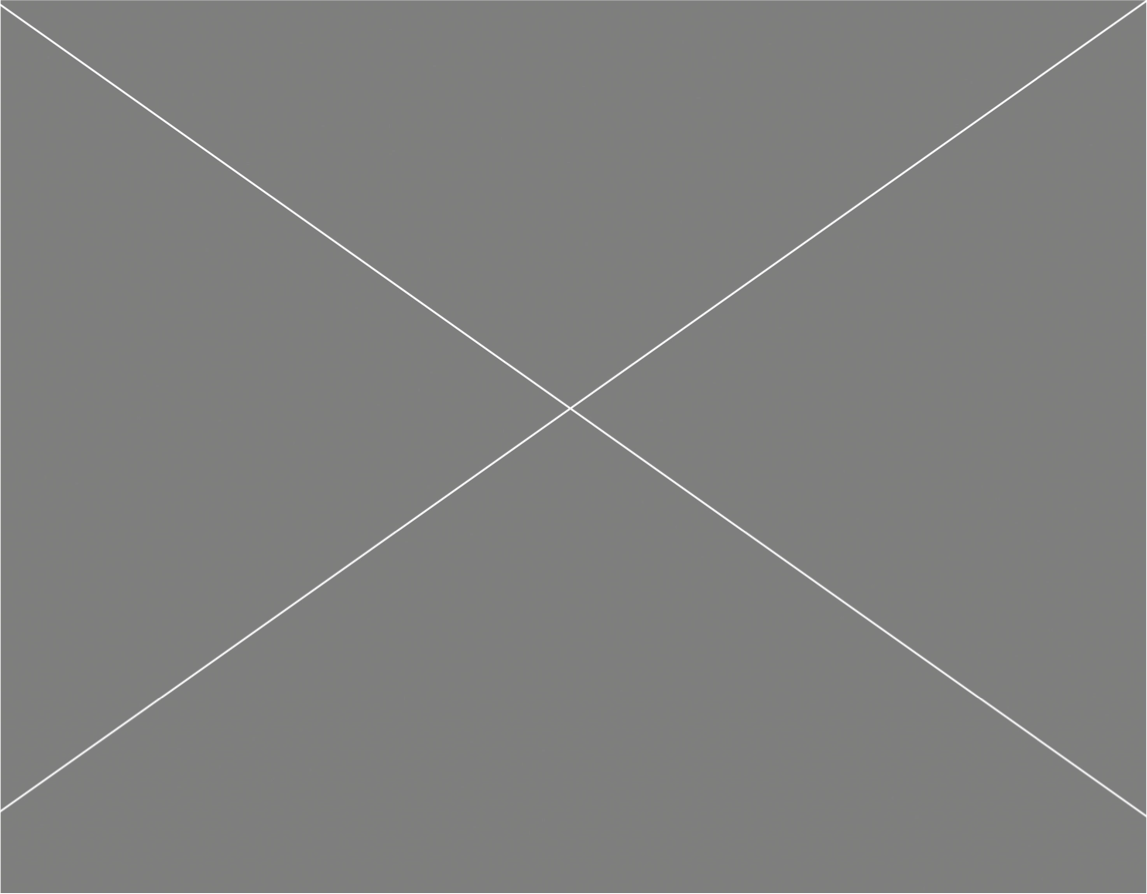
**GAME DESIGN DOCUMENT**



Nárkissos

Search for beauty

**Tabela de conteúdos**

**Análise do Jogo 3**

**Declaração de missão 3**

**Gênero 3**

**Plataformas 3**

**Público alvo 3**

**Cronologia & Personagens 4**

**Jogabilidade 5**

**Visão geral de Jogabilidade 5**

**Experiência do jogador 5**

**Diretrizes de gameplay 5**

**Objetivos do jogo e Recompensas 5**

**Mecânicas de jogo 5**

**Level Design 6**

**Controles 8**

**Estética visual e Interfaces 8**

**Calendário & Tarefas 9**

# Análise do jogo

(jogo) será em primeira pessoa com foco no suspense e terror psicológico, se passará numa casa abandonada na periferia do centro da cidade. Tem como protagonista Finn, que descobrirá os segredos de Nárkissos, uma sociedade secreta que busca a imortalidade como saída para a efemeridade da beleza, por meio de um sádico processo seletivo promovido por ela.

