



O Diário da última flor

Game Document Design



O Diário da última flor

1. Visão Geral

Resumo do Projeto

Este é um jogo top-down com foco narrativo, combinando storytelling envolvente, exploração ambiente e resolução de puzzles variados. O jogador controla um personagem que pode se mover livremente em quatro direções, interagindo com objetos e elementos do cenário para desvendar fragmentos da história e avançar na jornada.

Objetivo Central

O objetivo principal do jogo é reconstruir o passado da protagonista e descobrir a verdade sobre o mundo onde vive, desenterrando memórias perdidas e segredos ocultos. Ao longo do jogo, o player coleta itens-chave, lê documentos antigos e interage com personagens que ajudarão (ou dificultarão) esse processo. A progressão depende tanto da exploração quanto da resolução de puzzles que desbloqueiam novas áreas, memórias ou reviravoltas narrativas.





O Diário da última flor



Tipos de Puzzle

Ao longo da narrativa, o jogador enfrentará diferentes tipos de puzzles, cada um relacionado simbolicamente à temática da memória, da identidade e da resistência:

- **Puzzles de Memória:** Reconstituir eventos passados com base em fragmentos visuais, sons ou textos (ex: combinar lembranças corretas para liberar uma entrada secreta).
- **Puzzles de Ritmo:** Seguir padrões sonoros (ex: repetir sequências de sons como em uma caixa de música esquecida).
- **Puzzles Matemáticos/Lógicos:** Resolver enigmas numéricos, códigos e algoritmos simples (ex: abrir cofres, decifrar fórmulas deixadas por cientistas desaparecidos).
- **Puzzles Ambientais:** Manipular objetos no cenário, acionar mecanismos ou reconstruir rotas para abrir passagens ou ativar dispositivos.





O Diário da última flor

- Puzzles Narrativos: Escolher respostas em conversas e interações com personagens que afetam a história e revelam ou ocultam informações cruciais.

Gênero

- Visual Novel

Plataforma

- Inicialmente, com foco para ser lançado para a steam. (PC)

Engine

- Construct 3





O Diário da última flor

2. Inspiração

1 - Lorax



A referência ao filme "O Lorax: Em Busca da Trúfula Perdida" na sinopse do seu jogo está na mensagem central sobre a resiliência da natureza e a importância da sustentabilidade. Assim como no filme, a história do jogo traz a ideia de que, mesmo após a destruição causada pela ganância e pela poluição, a vida encontra uma forma de resistir e renascer, representada por uma planta.

2 - The Last of Us



A referência a The Last of Us está presente no tema da resiliência da natureza em um mundo pós-apocalíptico e na exploração de ambientes abandonados onde a vida insiste em renascer.

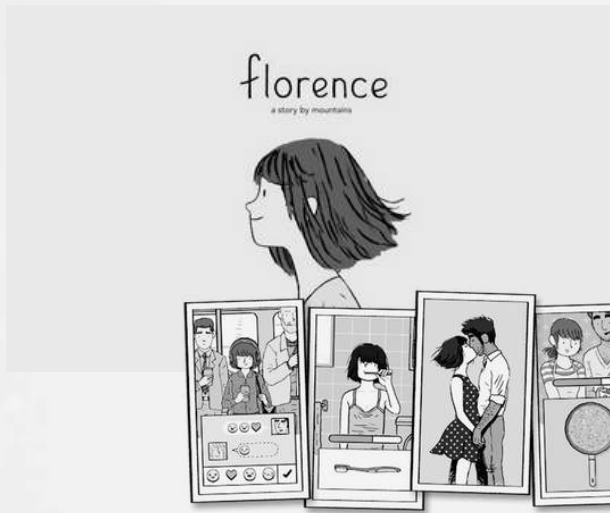




O Diário da última flor



3 - Florence



A referência a Florence está na estética de visual novel e na narrativa emocional e introspectiva. A jogabilidade minimalista combina mecânicas sutis de point & click, como resolver puzzles, cuidar de plantas ou folhear livros — ações simples que refletem o crescimento emocional de Lia e avançam a história de forma envolvente e intimista.

4 - Eastward



Nosso jogo combina pixel art com uma atmosfera envolvente, inspirada na estética visual do jogo Eastward, a pixel art será utilizada para dar vida aos ambientes e personagens, proporcionando uma experiência visual nostálgica, porém sofisticada, que complementa a narrativa emocional do jogo.





