

PONTIFÍCIA UNIVERSIDADE CATÓLICA DO RIO GRANDE DO SUL
DISCIPLINA DE NARRATIVAS GRÁFICAS E GAMES 2021/1

ORIGAMI

NANA-NENÉM

Game Design Document

Versão: 1.0

Autores:

Gustavo Willian

Henrique Xultz

Maria Eduarda Lemos

Paola Lopes

Porto Alegre, maio de 2023.

SUMÁRIO

SUMÁRIO	2
1 SINOPSE	3
2 REFERÊNCIAS E CONTEXTO	3
3 HISTÓRIA	3
4 GAMEPLAY	3
5 PERSONAGENS	3
6 CONTROLES	n 4
7 CÂMERA	4
8 UNIVERSO DO JOGO	4
APÊNDICE	4

1 SINOPSE

O Neném é uma criança de oito anos dominada pela malcriação. Em uma certa noite, sua mãe resolve apresentá-la a “Cuca”, uma personagem do folclore brasileiro conhecida por matar crianças rebeldes e levadas. Assim, Neném é apresentado a um mundo de personagens conhecidos e formados por lendas nacionais. No entanto, apesar da descridibilidade da pequena criança, essas lendas se mostram tão reais quanto a si mesmo. Ao acordar, Neném se vê preso em um mundo novo dominado por todos os mitos que antes duvidava serem verdadeiros. Assim, a criança é obrigada a fugir de sua nova realidade, enfrentando todas as lendas que anseiam por sangue e, principalmente, a Cuca, que “vai te pegar”.

“Nana-Neném” é um jogo de terror com aventura, focado em suspense e na habilidade de sobrevivência do jogador, que luta pela vida da pequena criança. A jogabilidade é fácil e intuitiva, consistindo apenas na exploração das pequenas áreas em que a história ocorre, e das lutas com todas as lendas brasileiras.

2 REFERÊNCIAS E CONTEXTO

Decidimos criar um jogo de terror porque esse gênero possui uma grande base de fãs na indústria de jogos. No entanto, para torná-lo único e diferente dos demais jogos de terror, optamos por explorar o rico folclore brasileiro, que apresenta personagens fascinantes e envolventes. Ao escolher essa temática, queremos oferecer uma experiência única e imersiva aos jogadores, ao mesmo tempo em que valorizamos a cultura nacional.

Com o objetivo de alcançar um público amplo e diversificado, decidimos desenvolver o jogo para múltiplas plataformas, atingindo tanto os jogadores que preferem jogar em seus computadores quanto aqueles que preferem jogar em consoles, como PlayStation e Xbox. Além disso, a escolha de múltiplas plataformas também permitirá que o jogo seja acessível para jogadores com diferentes preferências e orçamentos.

Ao iniciar o processo criativo do jogo, não pudemos deixar de nos inspirar em grandes referências do gênero de terror, como a aclamada franquia Resident Evil e títulos independentes notáveis, como Little Nightmares. Entretanto, também buscamos inspiração em lendas do rico folclore brasileiro, como a temida Cuca, conhecida por sua crueldade e por devorar crianças desobedientes. Além disso, decidimos explorar outros personagens do folclore para tornar o jogo ainda mais aterrorizante e cativante para os jogadores. Dessa forma, buscamos equilibrar influências de jogos consagrados com elementos culturais únicos e relevantes para a história e ambientação do jogo.

O segmento de jogos de terror é altamente competitivo, com lançamentos constantes de novos títulos todos os anos. Entretanto, como já mencionado anteriormente, buscamos inovar e atrair o público ao incorporar elementos do rico folclore brasileiro, pouco explorado em jogos, em uma história aterrorizante e envolvente. Acreditamos que essa abordagem nos permitirá criar uma experiência única para os jogadores, que poderão se envolver em uma narrativa de terror com um toque cultural diferenciado.

3 HISTÓRIA

Depois de um longo dia de brigas, destruição e bagunça, Neném deita em sua cama e se prepara para dormir. A mãe da criança, sem aguentar mais todos os problemas causados por seu filho, resolve introduzi-lo à Cuca e a todo folclore brasileiro, induzida a fazê-lo se acalmar. No entanto, ao acordar no dia seguinte, Neném percebe que está em um mundo completamente diferente do seu. Rodeado por vegetações diferentes por todo lado, com biomas estritamente divididos e diversos animais, a curiosidade, acima do medo, o consome.

Ao dar seu primeiro passo para explorar o novo mundo, certo de que é um sonho, o Saci aparece para conversar. Então, logo em seguida, a criança percebe que tudo é real demais. Descobre que está presa dentro do folclore e que, para sua infelicidade, todos os personagens que o compõem não vão deixar o último humano ir embora sem sua vingança. No entanto, Saci não lhe contou tudo que devia. Cúmplice do personagem mais letal do folclore, Saci omite que a Cuca, durante toda sua jornada, está louca à procura de Neném, pronta para matar e pegar a alma da primeira criança que vê em séculos.

