

# GAME DESIGN DOCUMENT

## IMAGEM DO JOGO

-lutas políticas-

### Sobre o que é jogo?

- Jogo de ação e combate
- Evoca um sentimento de excitação, competitividade, frustração e euforia.
- Singular, pela natureza da narrativa e por possibilitar explorar os cenários
- A estratégia é salvar um personagem específico e recuperar um reino.

### O que as pessoas fazem enquanto jogam jogo?

- Atacam e defendem de inimigos, pula, corre.
- Recolhe itens dropados pelos inimigos e disponíveis no cenário
- Destruir portões para passar de fase

### Como recompensamos as pessoas que jogam ao jogarem?

- **Lógica:** Elas recolhem objetos brilhantes (vida, munição)
- **Conquista:** Elas conseguem descobrir como alcançar o objetivo e passam de fase.

### Storyline

Um grupo de adolescentes se reunia em torno de uma tábua Ouija, imersos em uma atmosfera de suspense. Sofia, a mais jovem do grupo, retirou sua mão do copo antes do jogo ser concluído, desencadeando um evento misterioso que os levou a uma realidade alternativa.

Nesse estranho mundo paralelo, os protagonistas se viram agraciados com habilidades extraordinárias, mas caíram em um estado catatônico, à exceção de Stella. Ela detinha o dom de reavivar seus amigos e sintonizar-se com as vozes de Sofia, que parecia estar em algum lugar no âmago desse enigma. Para escapar desse universo enigmático, eles perceberam que precisavam unir suas habilidades e desvendar os segredos que os envolviam.

## Personagens



**STELLA:** A exceção do estado catatonico tem as habilidades de tirar os outros personagens do estado catatonico e ouvir Sofia. Uma menina negra de cabelos vermelhos com visual gótico.



**MARTIN:** Um rapaz, negro, alto e forte com a habilidade de mover objetos extremamente pesados



**RAFAEL:** Um rapaz, caucasiano, nerd e magro com o poder de levitar



**LAURA:** Uma jovem, caucasiana e andrógina com a habilidade de atravessar paredes



**SOFIA:** A pessoa que ficou no mundo real e guia nossos personagens pelos puzzles. Uma garota tímida, caucasiana, baixinha com o cabelo cobrindo os olhos.

## Cenários

- Mansão abandonada
- Cemitério
- Fábrica abandonada
-



## Música/Trilha Sonora

### Mood musical:

1. [Melancholia - Godmode](#)
2. [Maestro Tlakaheel - Jesse Gallagher](#)
3. [Whole Tone Limbo - Godmode](#)

### Mood de efeitos sonoros:

1. [Voz de sofia](#)
2. [Risada maligna](#)
3. [Lamento](#)
4. [Tempo acabando.](#)

## Características

Jogo de plataforma 2D para celular.