não se rebelarem
-

SE VOCÊ VOLTA PARA 2097 (APÓS FALHA 1 E 2 OCORREREM)

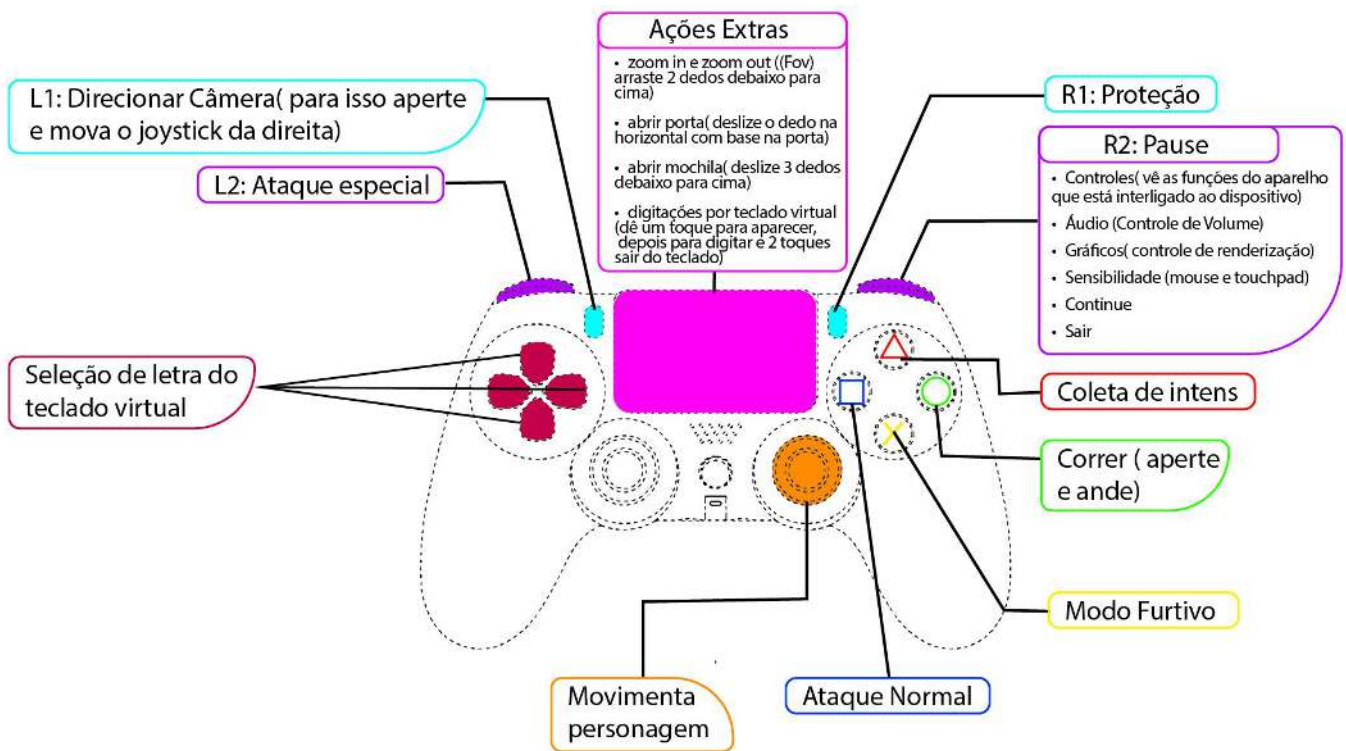
- **Robô diz:** Você falhou.
- **Escolha:** Voltar 72 anos ou seguir nessa linha do tempo e convencer os robôs a não se rebelarem, para conviverem em harmonia com os humanos indo para marte em seguida caso consiga convencê-los(se não conseguir volte para 72 anos atrás)