O Diário da última flor

3. Proposta Visual

A proposta visual de O Diário da Última Flor aposta em uma estética pixel art cuidadosamente elaborada, que combina nostalgia e sofisticação para criar uma experiência visual emocionalmente envolvente.

Inspirada no estilo do jogo Eastward, a arte do jogo busca dar vida aos cenários e personagens com riqueza de detalhes, mesmo em sua simplicidade gráfica.

Essa escolha visual reforça a dualidade entre os dois mundos retratados: a cidade artificial de Neonvalis, dominada por tons frios, concreto e luzes de tela — remetendo à opressão, controle e vazio emocional — e o Mundo Exterior, colorido e vibrante, onde a natureza ressurge como símbolo de liberdade e esperança.

A estética também se conecta à inspiração em Florence, com o uso de elementos visuais delicados e simbólicos que refletem o crescimento emocional da protagonista.





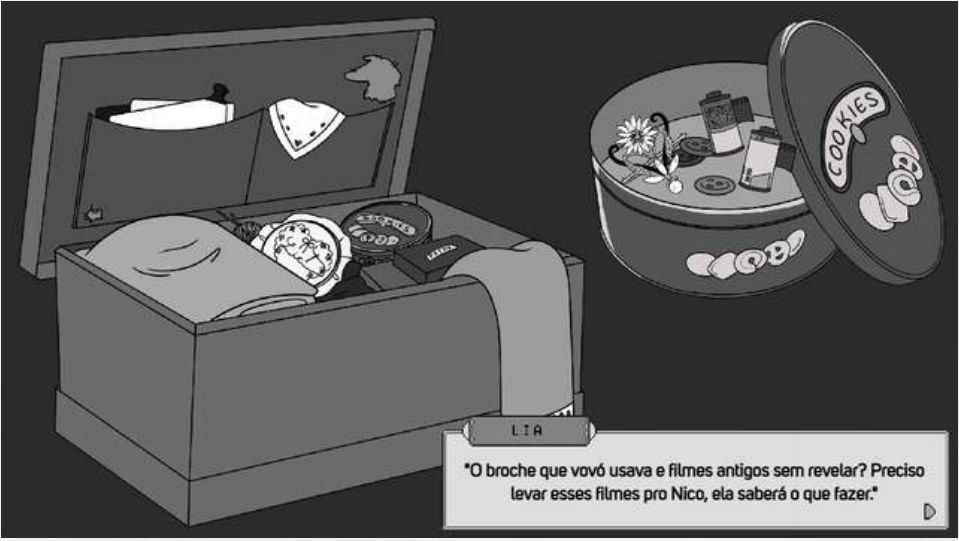
O Diário da última flor



Quarto de Lia



Baú Aberto





O Diário da última flor



Interações





O Diário da última flor



4. História

Lia nasceu e cresceu dentro da redoma de Neonvalis, um mundo fechado onde tudo era controlado pela corporação Safe Tec. A luz azul das telas preenchia os dias, o ar era filtrado e artificial, e a segurança vinha com um preço: o isolamento e mentira. A vida era previsível e vazia.

A única exceção era a avó. Dentro de casa, entre mantas velhas e o cheiro de chá, ela contava histórias que ninguém mais ousava repetir. Falava de árvores, de ventos livres, de um céu sem barreiras. Lia, ainda pequena, ouvia tudo com atenção, fascinada por coisas que nunca tinha visto. Quando a avó morreu, a casa ficou silenciosa, como se tivesse perdido sua alma.

Foi mexendo nas coisas da avó que Lia encontrou algo que mudaria tudo. Ao tropeçar na antiga escrivaninha da avó, de um compartimento secreto que ficava na parte inferior do móvel, caiu um diário antigo. As páginas falavam de céu azul, terra molhada, caminhos e esconderijos. Havia a foto de flor rasgada, acompanhada da frase incompleta: “A última flor... Esperança... Não podemos esquecer”. Também havia uma lista de desejos simples, como ouvir grilos ou ver o céu — quase infantis, mas poderosos.





O Diário da última flor

Com o tempo, a curiosidade virou inquietação. Lia começou a explorar além de casa. Primeiro, os arredores. Depois, os becos abandonados da redoma, onde a vigilância era mais fraca. Foi num desses lugares esquecidos que ela viu o impossível: uma flor nascendo de uma rachadura no chão. A mesma flor do diário. Ela se ajoelhou, emocionada. Pixel, seu robô companheiro e herança de sua avó, emitiu um bipe baixo, como se também entendesse a importância daquilo.

