

Game Design Document

# A Visual Novel of Demon, The Fallen

## Funções:

- Designer de Mecânica: Rafael Linhares.
- Designer de Narrativa: Rafael Linhares.
- Designer de Interface de Usuário (UI): Rafael Linhares.
- Designer de Conteúdo: Rafael Linhares.
- Designer de Áudio: Rafael Linhares.

## Título Provisório:

- Euphoric Love.

## Plataforma:

- PC (Windows 10 e 11).

## Gênero:

- Visual Novel.
- Horror Psicológico, Tragédia e Drama Existencial.

## Classificação Indicativa:

- Mature.
- Apresenta uso de drogas, dependência, violência (não gráfica, mas descrita), além de temas emocionais pesados: como depressão, suicídio, trauma e abuso. Contém também linguagem forte, quase sempre implícita.

## Estilo:

- Narrativa Ramificada (Realista e Sombria).
- Inspirado em Coteries of New York, Shadows of New York, Euphoria (HBO) e em Demon, The Fallen.

## Resumo:

Euphoric Love é uma visual novel de horror psicológico, romance disfuncional e tragédia emocional. No centro da narrativa está Jay, um jovem silenciosamente destruído pelo vício, pelo amor não correspondido e pela culpa. Preso entre o desejo de salvar quem ama e a incapacidade de salvar a si mesmo, ele caminha rumo ao colapso.

Com escolhas de impacto emocional e vários desfechos, o jogo convida o jogador a viver — e decidir — o último dia de Jay: uma data onde qualquer gesto, hesitação ou silêncio pode determinar o que será perdido para sempre.

## História:

A narrativa se passa em Broken Cross (cidade fictícia), na primeira metade de 2019.

Em meio a uma atmosfera sufocante, cheia de dramas juvenis, relações frágeis e segredos não ditos, a história se desdobra em torno de Jay, um jovem introspectivo, sensível, danificado e viciado, que carrega um fardo invisível aos olhos de todos — exceto o jogador. Ele é um aviãozinho — alguém que transporta drogas para Fezco: um traficante com um código moral rígido, porém questionável.

Jay vive à margem, carregando o peso de uma dor antiga e um amor silencioso por Cassie, uma garota que, assim como ele, busca afeto e validação nos lugares errados. Porém, Jay não é apenas um adolescente quebrado: ele é a casca de uma entidade antiga, que o escuta no instante de sua morte.

A súplica de Jay — feita em desespero, amor e ódio — é o gatilho que rompe os grilhões do caído e inicia seu retorno à Terra. O jogo, então, convida o jogador a reviver os últimos dias de Jay, explorando suas escolhas, seus laços e a espiral emocional que o leva até o fim.

## Objetivos:

- Narrativos:
  1. Reconstruir, através das escolhas, os laços e dores que cercam a vida do protagonista mortal.
  2. Confrontar temas como perda, amor obsessivo, redenção, fragilidade emocional e sacrifício.
- Temáticos:
  1. Investigar os limites da empatia, da culpa e da justiça emocional.
- Mecânicos:
  1. Tomar decisões com ramificações que afetam o destino de personagens centrais.
  2. Desbloquear finais, baseados em vínculos afetivos, ações morais e dilemas existenciais.
  3. Alterar a percepção de realidade através do olhar distorcido da casca (alucinações, lapsos e vozes internas).
  4. Explorar dinâmicas sensoriais com estética viva (paletas variáveis, trilhas imersivas, glitches e efeitos visuais sutis).

## Diferenciais:

- Trilha sonora integrada à narrativa, com sincronização e efeitos sonoros imersivos.
- Dublagem parcial em momentos-chave, ampliando a intensidade dramática.
- Texto literário denso, poético e introspectivo, com foco em payoff emocional e construção de atmosfera.