Mecânicas e controles

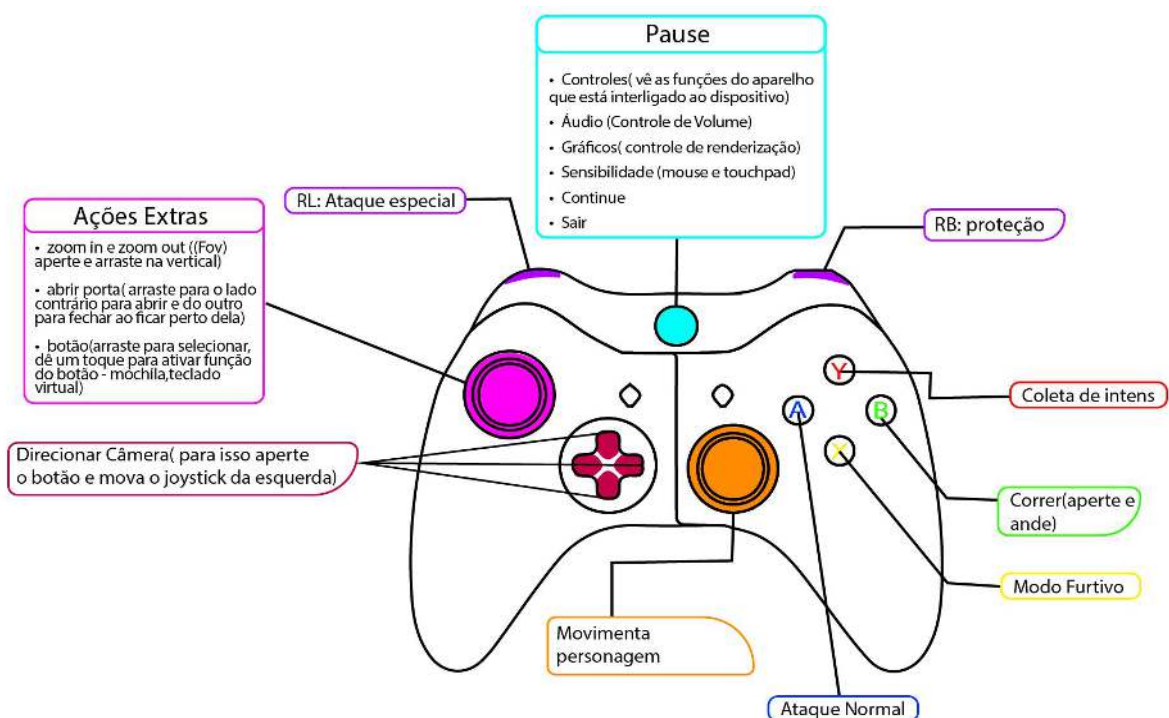
As mecânicas estão atreladas aos controles conforme demonstra as ilustrações desta seção.

