**SOMNIA**

Game Design Document

Autores Filipe Mudado

Rodrigo Pereira

Data de criação 17 de Julho de 2017

Última atualização 18 de Julho de 2017

Versão 1.0

# Controle do Documento

## Contribuições

| Nome | Papel | Funções |
| --- | --- | --- |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |

## Histórico de versões

| Data | Autor | Versão | Resumo da atividade |
| --- | --- | --- | --- |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |

Sumário

1. Controle do Documento ii

1.1 Contribuições ii

1.2 Histórico de versões ii

2. Visão Geral do Projeto 1

2.1 Objetivos do Projeto 1

2.2 Características do Jogo 1

2.2.1 Público Alvo 1

2.2.2 Gênero 1

2.2.3 Mecânica 1

2.2.4 Regras do Jogo e *Gameplay* 1

3. Game Design 2

3.1 Estória do Jogo 2

3.2 O Mundo do Jogo 2

3.2.1 Locações Principais e Mapa 2

3.2.2 Ambientação 2

3.3 Personagens 2

3.4 Base de Dados 3

3.4.1 Inventário 3

3.4.2 Bestiário 4

4. Level Design 7

4.1 NOME DA FASE 7

4.1.1 Descrição do cenário 7

4.1.2 *Layout Area* 7

4.1.3 *Sketches* 7

4.1.4 Balanceamento de Recursos 7

4.1.5 Personagens 8

5. Personagens 9

5.1 Personagens Controláveis 9

5.1.1 NOME DO PERSONAGEM 9

5.2 *Common Non-Playable Characters* (NPC) 9

5.2.1 NOME DO NPC COMUM 9

5.3 *Special Non-Playable Characters* (NPC) 9

5.3.1 NOME DO NPC ESPECIAL 9

6. Bibliografias 10

# Visão Geral do Projeto

## Objetivos do Projeto

Os principais objetivos deste projeto são:

* Criar um jogo de qualidade e que se destaque no mercado mundial:
* Conseguir capital necessário para a comercialização de mais jogos;
* Criar uma estabilidade para se tornar um negócio rentável.

## Características do Jogo

### Público Alvo

O público-alvo são jovens adolescentes do sexo masculino. No sistema ESRB, o jogo tem foco em obter a classificação “T” *(Teen)* e no Sistema de Classificação Indicativa Brasileiro, o foco é em “12”.

### Gênero

O jogo tem como proposta conter elementos de ação, aventura, fantasia, com protagonista masculino e uma estória com um leve horror psicológico.

### Mecânica

O jogador personificará um personagem relativamente jovem, com vários problemas internos, em uma dimensão fantasiosa de uma espécie de mundo dos sonhos e pesadelos, se passando temporalmente na contemporaneidade, mas em uma dimensão completamente distorcida, mas correlacionada com a vida cotidiana e passada do personagem. A visão que o jogador terá do personagem será em terceira pessoa, controlando suas ações, mas não passando a sensação de estar no lugar dele. O *core gameplay* se baseia em avançar no cenário, derrotando as criaturas em seu caminho com ataques em diversas armas, além de resolver quebra- cabeças e pular obstáculos.

### Regras do Jogo e *Gameplay*

O jogador no comando do personagem poderá andar, pular, atacar com armas físicas e a distância, ativar engrenagens, acessar menus, utilizar itens, conversar com *NPCs*, coletar experiência e evoluir seus atributos.

Sobre as condições de vitória, elas serão somente alcançadas ao término do jogo, quando o jogador vencer seu último inimigo. Pontuações não existem neste jogo, podendo servir somente de comparação de desempenho uma *speedrun*.

