

12PA3 – GDD

1. High Concept (Conceito Geral)

12PA3 é um jogo ambientado em São Luís do Maranhão e nos Lençóis Maranhenses, no ano de 2024, especificamente entre os meses de Abril e Outubro. É um jogo 2d com perspectiva top-down, puzzle e investigação.

Em 12PA3, o jogador é forçado a mergulhar na rotina de Alberto Silva, que junto de sua irmã (Adelaide Silva), foram acompanhar a passagem de um cometa no dia 7 de abril de 2024, passagem essa que levou o desaparecimento de sua irmã e a amnésia geral da existência dela.

A trama foca em desvendar o porquê da amnésia de sua família e amigos a respeito de sua irmã e qual a relação da passagem desse cometa com esses acontecimentos.

2. Game Overview – Visão Geral do Jogo

Resumo Geral – O que o jogador vai fazer

O jogador vai assumir a rotina de Alberto após o desaparecimento de sua irmã e com ele irá desvendar mistérios não só a respeito do desaparecimento da sua irmã, mas também a relação disso com lendas do Maranhão (Curacanga e Serpente de São Luís).

2.1 Estrutura Geral

O jogo será semi-linear, para avançar na história o jogador terá que montar o quebra cabeça dos acontecimentos e descobrir por meios de documentos e fotos o que aconteceu, assim como um detetive. Por causa disso, o jogo será separado em 3 capítulos, sendo obviamente Começo, Meio e Fim.

Dessa forma o jogador vai ter uma noção do quanto ele ta avançado no jogo.

2.2 Tema

O tema escolhido foi: Lendas e Figuras Maranhenses.

A razão dessa escolha gira em torno da narrativa do nosso jogo. O BD é feito para ser um jogo de investigação “paranormal”, e as lendas dão esse “peso” místico que o jogo precisa, lendas por si só já carregam uma atmosfera de dúvida se aquilo é real ou não. E é justamente essa atmosfera que queremos trazer para o nosso jogo. Fazer com que o próprio jogador se pergunte constantemente se o personagem principal fala a verdade ou se ele está passando por algum tipo de delírio ou alucinação.

Tendo isso em vista, a escolha da lenda foi:

1. Serpente de São Luís

Escolhemos esse tema porque queríamos criar uma história de investigação, dessa forma os outros temas não conseguiam sustentar o que queríamos fazer, por isso escolhemos Lendas, assim o jogador vai poder investigar o porque tal coisa está acontecendo ou vai acontecer, esse tema no caso sustenta a gameplay e história que queremos contar.

2.3 Gênero

O jogo vai ser constituído de puzzles/investigação e aventura, similar a Alan Wake 2 com a sua mecânica de “Sala Mental”, a grande diferença é que vamos pegar essa mecânica e vamos expandir para o jogo todo, durante todo o jogo o jogador vai ter que pensar, resolver enigmas e mistérios.

E aventura porquê o jogo também vai ser de exploração, o jogador vai ter que explorar os ambientes, fotos, registros, gravações, documentos de para avançar no jogo.

Por causa disso o seu gênero vai ser Puzzle e Aventura.

2.4 Personagens Principais

Nessa história vamos acompanhar a vida da família Silva, que é composta por 4 pessoas:

1. **Abrão Silva** - 53 anos, branco, 1,75 de altura, olhos castanhos escuros, cabelo liso, grisalhos (começando a ficar calvo no topo da

cabeça), usa um óculos fundo de garrafa e trabalha nas Indústrias Pão & Avelã, ele é chefe de produção, tem uma obsessão por carros de fórmula 1. Ele nasceu em 1971 em São Luís.