# Declaração de missão

Um jogo baseado na exploração e resolução de enigmas mecanicamente simples tematizados a partir do tarot, se tratará de um jogo focado no suspense e terror psicológico.

# Gênero

Terror, suspense, 3D, primeira pessoa, puzzle.

# Plataformas

PC

# Público alvo

Voltado ao público de 16 a 20 anos, amantes de terror e resolução de desafio.

# Cronologia e personagens

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Personagem | Descrição | Características | Informações |
| Finn | Personagem jogável, se colocará em risco tentando descobrir a verdade sobre Nárkissos, uma grande empresa e também sociedade secreta. | Um repórter investigativo em crise financeira e problemas no trabalho que faria de tudo para manter seu emprego. | 1. Lanterna 2. Pistola 19mm 3. Bloco de anotações 4. Carteira com foto do seu amado. |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Personagem | Descrição | Características | Informações |
| Cultista Nárkisssos | Inimigo estático funcionará como cenário. | Vestes escuras e capuz, olhos brilhantes por uma máscara florida. |  |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Personagem | Descrição | Características | Informações |
| Voz da gravação | Um cultista que se comunicará diretamente com Finn e tentará convencê-lo a fazer parte da organização. | Membro de classe alta da sociedade, voz de Nárkissos. | Identidade não revelada. |

# Jogabilidade

## Visão geral de jogabilidade

Primeira pessoa, puzzle game tematizado no tarot com mecânicas simples de interpretar versos de poemas, coletar objetos e encaixa-los pelo cenário, ambientado com terror e suspense.

## Experiência do jogador

Jogo mecanicamente fácil, porém, com enigmas medianos com sistema de progressão linear com começo, meio e fim bem definidos.

## Diretrizes de jogabilidade

Priorizar a imersão, com efeitos visuais de câmera e ambientação planejada além de controles que parecem um pouco menos responsivos que o normal.

## Objetivos do jogo e recompensas

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Recompensas | Penalidades | Dificuldade dos leveis |
| Abrir portas, diálogos novos e gatilhos que revitalizem a imersão | O jogo induzirá o jogador a achar que será penalizado. Única penalidade será o “bad ending”. | Dificuldade baixa para mediana. |

## Mecânicas de jogo

Jogo focado no storytelling, mecânicas presentes serão:

Coletar, armazenar e encaixar objetos;

Visualizar anotações;

Atirar.

|  |  |
| --- | --- |
| **Atributos de personagem** |  |
| **Personagem** | **Habilidades / Ações disponíveis** |
| Finn | Movimento, coletar objetos (E), acesso ao inventário (teclado numérico sequencial), visualizar anotações (T), atirar (MB1), lanterna on/off (F). |
|  |  |
| **Modos de jogo** |  |
| Clássico | Progredir a história completando os desafios impostos. |

## Level Design

|  |  |
| --- | --- |
| **Enigmas** |  |
| Enigma 1 – Início da jornada. | Player começa com um poema: Sob a Lua, os Amantes se aprontavam para o encontro rotineiro. Porém, ao nascer do Sol, perceberam que a beleza havia se esvaído.  Ele explora a casa, com sua lanterna, após perder sua pistola em um apagão. Chegando no quarto 2, se depara com a penteadeira e percebe espaços para encaixe de algum  dispositivo e a falta de uma lâmpada na luminária.  Ao sair do quarto 2, a porta do quarto 4 se abre. O jogador então decide explorar o quarto 4 ou o quarto 1. No quarto 4 encontrará o brinquedo dos dançarinos amantes para encaixar no  quarto 2 (penteadeira). No quarto 1 encontrará a lâmpada para utilizar na luminária. Ao acender a encaixar as duas peças, os quartos 2 e 3 se iluminarão e então um rádio no quarto 3 liga. |