Lia procurou respostas. Contou o que viu à senhora Galya, uma vizinha idosa. Ao ouvir sobre a flor, Galya ficou em choque. Contou a Lia o que sabia sobre o mundo antes da redoma — e sobre os pais de Lia, desaparecidos anos atrás. Eles eram engenheiros da Safe Tec., eliminados por fazerem perguntas demais.

Aquilo mudou tudo. Lia foi atrás de outras pessoas com dúvidas. Conheceu Renna, uma estudante obcecada por arquivos apagados, e Nico, um técnico que conhecia todos os sistemas da redoma.

Juntos, começaram a investigar e encontraram provas da manipulação da Safe Tec.: dados falsificados, registros apagados, e evidências de que o ar fora da redoma era respirável.





O Diário da última flor

Lia decidiu agir. Tentou contar a verdade em público, mas foi calada pela força do governo. Destruíram a flor diante da multidão. Mas a imagem ficou na mente das pessoas. A mentira começava a enfraquecer.

Perseguida, Lia fugiu. Com a ajuda de Pixel, chegou até um acampamento escondido nos limites da redoma. Lá, encontrou pessoas como ela — sobreviventes, fugitivos, e a chamada Resistência. Eles contaram a verdade: o mundo fora da redoma era real. Vivo. Possível.

Foi ali que conheceu Kai, um líder desconfiado, mas decidido. Com ele e os outros, Lia planejou uma missão: derrubar a redoma e libertar a cidade.

O plano era ousado. Nico cuidou da engenharia. Lia deveria se infiltrar na Safe Tec. e conseguir os explosivos. A travessia pelos túneis foi difícil, e o grupo foi atacado. Lia se perdeu dos outros, mas conseguiu sair do outro lado da redoma.

Pela primeira vez, viu o céu de verdade. O mundo fora da redoma era mais do que ela imaginava. E não era uma lenda. Seguindo pistas do diário, Lia chegou a um chalé antigo





O Diário da última flor

Lá, reencontrou seus pais, vivos, escondidos há anos. O reencontro foi intenso. Eles explicaram tudo: a fuga, o exílio, a tentativa fracassada de denunciar a Safe Tec.

Com os pais e a Resistência, Lia participou da etapa final do plano: invadir os sistemas, espalhar a verdade e romper a redoma.

E conseguiram.

A redoma caiu. Pela primeira vez em gerações, o sol tocou a pele das pessoas. A flor virou símbolo de liberdade, exibida em todas as telas. A Safe Tec. tentou conter o movimento, mas era tarde.

O regime não caiu com violência, mas com verdade. E a verdade, uma vez descoberta, não pode ser apagada.

Lia, antes só uma garota cheia de perguntas, virou um símbolo de esperança. Caminhou ao lado dos pais, com Pixel sempre por perto, levando no bolso a flor que começou tudo — lembrança de que a vida sempre encontra um jeito de florescer, mesmo cercada de concreto.





O Diário da Última Flor

5. O Mundo

O mundo de O Diário da Última Flor é dividido entre a Neonvalis, uma cidade futurista sob uma vasta redoma controlada pela Safe Tec., e o Mundo Exterior, uma realidade natural e livre.

Dentro da redoma, a vida é artificialmente segura, estéril e programada. Dominada por telas azuis e uma arquitetura de concreto que se estende por becos esquecidos, a cidade é um ambiente onde a individualidade é suprimida em nome de uma ordem rigorosa. A Safe Tec. exerce um controle onipresente, filtrando as informações e verdades, garantindo que os habitantes desconheçam a existência de qualquer vida além de seus limites. A vigilância é constante, e qualquer desvio da norma é rapidamente contido.

Fora da redoma, existe um mundo vibrante de céu azul, terra molhada e natureza selvagem. Este é o mundo que a Safe Tec. escondeu de seus habitantes, retratando-o como uma desolação para manter o controle. No entanto, é um lugar de vida não regulamentada, onde o vento corre livre por entre árvores e o canto dos grilos pode ser ouvido.





O Diário da última flor

6. Personagens

Lia (Principal)

Uma garota de 17 anos, parte da última geração de humanos nascidos na antiga Terra, que tem sua vida bagunçada pela morte repentina de sua avó. Ela terá que enfrentar diferentes desafios à medida que a narrativa progride. Seu objetivo inicial é honrar a memória e o legado de sua avó, porém, depois de ser exposta a realidade e ter sua visão de mundo abalada, sua motivação muda.