Dessa forma, fugindo, escapando e usando as próprias armadilhas contra si mesmos, a criança combate o Curupira, a lara, o Boitatá, a Mula Sem Cabeça e, finalmente, a tão temida Cuca, que o alcança no final de sua jornada para pegar sua alma malcriada. No final, dependendo das escolhas do jogador, Neném é preso para sempre nesse novo mundo dominado pelo pior do folclore, se tornando um mito próprio, ou é morto nas mãos de Cuca, nunca mais voltando para casa.

O grande conflito do jogo é escapar da Cuca, enquanto os outros personagens do folclore brasileiro são os obstáculos menores a serem superados pelo jogador. O jogo acontece em distintas áreas geográficas do Brasil, que se ligam como um mundo de fantasia, incluindo florestas densas e biodiversidade, rios com águas cristalinas e fauna exótica, praias do Nordeste brasileiro, o sertão árido e a gruta escura e assustadora.

Os personagens principais são: o Neném, que será controlada pelo jogador; o Saci, conselheiro do Neném; e o boss final, a Cuca. Dessa forma, o papel do jogador seria controlar o Neném e ajudá-lo a retornar para casa.

O início do jogo se passa no quarto da criança, e o restante da história se passa em distintas áreas geográficas do Brasil, que se ligam como em um mundo de fantasia, como:

1. Floresta: são conhecidas por sua densidade e biodiversidade onde diversas criaturas perambulam à noite, à procura de sua presa. (Curupira e Saci)
2. Rios: suas águas cristalinas, cachoeiras e fauna exótica muito sedutoras aos olhos, mas que esconde grandes perigos. (lara)
3. Praias do Nordeste Brasileiro: areia branquinha, o som das ondas, um vento agradável na luz do luar, “aquela luz está vindo na minha direção”. (Boitatá)
4. Sertão: uma região árida, onde as grandes planícies e as longas estradas são um ambiente propício para a aparição de criaturas. (Mula Sem Cabeça)
5. Gruta: uma escuridão extrema com apenas uma pequena luz natural entrando pelas rachaduras nas paredes; cheio de armadilhas e obstáculos, projetadas para deter os intrusos ou capturar as vítimas da bruxa. Como fossos, pontes instáveis, portas trancadas e outras barreiras físicas; prisioneiros, crianças que foram raptadas para se tornar escravas (ou comida); a gruta é um lugar cheio de sombras e murmúrios, onde os visitantes se sentem observados por olhos invisíveis e ouvem vozes sussurrando em seus ouvidos. (Cuca).

4 GAMEPLAY

Mecânica do jogo:

O jogador controla uma criança que precisa escapar de monstros assustadores do folclore brasileiro, que perseguem o personagem por uma floresta densa e sombria. O objetivo do jogo é encontrar o caminho de volta para casa, enquanto se esquivava de criaturas como a Mula Sem Cabeça, Boitatá, Iara, Curupira e a Cuca, que é o boss final do jogo.

O jogador terá que ser ágil e inteligente para fugir dos monstros, pois nunca entra em combate direto. Em vez disso, o jogador pode usar objetos encontrados na floresta para criar distrações e obstáculos para os monstros. Ferramentas como pedras, galhos e arbustos podem ser usados para criar armadilhas e enganar os inimigos, portanto o jogador não é derrotado por um monstro em particular, mas sim pela falha em escapar dos inimigos e ser capturado por eles.

O jogo é dividido em fases, cada uma com um cenário diferente na floresta. À medida que o jogador avança, o desafio aumenta, com monstros mais rápidos e agressivos perseguindo o personagem. Há também puzzles a serem resolvidos, como encontrar chaves para abrir portas ou descobrir o caminho correto a seguir.

O ambiente da floresta é crucial para a jogabilidade. O jogador deve navegar por uma vegetação densa, saltar por cima de troncos caídos, escalar rochas e cruzar rios, tudo isso enquanto tenta fugir dos monstros que o perseguem. A atmosfera do jogo é de medo constante, com sons assustadores e música tensa que aumenta a sensação de perigo.

5 PERSONAGENS

- **Neném:** uma criança por volta dos seus 8 anos, que gosta de criar confusões, brigar com sua mãe e destruir coisas pela casa. Não possui armas ou poderes, é apenas uma criança comum.
- **Mãe da criança:** sempre conta histórias na hora de dormir do filho, figurante, não possui poderes.
- **Cuca:** Uma bruxa extremamente cruel e perigosa, além de ser traiçoeira. Tem uma aparência cadavérica, sua vestimenta além de trapos é o corpo de um jacaré. Sendo o chefe final do jogo, ela possui feitiços e um cajado mágico.
- **Saci:** criança traiçoeira que perdeu sua perna para a Cuca e agora trabalha para ela (coisa que só é revelada no final do jogo).
- **Iara:** Uma poderosa índia, que após seus irmãos tentarem tirar sua vida, e jogarem seu corpo no rio, foi salva pelos peixes, e como era noite de lua cheia, ela foi transformada em sereia. Luta com a criança, tentando se vingar de sua morte.
- **Curupira:** Curupira é um ser mítico protetor da floresta, conhecido por matar todos que entravam no mato para desmatar ou caçar animais. Tomado pela raiva da espécie de Neném, que destrói toda e qualquer vegetação do Brasil, é uma das batalhas mais difíceis que a criança terá de enfrentar.

