

## Modelo de Documento de Game Design

### Título

*O Visual Novel — O Espectro de Bongcheon-Dong 2*

### Breve Descrição

Baseado no Arquétipo da Sombra do psicólogo suíço **Carl Gustav Jung** — Arquétipos são padrões de personalidade compartilhados por toda a humanidade. Representa a energia do lado obscuro, os aspectos não expressos, irrealizados ou rejeitados de alguma coisa (...). As sombras podem ser todas coisas de que não gostamos em nós mesmos, segredos obscuros que não queremos admitir.

### Tipo de Jogo / Gênero

*Visual Novel, Terror, Horror, Psicológico, Sobrenatural, Suspense, Policial e Puzzle*

### Plataforma

PC—Windows

### Público-alvo

Adultos—maiores de 18 anos

### Cenário

*Design e Characters & Scenario:* [Webtoons Horang](#), *Kara no Shoujo*.

### Descrição longa do Game

*O Visual Novel — O Espectro de Bongcheon-Dong 2* passa em um mundo opressivo, cinza e angustiante que parece determinado a constantemente lembrar seus ocupantes de que a vida é cruel, injusta e sem sentido. É neste contexto que somos apresentados aos detetives: Jung, Soo-an, Min-ji e o veterano Dae-Jung (personagens do jogo) lidando com conceitos e loucuras sobrenaturais ou apenas com a alienação da mente de um psicopata que busca constantemente seu próprio prazer e, quando mata, tem como objetivo final humilhar a vítima para reafirmar sua autoridade e sua autoestima.

### Sistema de Jogo – Visual Novel

*Visual Novel* — são jogos focados no enredo, nos quais o jogador acompanha uma história por meio de textos, músicas, imagens e até dublagens. Em momentos-chaves desses jogos o jogador deve decidir que caminho o protagonista deve seguir e, desta forma, o jogo avança. O desenvolvimento da trama destes jogos costuma depender das escolhas que os jogadores fazem durante o jogo. São como filmes ou livros interativos; daí o nome visual novel.

❑ **Personagem principal:** Um jogador(a);

❑ **Personagens não jogadores:** Personagens da obra *Kara no Shoujo*.

❑ **Cenário & Stage Background:** Diversos cenários;

❑ **Salvar jogo:** Sim

❑ **Objetivo do jogo:** Completar os desafios propostos;

❑ **Possui Rotas:** Três importantes Rotas.

❑ **Puzzles e Enigmas:** Sim;

❑ **Possui Finais:** Quatro finais: Ruim, Bom, Normal e Verdadeiro;

❑ **Indicadores do jogo.** O indicativo de tela de jogo é apenas um, que mostra ao jogador o que fazer.

### Estrutura Narrativa

Trabalhei com história interativa e Enigmas e Quebra-cabeças: Nas histórias interativas, o jogador deve perceber que ele planejou, decidiu e agiu em conjunto com o protagonista, influenciando o rumo do enredo. Não se limitando a tal, a interatividade está ligada ao envolvimento com as aventuras e universos imaginários, onde o espectador é capaz de gerar alterações e verificar suas consequências, sendo capaz de modificar a realidade apresentada, o que garante ao jogador uma maior imersão no ambiente do jogo.

### Estrutura Narrativa:

Prólogo/ Primeiro Ato (Apresentação)/Segundo Ato (Confrontação)/ Terceiro Ato(Resolução)

**Foreshadowing (prenúncio)** é um artifício literário pelo qual um autor insinua fragmentos da história que ainda está por vir. É uma espécie de “truque narrativo” no qual um elemento é colocado em cena de maneira que o público não o decifre de imediato, e sua volta posteriormente abala a trama de maneira significativa. Resumindo pista para antever um acontecimento (sutil).

|  |
|--|
| <b>Jogo</b>  |
| <b>Teclas “Z” ou “Barra de Espaço”: Ação/Confirmação; Teclas “X” ou “Esc”: Cancelar/Sair.</b>  |
| <b>Game flow</b>   |
| <p>Até para se criar um jogo, é necessária uma documentação. A documentação básica de um jogo consiste em relatar uma breve descrição do contexto do jogo (como foi feito abaixo), sua estrutura narrativa (ou seja, o enredo do game), quais os efeitos sonoros, músicas, cenários, fases, entre os demais recursos. Para fazer essa relação de parâmetros que indica como é o jogo e o que ele deve conter, antes de criá-lo, é escrito um documento sobre ele, que se chama <b>“Game Design”</b>. Esse documento de Game Design serve para facilitar o trabalho do usuário que vai criar o jogo, pois com este arquivo, tem-se uma base de como vai ser o jogo finalizado.</p> <p>O Visual Novel possui três Rotas e várias escolhas. Quatro finais, Enigmas e Puzzles. Desboquei o Álbum de Imagens (Picture Gallery).</p> |
| <b>Mapa de Ambientes</b>   |
| <b>Background, Characters &amp; Scenario: Angel Beats &amp; Kara no Shoujo</b>   |
| <b>Título e Telas de Informação</b>  |
| <p>Tela de título personalizada com os personagens do Game;</p> <p><b>Estrutura Narrativa:</b><br/> Prólogo/ Primeiro Ato (Apresentação)/Segundo Ato (Confrontação)/ Terceiro Ato(Resolução);<br/> Quatro finais.<br/> <b>Créditos:</b> Cena de créditos ou tela final com efeitos animados.</p>   |
| <b>Análise de dados educacionais</b>   |
| <b>O Visual Novel — O Espectro de Bongcheon-Dong 2</b> possui relação com o conteúdo de Matemática, pois o mesmo se aplica nos enigmas e puzzles, fomentando o raciocínio lógico.  |
| <b>Requisitos de áudio</b>   |
| <ul style="list-style-type: none"> <li>- RMN Music Pack (OGG)</li> <li>- Efeitos sonoros da própria Engine;</li> <li>- Vozes do jogo The King of Fighters.</li> </ul>  |
| <b>Programação</b>   |
| Engine – RPG MAKER VX ACE  |