2. **Efigênia Silva** – 50 anos, 1,60 de altura, olhos pretos, cabelos crespo cacheados de cor preto, também ficando grisalha mas diferente de seu marido o seu grisalho dá um charme a mais a sua aparência, usa óculos de vovó, aqueles com cordinha nas pontas e lentes mais grossas, trabalha no Centro de Lançamento de Foguetes de Alcântara, ela é Engenheira AeroEspacial com especialização em Mecânica Celeste. Nasceu em 1974, em Alcântara.
3. **Adelaide Silva** – 23 anos, 1,58 de altura, olhos castanho escuro, cabelos crespo cacheado (castanho), irmã mais velha de Alberto Silva, ela é observadora e é tem uma obsessão, assim como o pai, por carros de fórmula 1, atualmente ela cursa Engenharia Mecânica.

Tem um namoro recente de aproximadamente 1 ano e 6 meses com Pedro Bardes, um estudante de direito da mesma faculdade.

Ela nasceu no dia 20 de Abril de 2001. Em São Luís.

4. **Alberto Silva** – 19 anos, 1,70 de altura, olhos castanhos claros, tem cabelos ondulados da cor preta, usa um óculos preto com lentes finas (usa mais para conforto, seu laudo médico ainda não saiu). Ele assim como a mãe quer ser engenheiro aeroespacial, atualmente ele cursa este mesmo curso. Seu passatempo favorito é usar o telescópio que ganhou da sua avó para observar cometas e outros fenômenos astrológicos.

Ele nasceu no dia 19 de setembro de 2005. Em São Luís.

2.5 Ambientação

A história se passa em São Luís, em uma casa localizada no bairro da vila nova. A casa é relativamente grande, tem sala, 3 quartos, cozinha, terraço, lavanderia, 2 banheiros e um grande quintal que dá acesso diretamente no mar (é como se tivesse um praia particular), por isso os donos da casa resolveram construir um pier pequeno pra ser um local de lazer da família.

A história se passa no ano de 2024, entre os meses de abril e outubro, a história toma posse de fatos que aconteceram na vida

real, como por exemplo a passagens dos dois cometas que aparecem na história e sobre a lenda da Serpente de São Luís.

A maior parte da jornada do personagem principal e do jogador vai se passar dentro da casa do Alberto e pelo seu terreno.

2.6 Narrativa

Narrativa sobre a Irmã – Adelaide

A narrativa gira em torno do desaparecimento da Adelaide e de alguns eventos que começam a ocorrer depois da passagem do cometa 12P/Pons-Brooks.

A história vai se desenrolando com a investigação do jogador sobre o desaparecimento da Adelaide (uma breve explicação sobre todo mundo esquecer que Adelaide existiu, não como irmã ou filha dos Silva, mas que ela um dia nasceu, é como se ela nunca tivesse existido).

Nessa investigação ele (Alberto e o jogador) descobre que a sua irmã faz estágio em uma empresa de saneamento básico que é responsável pela manutenção de um trecho de esgoto que ta apresentando constantes entupimentos, e essa empresa ficou responsável por resolver esse problema. Ainda nessa investigação Alberto descobre que a sua irmã está sumida a mais tempo do que ele lembra, que a memória deles indo vê o cometa é simplesmente um efeito direto de muito estresse. E que ela sumiu desde o dia em que foi junto com um equipe averiguar os esgotos.

Narrativa sobre os Cometas – 12P/Pons-Brooks e C/2023 A3

Os cometas entram na narrativa sendo parte de uma profecia, denominada **Ouroboros Celeste** que vai ta dividida em duas partes no jogo (no caso a passagem dos dois cometas).

Essa profecia fala sobre dois cometas que vão rasgar o céu em 2024, o primeiro sinal é a passagem do 12p/Pons-Brooks que tem sua cauda bifurcada, que no jogo é associada em com a cabeça de uma serpente com chifres. Logo depois da passagem dele, São Luís começa a sentir alguns abalos sísmicos e algumas outras mudanças

no meio ambiente da cidade, isso tudo é presságio para o despertar da Serpente que está adormecida embaixo da cidade.

O segundo cometa é a parte final da profecia, parte essa que fecha o Ouroboros Celeste, no caso desse cometa ele é descrito com um brilho extraordinário que rasga o céu com um rastro vermelho, representando o corpo da serpente.