Controles

PLAYSTATION 5



CONTROLE XBOX 360

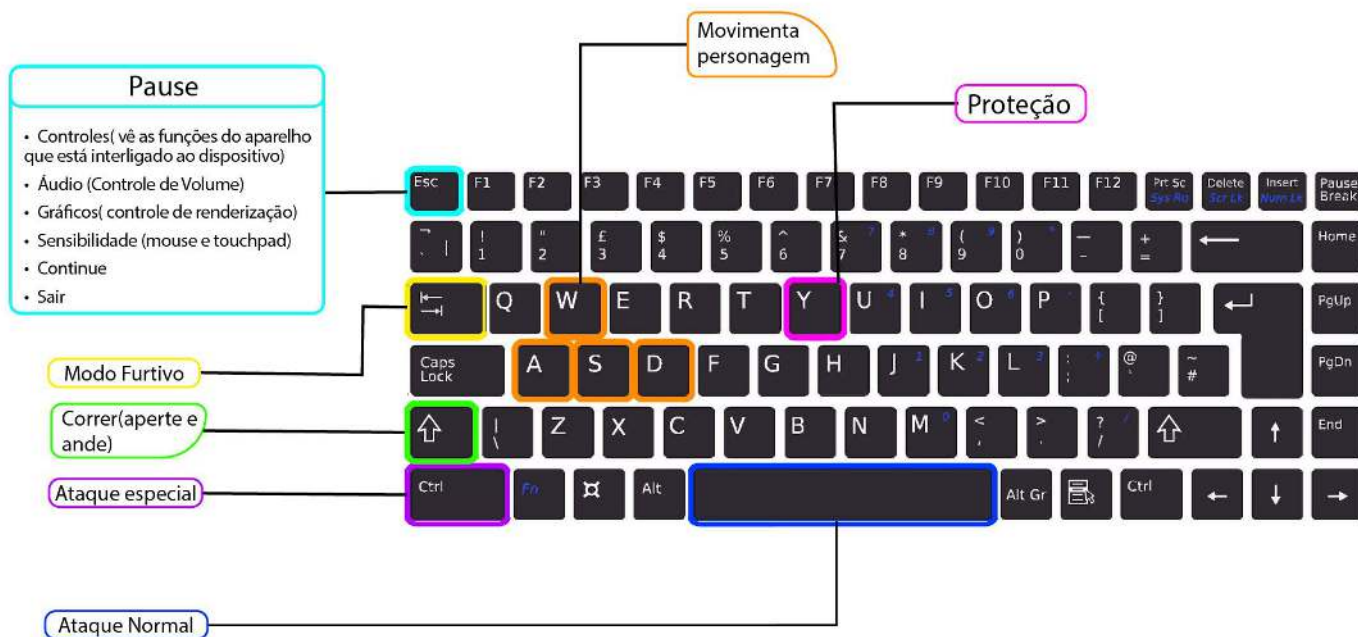


Computador

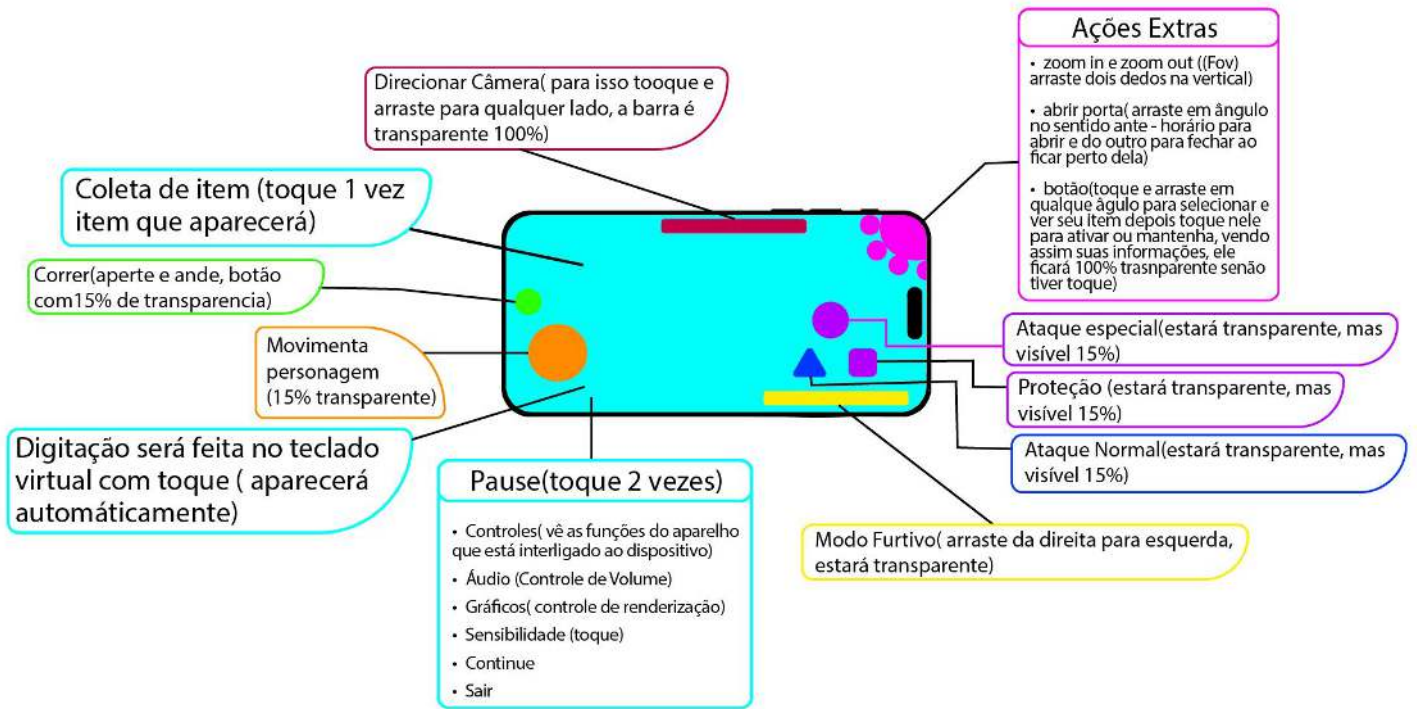
MOUSE



TECLADO



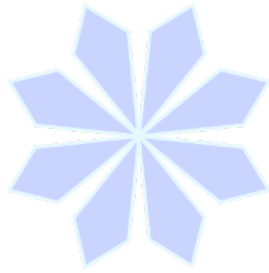
Mobile (celular)



Sistemas

Carregamento

Símbolo do jogo grande na tela aparecendo um fragmento de cada vez e desaparece ficando lentamente transparente na hora em que carregar



Menu inicial



Start

O jogador enfrentará modos simultâneos durante o jogo, alternando com, ações livres, missões básicas e de história :

- Stealth(furtivo) - distrair androids, se esconder e hackear com códigos.... (SEM SER VISTO).
- Luta(Desligue os Divergentes)

Inicia o jogo junta a uma Cutscene, sendo a história do mundo de forma resumida

Save (automático)

O salvamento é automático sem a necessidade de apertar botões. Recomeça no ponto do último salvamento (salvamento automático).