- **Boitatá:** Uma cobra poderosíssima que pode se cobrir de fogo e cegar qualquer um que a olhar diretamente nos olhos. Protetora dos rios e floresta, também se vê ansiando pela possibilidade de se vingar de Neném.
- **Mula Sem Cabeça:** Uma mulher amaldiçoada em se tornar uma mula com fogo no lugar de sua cabeça, que lança fogo e despedaça todos animais e florestas que estiverem em sua frente. A Mula não possui nenhum problema direto com a criança, e pode ser convertida de volta à sua forma normal, mas ainda precisa combater Neném para tirá-lo do seu caminho de dor e sofrimento.

6 CONTROLES

Deixaremos a escolha do tipo de controle a critério do jogador. Como o jogo estará disponível em múltiplas plataformas, o jogador poderá optar pelo uso de um controle ou de um teclado e mouse, conforme sua preferência e comodidade.

7 CÂMERA

A câmera do jogo será em terceira pessoa, seguindo Neném e permitindo ao jogador ver o ambiente ao seu redor e as criaturas ao seu redor. A câmera seria ajustável, permitindo que o jogador escolha o ângulo de visão mais adequado para cada situação.

Na tela seriam exibidos os diálogos entre o Neném, o Saci e as criaturas do folclore, para que o jogador possa acompanhar a história e as informações importantes para a progressão do jogo.

Durante o jogo, a câmera pode mudar para cenas de cutscenes, para mostrar eventos importantes da história, como a criança em seu quarto ou os encontros com as criaturas.

8 UNIVERSO DO JOGO

O universo em que o jogador se encontra é formado pelas criaturas do folclore brasileiro e os ambientes em que habitam. Apesar de ser formado pela própria cabeça de Neném ao ir dormir, o universo que se cria dentro de seu sonho se mostra muito real e que pode acabar com sua vida para sempre.

O jogo seguirá um formato linear, exigindo que o jogador percorra o mapa a fim de progredir na história. O deslocamento do personagem é fundamental para a compreensão da trama e para que o jogador possa explorar todos os elementos do jogo, incluindo os ambientes e os personagens do folclore brasileiro.

Nosso objetivo é proporcionar ao jogador uma sensação de constante observação e desconforto, fazendo com que o mundo do jogo transmita uma atmosfera opressiva. Com essa finalidade, optamos por minimizar os sons de fundo, destacando apenas aqueles que reforçam a imersão do jogador na história, como passos, respirações, ruídos da floresta e, eventualmente, as músicas escolhidas para o jogo. Essa abordagem permitirá que o jogador sinta-se ainda mais vulnerável, aumentando a tensão e a sensação de perigo iminente.

Para intensificar o clima de terror, vamos utilizar versões sinistras de canções de ninar infantis que certamente vão arrepiar a espinha de quem as escuta.

Concept arts:



: Saci



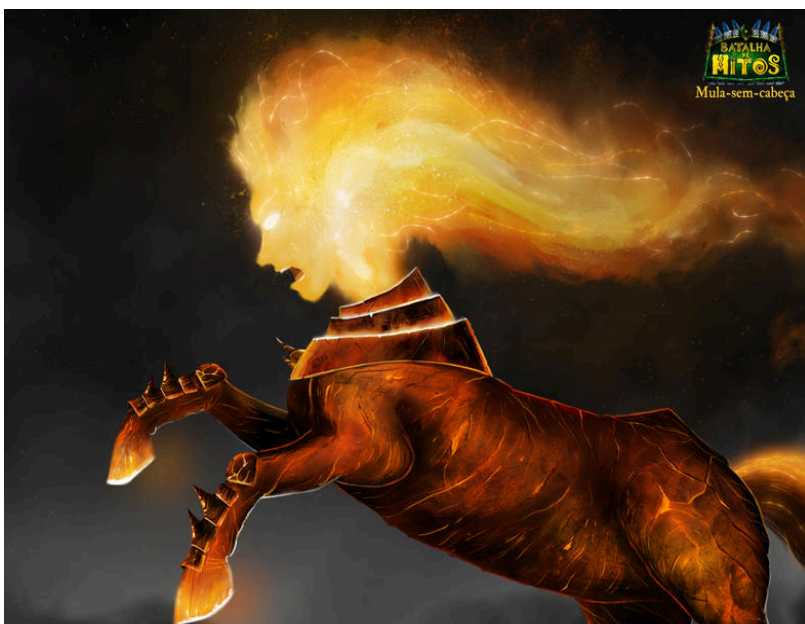
: Curupira



: Boitatá e Neném



: Sereia lara



: Mula Sem-Cabeça



: Cuca