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/ProsperosDeal

IDEIAS

* História em 4 frames iniciais (ou mais) + narrativa textual;
* Velas é a Iluminação que o jogador poderá utilizar no jogo
* Efeitos Visuais e Sonoros;
* 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
* O jogador 6 pedras correspondente a cada salão que ele paso para entrar

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

PUZZLES

* **(\*Puzzle do Salão 7)**: Buscar 6 pedras que estão em todos os salões, sendo cada uma com a cor correspondente do salão, com intuito de abrir a porta para encontrar o convidado(Salão 7).
* **(\*Salão 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.
* **(\*Salão das Tochas e Brazeiros - Corredores)** 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
* **(\*Salão de Jogos)** Realizar a última jogada em um tabuleiro de xadrez (Xeque - mate) para adquirir a dica pra onde o príncipe deve ir.
* **(\*Salão da Biblioteca)** Puzzle dos livros (Rodrigo)
* \*\* Interação com estátuas e ser possível movimentar as estátuas (Inserir Referência da solução em um quadro ou documento que ele encontra).
* \* Encontrar a chave para abrir o salão musical

SFX

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

ROTEIRO

* Prospero inicia no salao de dança 1 (branco)
* Propero cruza o corredor 1-3 (purpura claro) em direçao ao salao 3 (Purpura), a sala vai estar trancada e a chave encontra-se no salao 4 (azul) e para chegar nele é preciso cruzar o salao laranja
* Prospero retorna com a chave no salao de musica e encontra o puzzle dos instrumentos.
* Retorna ao salao de dança, onde começou o jogo mas a escada vai estar evidenciada em vermelho e sera conduzido ao corredor verde claro e tera que solucionar o puzzle de velas para acessar o salao de jogos.
* Ao resolver o puzzle das tochas a cortina da sala azul vai estar aberta revelando a pedra laranja, com isso será aberto a sala verde e encotrara a mesa de xadrez e solucioncionar o cheque-mate.
* No corredor verde claro as tochas vao acender e desligar

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

Itens - Game Objects

* Desenhar Chave do salao de musica
* Desenhar 4 instrumentos (Violaocelo, Violino, Baixo Acustico, Bandolim, flauta)
* Desenhar velas
* Desenhar quadros
* desenhar piano
* Desenhar mesa
* Desenhar reposteiro
* Desenhar um rascunho de um Teclado, bem simples, com os botões que o jogador irá utilizar para jogar e suas respectivas descrições (Para o GDD).

Coisas para Fazer:

* Poster/Banner para Divulgação do Jogo
* Vídeo com Gameplay
* Mostrar o Arco Principal dos Personagens por fase, ato e jogo inteiro. (Para o GDD)
* Um mapa com todo o fluxo do jogo, ou seja, apresentando as transições que são necessárias para o jogador atingir o objetivo. (Para o GDD)