|  |  |
| --- | --- |
| **Enigmas** |  |
| Enigma 2 – Desespero. | Jogador, investigando descobre uma chave brilhando na privada. Ao lado da privada, ele vê um manequim com vários crucifixos em seu corpo deitado na banheira. Ele tenta utilizar a chave nas portas trancadas do quarto 6 e do quarto 1, e abre a porta do quarto 6.  No quarto 6 ele encontra um manequim enforcado com 3 cartas em seu corpo, além de um poema jogado no chão. O poema diz: “Diante do seu desamparo, suplicaram o Divino pelo eterno. Rejeitados pois somente Deus é eterno,  buscaram, em vão, o Primeiro Arcano, o Mago, que havia se enforcado”. E também encontra uma garrafa de bebida no chão. O jogador então lê o poema e percebe que deve banhar o manequim da banheira do quarto 3 com o líquido da garrafa. Ao banhar o manequim, o rádio quebrará e a casa terá outro apagão. |

|  |  |
| --- | --- |
| **Enigmas** |  |
| Enigma 3 – Chance de sucesso. | O jogador então sairá do quarto 2 e avistará o manequim (Mago) sendo arrastado para o cômodo 4/5. Ao chegar no cômodo 4, o jogador encontrará um guarda-roupa movido e uma passagem atrás de onde ele ficava. Além disso, na porta verá três cartas: o Eremita, a Torre e o Mago junto a um poema: “Encontraram um solitário Eremita que disse a eles que apenas o caminho do Mago satisfaria seus problemas. Para isso, deveriam descer a Torre do conhecimento”. No quarto 4 o jogador encontra várias estátuas de eremitas, mas somente uma delas está sozinha. Levantando-a, o jogador encontra uma chave. A chave abre a porta do quarto 5 que é em espiral descendente. |

|  |  |
| --- | --- |
| **Enigmas** |  |
| Enigma 4 – A prova | No fim da escada, o jogador encontrará sua pistola carregada com uma bala e uma porta a sua frente. Ao entrar na sala, se deparará com um berço contendo um bebê chorando, cultistas em torto do berço, jaulas com pessoas subnutridas. O desafio final será matar ou não o recém-nascido. Atirando na criança, Finn fará parte da sociedade e o jogador desbloqueará o “bad ending”. Se negando a matá-la ou atirando nos cultistas, o jogador receberá o “good ending”, onde Finn será baleado e cairá no chão de joelhos, |

# Controles

WASD – Movimentação;

Shift – Corrida;

Lanterna – F;

Anotações – T;

Interagir com objetos – E;

Hotkeys – teclado número sequencial.

# Estética visual & Interfaces

Arte 3D, visual estilizado de PS1, inspirações em Silent Hill, From the darkness e Sentient

HUD – Hotkeys verticais na esquerda com o display dos itens, inspecionar itens em 360° (feature opcional), caderno de anotações e carteira.

# Calendário & Tarefas

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Tarefas** | **Líder de tarefa** | **% Completo** |
| Design | Gustavo, V e Pedro | 100% |
| História e cronologia | Gustavo, V e Pedro | 100 % |
| Fases | Gustavo, V e Pedro | 100% |
| Artes | Gustavo, Bk, Vico, Jho e Pedro | 5% |
| Efeitos especiais | V | 0% |
| UI | Gustavo e V | 0% |
| Engenharia | V | 0% |
| Linha de produção | Gustavo e BK | 0% |
| Protótipos | V | 50% |
| Áudio | Gattai e V | 0% |
| Design de som | Gattai e V | 0% |
| Milestone: Jogabilidade Features & Musica | Todos | 0% |
| Plano de teste | ? |  |
| Beta Testing | ? |  |
| Milestone: QA Testing | ? |  |
| **Fase de entrega** |  |  |
| Planos de lançamento | ? |  |
| Milestone: Pronto para jogar | ? |  |