

Design de Jogo (GDD)

Igor Martinez dos Santos

Título provisório: Eco das Luzes

Gênero: Plataforma/ 4Direções, 2D pixel art.

Plataforma: PC/Console

Público-alvo: Jogadores interessados em jogos retrô, acessibilidade e inclusivas

Comunicação Visual, Ícones e cores para emoções/intensões:

Vermelho = perigo

Azul = calma

Amarelo = atenção

Balões de fala: substituídos por símbolos visuais ou mãos em pixel art representando sinais. (se for necessário) Modo acessibilidade em Libras: intérprete em Libras aparece em um canto da tela durante diálogos importantes.

Feedback Tátil e Visual:

- Vibrações no controle: indicam eventos críticos (impactos, inimigos próximos).
- Mudanças de luz e partículas: substituem sons importantes.
- Ondas coloridas: representam sons transformados em estímulos visuais.

Personagem Principal

Sprite base: inteiramente preto com olhos quadrados brancos (tem simbolizo para história do porquê é preto)

Identidade visual:

- Silhueta simples e icônica.
- Acessório luminoso (pulseira, colar ou auréola) para reforçar percepção especial.
- Paleta contrastante: preto + detalhes em azul/verde/roxo.

Animações:

- Idle: parado, respirando normalmente.
- Corrida: caminho + correndo + Dash.
- Salto: pulo normal.
- Habilidade especial: ondas coloridas se expandindo em círculos.
- Habilidade passiva: detecção do ambiente e tempo de reação em alerta ou avisos importantes no ambiente.

História:

No mundo tecnológico, cheios de máquinas e robôs.

E um dia, ao acordar, percebe que as pessoas sumiram de repente, saindo de seu lar procurando por eles. Mas encontra o Drone Tecnológico desativado dentro da caixa de encomenda que se ativou automaticamente ao detectar a presença do jogador. O jogador não quis saber dele deixando pra trás, mas o Drone á seguiu seu trajeto, como se considerasse que ele fosse seu novo dono.

O protagonista com sua Surdez era a chave para perceber energias invisíveis e olhos perceptível.

Enxergando que algo de errado aconteceu, de alguma forma as pessoas desapareceram tão de repente na noite para o amanhecer, ficando sós nesse mundo tecnológico.

Estilo Visual em Pixel Art

Alertas visuais: ícones piscando, ondas coloridas.

Efeitos de energia/luz: brilhos e partículas substituem sons.

HUD acessível:

Barra de energia

Barra de força

Barra de detecção (percepção especial)

Barra de vida (se for necessário caso coloquem inimigos e armadilhas)

Mecânicas Inclusivas:

- Eco visual: ondas coloridas revelam inimigos, plataformas ocultas e localizações.
- Percepção ampliada: visão especial para puzzles visuais.
- Inimigos silenciosos: percebidos por vibrações visuais no chão e luz nos olhos.
- Narrativa integrada: a surdez faz parte da história e das mecânicas, não apenas estética.

Narrativa (e Narrativa Visual)

- Contexto: mundo futurista dominado por drones e máquinas.
- Protagonista: único capaz de perceber vibrações e energias ocultas.
- Objetivo: explorar ruínas e cidades, desvendar segredos e derrotar inimigos usando percepção visual ampliada.
- Mensagem: a surdez não é limitação, mas uma característica que amplia formas de perceber o mundo.

Protótipo de Fase Inicial

- Cenário: ruínas tecnológicas com plataformas ocultas.
- Desafio: jogador deve ativar visão especial para revelar caminhos invisíveis, detecção aos objetos e alertas.
- Inimigos: drones e andróides silenciosos detectados por vibrações visuais no chão.
- Puzzle: portas que só se abrem ao alinhar padrões de luz.

Objetivo da fase: ensinar ao jogador que sua percepção sagaz visual é a chave para avançar.

Problemas fora do jogo:

Muitos jogos não têm acessibilidade para clareza da história, dificultando o entendimento e levando ao desinteresse em aprofundar e ter curiosidade na história e refletir acerca do universo dos jogos.

Como funciona:

Temos dois personagens controláveis alternadamente, o “Humano Surdo” que tem habilidade de identificação aos objetos, sensível às vibrações e bastante perceptível.

E o “Drone Tecnológico” que planar no ar ajudando a alcançar locais altos, acessos e na maior parte desativando ou levando os objetos ao humano.

E o objetivo é explorar para encontrar vestígios durante a história.

Como vender:

Vender para plataformas de pc e consoles (XBox e Playstations) e o valor deve ser aceitável