**The Red Death’s Masque**

**Apresentação:**

* Sinopse:

Durante muitos anos uma peste devastou um país. Uma praga terrível com sintomas horríveis que varreu a terra. As vítimas são afligidas por dores agudas, tonturas repentinas, hematidrose e morrem dentro de meia hora. Em uma abadia vive o príncipe “Próspero”, feliz, intrépido e sagaz que se propõe a derrotar a praga, porém, muda de idéia e resolve se refugiar com mil nobres da sua comunidade, para escapar da Morte Vermelha.

Próspero e sua corte são indiferentes sobre o sofrimento da população. Eles pretendem aguardar o fim da praga, em luxo e segurança atrás das paredes de seu refúgio seguro, tendo soldado as portas fechadas. Uma noite, Próspero resolve dar uma festa para entreter seus convidados, mas Próspero percebe uma figura em um manto escuro e salpicado de sangue, parecido com uma mortalha funerária. A máscara da figura assemelha-se à face rígida de um cadáver e exibe os traços da Morte Vermelha. O Príncipe exige saber a identidade do convidado misterioso para que possa expulsá-lo. Os convidados ficaram com muito medo.

Após perseguir o convidado por todo a abadia, consegue encurralar o convidado no sétimo quarto. Quando a figura se vira para encará-lo e diz: "Você acha que você e sua corte foram perdoados? Você acha que você foi esquecido? Próspero, eu posso salvá-lo. Você quer viver?".

Caso o Príncipe responda sim, Ele enfureceu e aterroriza os foliões que se dirigem para a sala negra e removem a máscara e o roupão com força, apenas para descobrir com horror que não há nada embaixo. Só então eles percebem que a figura é a própria morte vermelha, e todos os convidados sucumbe, à doença, exceto o príncipe.

Caso o Príncipe responda não, o príncipe solta um grito agudo e cai morto. Os vândalos furiosos e aterrorizados invadem a sala negra e removem a máscara e o roupão com força, apenas para descobrir ao seu horror que não há nada embaixo. Só então eles percebem que a figura é a própria Morte Vermelha, e todos os convidados se contraem e sucumbem à doença.

* Plataforma: Computador e Web
* Gênero: Suspense / Puzzle
* Público-Alvo (Personas): +18

**Mundo e suas Regras**

* Imagens e descrições do mundo do jogo.

Inicialmente o jogador verá uma tela de menu, com o logo do jogo, e 3 botões, sendo eles de “Jogar”, “Créditos” e “Controles” respectivamente.

Caso Jogador aperte em “Jogar o mesmo será direcionado para uma cutscene inicial, onde mostra um “Bosque de entrada da abadia”, onde está o príncipe com seus convidados, é onde será apresentada a história.

Caso o Jogador pressione em “Créditos”, será apresentada uma tela com todos as pessoas e recursos que foram utilizados para construir o jogo e se o jogador pressionar “Controles”, será apresentado uma tela com as instruções de quais botões o jogador deverá interagir e quais serão os eventos que irão ocorrer.

A abadia possui 11 cômodos, sendo eles divididos em seis salões e 5 corredores ambos com cores distintas. São eles: Salão de Dança, Corredor Púrpura claro, Salão Musical, Corredor de Tochas, Salão das Janelas Azuis, Corredor de Tochas, Salão de Jogos, Corredor Escarlate Clara, Corredor Violeta Clara, Salão da Biblioteca, Salão Obscuro com o Relógio.

No “Salão de Dança”, o jogador apenas verá a cena que o príncipe está dando uma festa para seus convidados e verá que existe um convidado estanho em sua festa.