## Controles:

A jogabilidade é intencionalmente minimalista, com foco total na narrativa e nas decisões. A experiência utiliza dois comandos:

1. Botão esquerdo do mouse.
2. Barra de espaço.

Ambos cumprem a mesma função: avançar o texto e, no caso do botão esquerdo, selecionar opções durante a história.

Essa simplicidade reforça a proposta da visual novel: não há combates, inventário ou sistemas complexos — apenas escolhas, consequências e peso emocional.

## Elementos:

- Sem Inimigos Externos: Em *Euphoric Love*, o maior inimigo de Jay é ele mesmo. Seus medos, impulsos e inseguranças o afastam de Cassie — a garota que ele ama, mas nunca conseguiu alcançar. Cada escolha pode reforçar o distanciamento ou abrir brechas para conexão, consolo ou ruptura definitiva.
- Sem Pontuação ou Progresso Tradicional: Não há evolução por níveis, coleta de itens ou sistema de pontuação. No entanto, existe um sistema conceitual em desenvolvimento: o indicador emocional. Ele mede os estados de depressão e raiva ao longo do jogo — e, em versões futuras, será esse indicador que influenciará os poderes e a personalidade do caído. Ou seja, as emoções humanas vividas por Jay moldarão o ser sobrenatural que dele emergirá. Embora essa mecânica ainda não esteja implementada, ela poderá ser detalhada e expandida caso haja interesse acadêmico ou continuidade do projeto.
- Dificuldade Única: *Euphoric Love* possui uma única dificuldade, voltada totalmente para a imersão emocional.

## Personagens Principais:

- Cassie Howard: Objeto da obsessão de Jay, Cassie é frágil, doce e perdida, sempre em busca de amor. Suas decisões impulsivas e relacionamentos destrutivos devastam Jay, que a observa de longe, incapaz de interferir. Ela representa o coração partido da história — e, talvez, a fagulha da redenção.

- Nate Jacobs: Um antagonista disfarçado. Arrogante, manipulador e violento, Nate está diretamente ligado à degradação moral e emocional de Cassie — e, por extensão, à derrocada de Jay. Ele é o ícone da toxicidade que permeia Broken Cross.
- Fezco: Um traficante com senso de ética e lealdade. Bem próximo de Jay, ele orbita os eventos centrais da história, sendo um ponto de contato entre o mundo das drogas e os colapsos emocionais do protagonista. Seu papel cresce conforme as escolhas do jogador.
- Jay Wright: Protagonista humano e casca futura do anjo caído. Sofre em silêncio, viciado, desiludido e isolado. Seu declínio é retratado com nuances — e suas decisões, guiadas pelo jogador, influenciam não apenas sua morte, mas o tom e o propósito da entidade que virá a nascer através dele.
- Mary Wright: Mãe de Jay. Mary é o retrato vivo de uma alma em ruínas. Outrora vibrante e amorosa, foi consumida pelo luto. Vive agora entre lapsos de memória e fragmentos de uma rotina que já não compreende. Seu afeto por Jay permanece intacto, mas é obscurecido pela confusão e pela dor. Sentada no sofá com uma foto no colo, esperando por visitas que nunca virão, Mary simboliza aquilo que Jay mais teme: o esquecimento de si.
- Vergil: Uma antiga entidade, atormentada por eras no Abismo. Um dia, foi um anjo da morte, que conduzia almas com compaixão. Agora, responde a um chamado humano — um eco de dor, vingança e amor —, retornando ao mundo físico, sem nome e sem forma... Apenas com um desejo: sentir de novo.

## Fluxograma ~ Capítulo 0

Um prólogo jogável — o primeiro contato do jogador com o tom da obra, com o caído e com a origem metafísica da trama.

- Objetivo Principal:

Introduzir o universo espiritual da novel: apresentando a dor do caído e estabelecendo a ligação entre ele e Jay, sem ainda revelar a identidade da “voz” que o “libertou”.

- Resumo Narrativo:

O jogo inicia em tela preta, com som ambiente denso e artes imediatas, que constroem a atmosfera do Abismo.