Nico

Amigo de infância de Lia, cresceu em um dos níveis mais baixos da redoma, onde as condições eram mais difíceis e recursos, mais escassos. Ele se destacou desde jovem como um "garoto das máquinas", aprendendo com os antigos técnicos e eventualmente se tornando um dos principais responsáveis pela manutenção da redoma.





O Diário da última flor

Sra. Galya

Vizinha de Liz, uma das poucas sobreviventes da geração mais velha dentro da redoma. Embora a sociedade dentro da redoma desencoraje falar sobre o mundo antes da destruição, Sra. Galya guarda memórias fragmentadas, relíquias de sua vida antiga.

Renna

Amiga de Lia e bibliotecária da redoma, desde pequena, ela soube que certas perguntas não deveriam ser feitas, mas nunca conseguiu simplesmente ignorar o silêncio pesado que surgia sempre que o passado é mencionado. Ao ingressar na universidade, escolheu estudar história, mesmo que fosse uma matéria fortemente vigiada pelas autoridades.

Kai

Kai é o líder da Resistência, um grupo de sobreviventes que desafiam a tirania da Safe Tec. Com um "rosto duro e alma





O Diário da última flor



desconfiada", ele é um homem pragmático e cauteloso, forjado pelas duras realidades do mundo exterior. Apesar de sua inicial desconfiança, Kai acolhe Lia e se torna seu mentor e aliado, guiando-a nos planos de fuga e na luta contra a redoma. Ele representa a resiliência e a esperança daqueles que se recusam a viver sob a mentira, sendo a força organizadora por trás da libertação.

Pais de Lia

Os pais de Lia eram engenheiros da Safe Tec. que, ao questionar a redoma, foram silenciados e dados como mortos, exilando-se no mundo exterior. Eles continuaram a lutar pela verdade, e seu reencontro com Lia se torna um momento crucial para o plano final.

Pixel

É um pequeno robô de aparência desgastada, uma herança enigmática deixada pela avó de Lia. Com seus "olhos de LED pulsando com doçura quase humana", ele transcende a mera máquina, tornando-se o confidente, cúmplice e amigo mais leal de Lia





O Diário da última flor

7. Game Play

Mecânica Geral

O jogo combina puzzle e point & click oferecendo uma experiência de exploração focada na resolução de desafios e na progressão da história por meio da interação com objetos e coleta de itens.

Mecânica do Player

- Movimentação nas quatro direções
- Clicar/Coletar
- Clicar/Arrastar

Fase 1

O jogador deve explorar o quarto para encontrar e resolver os puzzles escondidos — como o Baú de Memórias e o Diário Secreto. Quando todas as tarefas forem concluídas, a porta do quarto se abrirá automaticamente, liberando o acesso para o próximo ambiente.





O Diário da última flor

Puzzles - Fase 1

- Procurar e coletar chave;
- Abrir baú e coletar itens;
- Tropeçar na mesa/Explorar diário ;
- Arrastar e posicionar cada fragmento da folha; encontrada corretamente até reconstruir a imagem completa;
- Explorar quarto;

Mecânica - Fase 1

- Point and Click
- Arrastar
- Coletar Objeto
- Abrir Objeto
- Scroll



Controles

- Mouse - Botão esquerdo e botão central (scroll)
- Teclado - Tecla W, A, S e D e barra de espaço