O Jogador irá jogar com o Príncipe Próspero, movendo-o entre salões e corredores e interagindo com objetos, o jogo é em formato 2D, com gênero de Suspense causado pela história, cenários e áudios, e também puzzles, que deverão ser resolvidos no decorrer do jogo para ajudar o príncipe a avançar na história e atingir o objetivo de descobrir quem é o convidado. O Jogador terá que resolver puzzles para avançar. Conforme o jogador resolve os puzzles, ele consegue liberar uma porta para ir para outro cômodo da abadia, a fim de encontrar o convidado. A História por trás do jogo oferece a opção dois fins, cabe ao jogador decidir o que deseja para o seu fim de jogo.

O Jogo apresenta um clima de suspense constantemente, que vai se intensificando conforme o jogador avança o jogo e se aproxima do convidado. Quando o próspero estiver próximo de encontrar o convidado, a tela ficará com a paleta de cores dessaturada. Um Relógio irá badalar durante o fluxo do jogo. É uma noite sombria, com nevoeiros, chuva, trovões e raios.

As músicas ambiente possuem características de música gótica com instrumentos de corda, afim de ajudar ajudar a construir o ambiente em que se passa o jogo.

- Inserir um Diagrama com o fluxo do jogo.

**Personagens e suas Mecânicas**

Príncipe Próspero é o personagem principal, devido a morte de seu pai, acabou por herdar a coroa, porém havia acabado de entrar na idade adulta, rapaz bonito, cheio de vida, mas muito mimado, devido ter tudo que queria e no momento que desejava. Tratava mal os servi sais da abadia e era muito prepotente e ignorante. Desde então governa a cidade ao seu modo, tomando na maioria das vezes, decisões que causam problemas para a comunidade, muitos moradores dizem que o príncipe ainda não tinha idade para assumir uma responsabilidade tão grande.

O príncipe se movimenta de um lado para outro, interage com objetos para e fala quando necessário.

Casais do Salão são as pessoas ricas que moram na comunidade, ambos os casais são pessoas da mesma idade do príncipe e possuem modos parecidos com o do príncipe, acreditam que seja porque também são ricos. O rei planejou refugia-los na abadia, até que a praga que assola a cidade, não existisse mais.

Os casais estarão apenas dançando e aproveitando a festa.

O Convidado é representado por uma figura magra, que entra na abadia para assombrar a todos, mas está disfarçado com uma túnica e uma máscara que representa o rosto de um cadáver. Não se sabe de onde este convidado saiu.

O convidado apenas se esconderá do príncipe e somente aparecerá quando for encontrado pelo príncipe, e assim fará uma pergunta ao príncipe que decidirá o futuro de todos.

**GamePlay**

The Red Death’s Masque é um jogo dividido por níveis, onde conforme o jogador avança na história, ele percebe que o clima de suspense e terror aumenta. Os cenários que o jogador encontrará, são salões e corredores de uma abadia, após um convidado aparecer dentro desta abadia, cada cômodo terá uma cor, que com certeza devem ter alguma ligação com o jogo. Além das cores, o jogador terá puzzles para resolver em alguns salões da abadia, invocando a inteligência e raciocínio do jogador. O ápice do jogo é quando o príncipe próspero encontra o convidado.

**Arte**

**Cronograma**

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Etapa** | **Atividades** | **Sem1** | **Sem2** | **Sem3** | **Sem4** |
| 1 | Concepção e Ideação e Definição de tarefas | X |  |  |  |
| 2 | Criação e Desenvolvimento da História |  | X |  |  |
| 3 | Criação e Desenvolvimento dos Puzzles |  | X | X |  |
| 4 | Desenvolvimento do GDD |  | X | X | X |
| 5 | Criação e Desenvolvimento dos Assets |  | X | X | X |
| 6 | Finalização do Jogo |  |  |  | X |
| 7 | Realização dos testes e ajustes finais |  |  |  | X |
| 8 | Apresentação do jogo em sala de aula |  |  |  | X |

Legenda: Sem1(9-15/02), Sem2(16-23/02), Sem3(24/02-03/03), Sem4(04-9/03)

**Resultados dos Playtest**