Pausar o jogo

- Pause com botão (cobre tela inteira com desfoque e congelamento do jogo):
 1. Controles
 2. Áudio
 3. Sensibilidade para mouse e touchpad
 4. Sair do Modo Menu pause (continue)
 5. Sair (sai do jogo e volta para tela de menu principal)
- Mochila (itens de conquista, trajes e ferramentas/aparelhos e guia de personagem).
- Derrota (Reiniciamento após derrota com mensagem aparecendo “Você perdeu”).
- Continuação da Gameplay
- Fim da gameplay(fim das missões de história) - começa a tocar “Boston - More Than A Feeling (SHRED VERSION) || Sophie Lloyd”, sobe os créditos e volta para a gameplay.

Conteúdo adicional

Conteúdo adicional como parte da história. Este conteúdo foi separado em outra seção para não poluir ou alongar a seção de história.

Diário-Arquivo secreto da SnowTech e MatthewsCorp:

No Século 17 Na Cidade de Sanca's City, Surgirá à Mathews Corporation, um instituto de Pesquisas Medicinaiis e tecnológicos, porém a "Família Snow" ficou com Ciúmes do Sucesso da Mathews Corporation, criaram a Snow Corp o centro de Tecnologia, anos Mais Tarde, Stuart Matthews ficou na posição de Ceo, enquanto o Joe Snow virava Ceo da Snow Corp, mas no ranking mundial das Empresas a Mathews Corporation sempre ficava em primeiro, e ficou ainda Mais com a Descoberta da Planta Somniferum X a Planta Medicinal mais rara do Mundo, então pra ficar em primeiro, O Sr.Snow Incendiou uma Escola e das Cinzas Surgiu a SnowTech, ficando em primeiro Lugar no Ranking das Empresas Mundiais.

Arquivos Secretos do Governo sobre o Project Oregon e Project NightDayle:

Oregon-Criado Pelo Sr.Allen para permitir super heróis(Filhos Nascidos de Militares)

NightDayle: Criado por Oliver jones para Expor os Heróis(Chefe da Gangue dos Sneacks)
Remendman(Vilão que Mata a Grace)

Distribuição e lançamento

Cotação dólar x real \$ 1.00 = R\$ 5,61

Steam

A Steam tem um custo para publicação do jogo. Este custo é de \$ 100 (cem dólares). Além disso, a Steam retém 30% dos ganhos como taxa que deve ser considerada no valor final.

Custo de publicação	\$ 100
	R\$ 560,00
Preço de venda	\$ 17.99
	R\$ 100,74

Estimativa de lucro		
Unidades vendidas	Receita bruta	Receita líquida Desconto da taxa de 30% da Steam
100	\$ 1,799.00	\$ 1,259.30
		R\$ 7.052,08
250	\$ 4497.50	\$ 3,148,25
		R\$ 17.630,20
500	\$ 8,995.00	\$ 6,296.50
		R\$ 35.260,40

Itch.io

A itch.io não cobra para publicar nenhum jogo, porém há um consenso de deixar 10% do valor das vendas para a plataforma — vamos manter isso.

A itch.io também não contém um meio próprio de pagamentos, sendo necessário usar plataforma de terceiros para recebimento. Vamos usar o [Paypal](#), que por sua vez, cobra uma taxa aproximada de 5% do valor enviado ou recebido.

Custo de publicação	\$ 0
	R\$ 0
Preço de venda	\$ 18.50

R\$ 103,60

Vamos manter o preço de venda igual à Steam, pois a própria Steam pede para os usuários não venderem os mesmos jogos em outras plataformas com preços muito divergentes dos deles. Vamos aceitar isso pois além do itch.io ter uma taxa menor, a Steam costuma vender muito melhor os jogos de forma orgânica.

Estimativa de lucro		
Unidades vendidas	Receita bruta	Receita líquida Desconto da taxa da itch.io (10%) e Paypal (5%)
100	\$ 1,850.00	\$ 1,572.50
		R\$ 8.806,00
250	\$ 4,625.00	\$ 3,931.25
		R\$ 22.013,60
500	\$ 9,250.00	\$ 7,862.50
		R\$ 44.030,00

Declaração do uso de IA

As imagens foram criadas e pintadas manualmente por Gustavo Ferraz.

Todas as histórias do jogo foram criadas por Anderson Gatti, revisadas e polidas por Gustavo Ferraz.

Este documento usou apenas o ChatGPT para ajudar com a formatação do texto e correções de gramática. Nenhum texto nem imagem foi gerado com inteligência artificial.