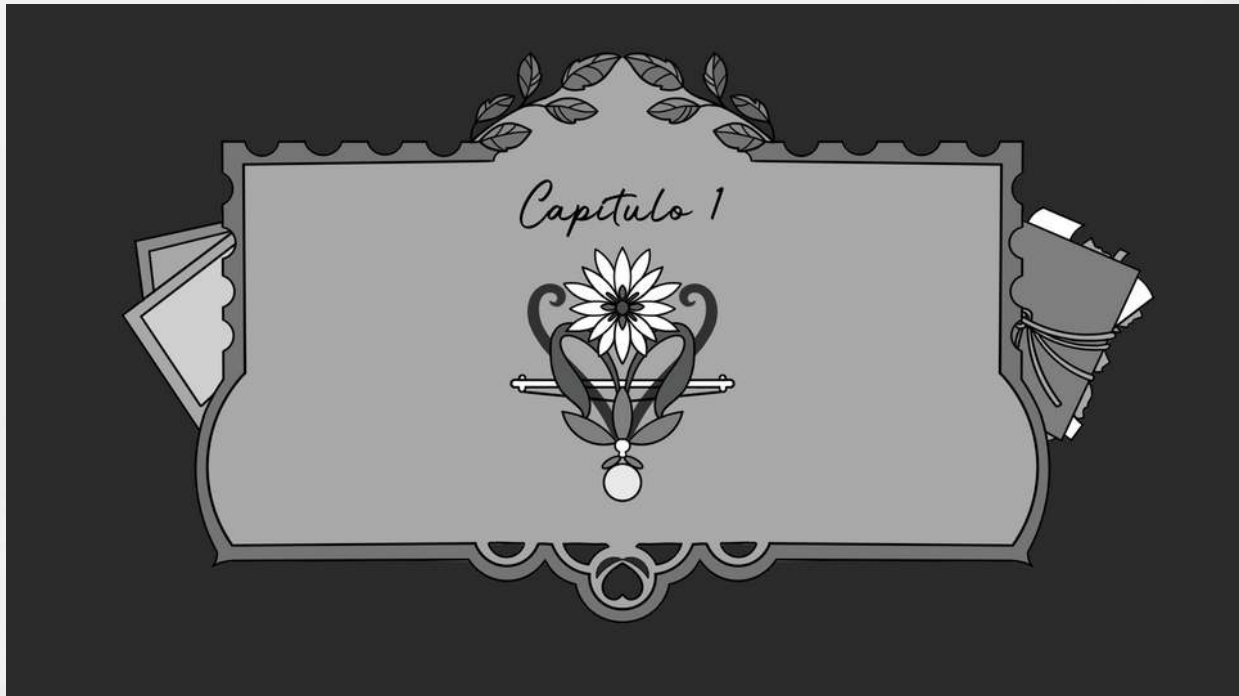


O Diário da última flor

Controles

- Mouse - Botão esquerdo e botão central (scroll)
- Teclado - Tecla W, A, S e D

Capítulo 1



Tela de início do Capítulo 1





O Diário da última flor

Lia e sua Avó

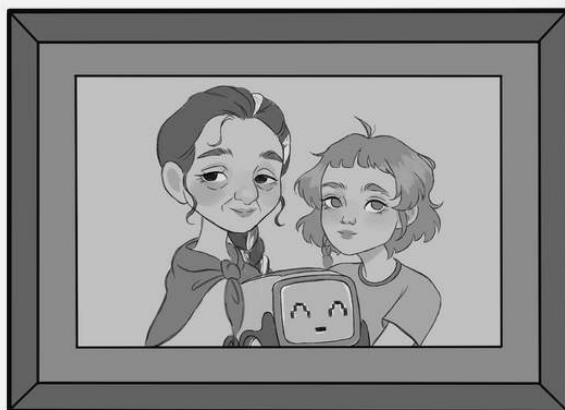


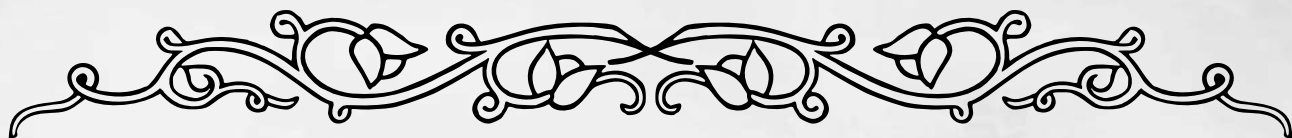
Foto de Lia, sua avó e Pixel. Pode ser encontrada ao explorar o quarto.

Diário da Avó



Puzzle de montagem em que o jogador deve reunir e encaixar os pedaços de uma folha rasgada para revelar o conteúdo oculto de uma página do diário encontrada embaixo da escrivadinha.





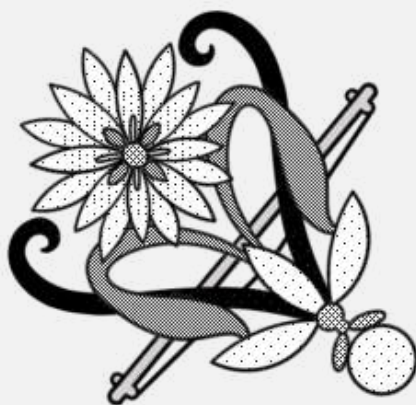
O Diário da última flor

Lia e sua Avó



Rolo de filme misterioso encontrado no baú.

Diário da Avó



Broche dado a Lia pelos pais, carregando um valor simbólico: um presente de despedida feito para que, se um dia fosse possível, servisse como sinal de reencontro entre eles. Pode ser encontrado ao vasculhar o quarto.





O Diário da última flor

Mapa de Puzzles



Legenda

- Chave escondida;
- Coletar itens;
- Diário escondido e puzzle de reconstrução de imagem.