A câmera sonora (ou “ponto de escuta”) acompanha os pensamentos do caído: ele reflete sobre sua prisão, seu passado angelical e o tormento eterno que carrega. Depois,

uma voz humana surge: fragmentada, quebrada e em desespero. É Jay, embora o jogador ainda não saiba.

Ele faz uma súplica:

1. Que “eles” sofram.
2. Que “ela” seja amada e confortada.

Essa súplica parece gerar um abalo no vazio. O caído ouve. E, pela primeira vez em milênios... Sente algo. O Abismo treme, se rompe, e o caído desperta. O despertar, porém, não é físico, mas simbólico.

- Mecânicas do Capítulo:

1. Texto Interativo: O jogador avança o texto, utilizando o mouse ou tecla.
2. Efeitos Sonoros: Tremores e trovão.
3. Música Ambiente: Dissonante e emocionalmente pesada.
4. Dublagem Parcial: Voz humana (Jay).

- Conceitos Introduzidos:

1. O Abismo como prisão emocional e metafísica.
2. O sofrimento angelical como reflexo do sofrimento humano.
3. A dor como elo entre mundos.
4. A queda não como corrupção, mas como empatia.

## Fluxograma ~ Capítulo 1

Um dia comum — ou quase. Jay acorda, reflete sobre Cassie, ignora a escola e cuida da mãe. Nada acontece. E, justamente por isso, tudo importa.

- Objetivo Principal:

Apresentar o cotidiano disfuncional de Jay e seu estado mental/emocional deteriorado. Estabelecer as bases de sua solidão, da dependência química, da relação com a mãe (Mary) e da presença enigmática de Cassie em sua mente.

É a “vida real” antes da intervenção sobrenatural — o contraste necessário para que o jogador se importe quando o mundo começar a ruir.

- Resumo Narrativo:

Jay desperta. A dor não vem do corpo, mas da mente. O efeito da droga está acabando.

Após um banho quase ritualístico, Jay veste-se no automático. Recebe e-mails: a escola o alerta sobre faltas; outro remetente, misterioso, repete a mesma mensagem — “a garota é a chave.” Jay não reage, mas sente. Diante da decisão de verificar ou ignorar os e-mails, o jogador escolhe.

A escolha afeta a percepção do protagonista, mas não muda o evento seguinte: Jay percebe que está atrasado. Na sala, encontra Mary desperta, confusa, segurando uma fotografia. Ela fala como se Joseph, seu pai (e avô de Jay), ainda estivesse vivo. Jay se vê diante de uma nova escolha: cuidar dela ou delegar à tia.

Se decide cuidar, prepara café e torradas. Mary dorme após o remédio. Jay a cobre com carinho — e envia uma mensagem à tia, avisando que vai se ausentar. Se decide não cuidar, envia a mensagem imediatamente, troca poucas palavras com Mary e sai. Mas a culpa o acompanha.

Em ambos os casos, a dor não cede.

- Mecânicas do Capítulo:

1. Texto Interativo: Avanço controlado pelo jogador.
2. Sistema de Escolhas: Duas decisões com impacto narrativo leve, mas emocional forte.
  - Ler ou ignorar e-mails.
  - Cuidar de Mary ou delegar à tia.
3. Sprites e Backgrounds: Introdução visual dos personagens (Jay e Mary) e locais internos (casa de Jay).
4. Efeitos Sonoros: Despertador, chuveiro, e-mails e porta abrindo.
5. Música Ambiente: Trilha discreta, melancólica.

- Conceitos Introduzidos:

1. Jay como narrador não confiável, preso entre delírio, culpa e lucidez.
2. Mary como símbolo do passado e do colapso familiar.
3. Cassie como obsessão amorosa e mistério central.
4. A metanfetamina como fuga — não pela euforia, mas pela anestesia.
5. A rotina como prisão — e a dor como constante.
6. Presença sutil do sobrenatural, via e-mail anônimo e sentimento inexplicável de ser observado.