Essa Profecia não existe na realidade e só foi criado para a passagem dos cometas fazerem sentido. O resto dos acontecimentos existem e são parte da lenda original da Serpente de São Luís.

A história termina com Alberto indo ao esgoto em que a sua irmã sumiu e com um novo cometa “com cabeça de serpente” surgindo no horizonte, representando o fechamento do ciclo do Ouroboros.

3. Gameplay Features – Mecânicas

- 1. Thessarein (Mente Ordenada)** = Um espaço onde todas as pistas, documentos e fotos que o jogador encontrar vão estar. Essa sala vai existir com o objetivo de ser um lugar para organizar os pensamentos tanto do personagem quanto do jogador. Também vai ser usada para juntar provas e fazer uma linha do tempo, assim o jogador vai saber o que fazer e para onde ir, por meio da sua própria investigação.
- 2. Aluntra (Iluminação Interna)** = Um conjunto de sistemas de “confiança” que o jogador pode usar para investigar, pesquisar, comparar informações e “interrogar” npcs. Esse sistema vai ser usado em diversas partes do jogo (isso se não no jogo todo), por isso ele foi definido como sistema.

2.1 Lupa Tupa (Refúgio Perigoso) = Essa vertente do sistema vai ser para buscar e encontrar provas, em específico é como um cachorro procurando provas, ele não vai te dizer exatamente onde a pista, documento ou prova vai estar, mas vai dar ao jogador uma ideia de onde possa estar. Imagina como se fosse uma corda invisível que vai guiar o jogador onde ele tem que ir (ou aquelas cordas vermelhas em filmes de investigação que ligam documentos).

2.2 Inveraya (Reverso Emocional) = Essa vertente vai se concentrar na parte de “interrogatórios” e conversas do jogador com os npcs, como todo jogo de investigação uma parte importante (ao até a mais importante) é a interação dos personagens com a trama, se bem “amarrada” a trama se torna cativante e consegue prender até o mais desligado dos jogadores. E para isso a vertente Inveraya nasceu, ele vai funcionar como um “corretor de texto”, caso o npc diga ao que não bate com um depoimento antigo seu (do npc), ele vai indicar que aquela informação está /verdade/errada/indefinida/não existe/inventada.

Verdade = O npc está falando a verdade/dando a informação correta.

Errada = a informação não está batendo com o que o npc disse antes.

Indefinida = o jogador e nem o npc tem certeza do que ele acabou de dizer, é como se ele estivesse confuso mentalmente.

Não Existe = essa informação plantada por alguém, ela não existia no consciente do npc.

Inventada = este npc está claramente mentindo para você, ele inventou essa informação e está escondendo algo.

2.3 Ubakto (Caçador Furtivo) = Esse vai ser o nosso sistema de comparação de prova, assim como o sistema Inveraya, esse vai fazer a mesma coisa só que com documentos, papeis e fotos.

2.4 Orvak (Fragmento do Futuro) = Essa é a última vertente e vai fazer a função de juntar todas as provas e dar um parecer, nesse caso ela vai ser onde o jogador vai colocar as provas na ordem que ele desejar, fazer ligações, pontos e interpretar o que aconteceu. É como se fosse o quadro de provas, só que é livre para o jogador colocar qualquer das provas que ele queira ou que faça sentido estar ali para ele.

4. Observações

Alguns termos usados nesse GDD não existem na vida real, como por exemplo o nome das mecânicas (que são nomes que existem, são falados e constituem o universo do jogo), ou o nome da profecia e dos cometas, por exemplo. Todos esses termos e nomes serão explicados no jogo ou nesse GDD (caso seja necessário).

Tomamos a liberdade de adicionar coisas na lenda da Serpente para que ela consiga sustentar a narrativa que queremos contar. a história base e central da lenda não foi modificada e nunca será, mas o redor dela vai e foi modificado para que ela seja o ápice da história e dos acontecimento.