TEAM DEVELOPERS:

**Francisca C M Augusto** / [fcmaug@gmail.com](mailto:fcmaug@gmail.com) / Developer and Game Design

**Fernando Dantas** / [fernandoalbino755@gmail.com](mailto:fernandoalbino755@gmail.com) / Developer

**Rodrigo Nascimento** / rodrigonf1704@gmail.com /Developer

**Samuel Queiroz** / [samqueiroz90@gmail.com](mailto:samqueiroz90@gmail.com) / Developer / git: SamuelQueiroz

**Jorge Zero** / [zeraphann@gmail.com](mailto:zeraphann@gmail.com) / Developer and Game Design / git: jorgezer0

TEAM DESIGNERS:

**Caroline /** caroline.ramosdeoliveira@gmail.com / Designer

**Cleber Paes /** paz.sketch@gmail.com / Designer

**Renan Zuany /** [renanzuany@gmail.com](mailto:renanzuany@gmail.com) / ux&ui, web, motion design, etc.

**Felipe Lobo /** [**felipe.lobo.am@gmail.com**](mailto:felipe.lobo.am@gmail.com)

REPOSITÓRIO GITHUB:

https://github.com/xsery/Dasha

IDEIAS

* História em 4 frames iniciais (ou mais) + narrativa textual;
* Música gótica (como Castlevania) com órgãos e os caralhos;
* Caixa de texto ou balões com monólogos do personagem;
* Mapa ao estilo Metroidvania (cenários interligados);
* Paleta de cores 'desaturada' como em "Inside", com destaque em itens chave;
* Quanto mais o jogador avança no jogo, a pele do príncipe vai assumir coloração vermelha, o som vai sofrer distorções e/ou alteração de faixa;
* Inserir nas imagens de fundo placas com instruções de movimentação;
* Inserir localização de andar e sala do personagem
* Cada Puzzle que for resolvido o “relógio” irá badalar.
* Gato preto com os olhos vermelhos passando nos corredores
* //Sistema de inventário? Diário e tal?
* //Savegame?

CENÁRIOS/CENAS

* Bosque de entrada + Imagem da Cidade (1 - Somente a parte inicial onde vai ser apresentada a história.
* Salão de Festas/Dança; (1)
* Salões (6 - Jogos / Musical / Biblioteca / Obscuro com o Relógio / Janelas Azuis / Tocha e Braseiros)
* Corredor (4 Corredores)

Sobre o cenário do corredor: colocar um vitral e uma porta sequencialmente

Verificar as cores cruas dos cenários

------------------------------------------------------------------------

PERSONAGENS

* O príncipe;
* Casais do salão de festas;
* O convidado.

CGs

* Salão de festas;

PUZZLES

* #1 - Encontrar chaves;
* #2 - Encontrar a velas;
* #3 - Um puzzle com cores (referência aos cômodos do conto) /\*Características do Puzzle 4\*/
* #4 - Puzzle: Inserir em algum lugar exigido naquele cômodo, “pedras || jóias” coloridas que representam cada cômodo da casa, com intuito de abrir a porta para encontrar o convidado. (A solução para o puzzle só será resolvida se o jogador lembrar as cores de todos os cômodos existentes no castelo, terá mais velas do que o necessário, causando dificuldade)
* #5 - Interação com estátuas e ser possível movimentar as estátuas (Inserir Referência da solução em um quadro ou documento que ele encontra).
* #7 - **(\*Salão Musical)** Ideia para puzzle musical: Máscara deixa pista de letra que inicia nome de instrumento exemplo, manchar sangue com letra v e o personagem deve interagir com todos os instrumentos V(violino violaocelo, etc) pode ser um objeto com a inicial da letra;
  + As letras podem estar escritas na janela e só serem reveladas quando trovejar e a luz dos raios iluminar o cômodo.
* #8 - **(\*Salão das Tochas e Brazeiros)** Ideia para puzzle das Tochas: No salão das tochas terão 5 tochas, as tochas devem ser acesas em uma determinada sequência. (A solução está em algum quadro ou documento encontrado).
  + Variação: Fazer uma conexão com o cômodo (Corredor com porta para acesso ao salão 5). Quando o jogador acende determinada tocha, outras são acesas ou apagadas
* #9 - Idéia para puzzle com fumaça (da vela ou tocha): Descobrir uma sequência de texto ou números que estivesse na parede mas ele teria que colocar a vela ou tocha até que a fumaça chegasse na parede ou no teto e mostrasse a sequência correta para abrir porta.

-------------------------------------------------------------------------

A casa é um puzzle como um todo, onde partes da casa sao liberadas a medida em que o personagem passou por determinados cômodos nao necessariamente tendo coletados os itens vai liberando acessos. Exemplo: silent hill pt

Cada cômodo com cores cruas possuirá itens com uma cor mais intensa, o príncipe já deve ter passado e observado o relógio (nessa hora do game play quando o príncipe estiver na frente do relógio ou clicar nele, aparecerá uma imagem estática mostrando inicialmente o relogio marcando a hora correta e com os numeros corretos, ao retornar de um comodo com uma quantidade de itens mostrados e clicar novamente no relogio é ajustado um numero torto para a posicao original) e a quantidade de itens coletados correspondera a numero do relogio que estarao desordenados prositalmente e que sao equivalentes aos itens encontrados no comodos.

O corredor por haver 4 quadro pendurados e vao estar com uma cor mais intensa.

O quarto

-------------------------------------------------------------------------

SFX

* Porta (trancada, aberta, rangindo)
* Tempo (raios, trovões, e chuva)
* Salão de festas (burburinho, talheres & taças e música clássica)

ROTEIRO

* \*Jogo começa no **Salão de Festas**.
* Câmera do jogo começa à esquerda, **o príncipe** se move à direita e encontra **o convidado**, que o olha e vai embora, **o príncipe** o persegue e atravessa a **porta#1** que dá no hall principal onde haverá o relógio marcando meia noite, com manchas vermelhas na região do pêndulo.
* **<IDÉIA>** Cena em que os convidados estão dançando com o salão inteiro no escuro, apenas com o som ambiente.

MECÂNICA

* Puzzles;
* Interações do personagem com vela, sem vela, empurrando, puxando, abrindo e etc;

ORGANIZAÇÃO DAS TAREFAS

**Carol -** Pesquisa, Mapa de empatia & Persona + Design

**Cléber -** Design & Arte conceitual

**Fran -** Pesquisa Histórica, Desenvolvimento & Tradução EN

**Fernando -** GDD + Desenvolvimento

**Jorge -** Desenvolvimento + Animação

**Lobo -** GDD + Áudio (músicas & sfx)

**Renan -** Assets gráficos

**Rodrigo -** Desenvolvimento

**Samuel -** Desenvolvimento