# Game Design

## Estória do Jogo

A estória do jogo é dividida de acordo com acontecimentos relevantes das memórias antigas do personagem jogável. Elas são divididas em 8, sendo as 7 primeiras em ordem cronológica e a última o acontecimento mais marcante e sua vida. Estas memórias são divididas em sentimentos que as melhor representa, sendo estes sentimentos a Alegria, Desprezo, Culpa, Medo, Solidão, Raiva, Ansiedade e Traição respectivamente. O detalhamento de cada sentimento pode ser visto no Anexo 7.1. Por fim, o desenrolar dos acontecimentos, com a estória envolvida das *quests,* diálogos do personagem e eventos durante a jogatina estarão dispostos no Anexo 7.2.

## O Mundo do Jogo

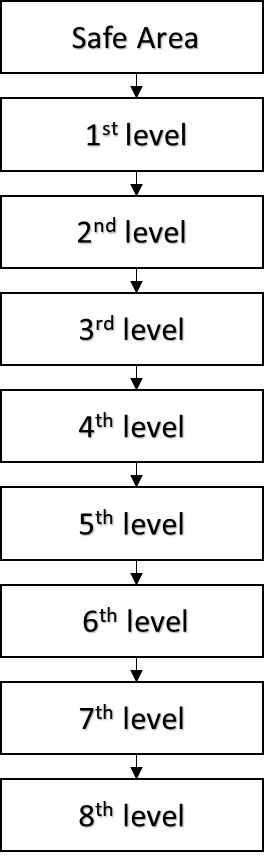
### Localizações Principais e Mapa

O mundo será dividido em 9 partes, sendo 8 as fazes e uma a área segura, que será no topo do pilar. Este pilar, que simboliza a sanidade do personagem jogável, será a base de todo jogo e aparecerá em todos os níveis. A área segura será dividida em 3 partes, sendo a central um círculo com alguns *NPCs* importantes e no centro um cilindro maciço que abrigará o teleporte para as fazes em pontos específicos. A área segura também terá outros dois locais, paralelos ao círculo, que serão um jardim, local que abrigará alguns *NPCs* e a outra uma área comercial, sendo estas içadas com uma mão francesa as sustentando.

O mundo em que o jogo se ocorre são os entornos do pilar, onde as fazes se localizam, seu topo, onde é a área segura e dentro dele, sendo a última batalha. Além, as fazes seguem um padrá de dificuldade/profundidade, ou seja, quando mais difícil a fase, mais profunda ela se localiza e mais forte é o sentimento que a descreve.

Segue na Figura 1 o *Flowchan* do universo em que o jogo se passa, em ordem de estória, pois a exploração quando se libera a fase seguinte é livre, dando liberdade ao jogador de visitar áreas já descobertas quando ele bem desejar.

Figura 1 - Flowchan



Fonte: Própria autoria

### Ambientação

A ambientação de cada fase será de acordo com cada acontecimento na vida do personagem jogável, sendo descrita em detalhes na seção 4 que fala das caraterísticas de cada nível do jogo. Além, no jogo não existem mudanças dinâmicas de eventos relacionados ao ambiente.

No jogo, a vegetação só existirá na fase específica e não terão animais, exceto as criaturas monstruosas dos pesadelos que o jogador terá de enfrentar. Por fim, no jogo não acontecerá a transição temporal, ou seja, o tempo será sempre estático, salvo modificações que algumas partes do cenário terão se baseando em cada avanço especifico do jogador, acontecendo quando chefes forem derrotados.

## Personagens

Segue abaixo, a Tabela 1, que detalha os momentos que personagens e *NPCs* aparecerão no jogo.

Tabela 1 - Character Appearance Chart

| Personagem | S. Area | Fase 1 | Fase 2 | Fase 3 | Fase 4 | Fase 5 | Fase 6 | Fase 7 | Fase 8 |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| Dreamer |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| Sandman |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| NPC STATUS |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| NPC LOJA |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| NPC ARMA |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| NPC BESTIARIO |  |  |  |  |  |  |  |  |  |

## Base de Dados

### Conceitos chave

Conceituando alguns pontos, primeiramente, o personagem jogável terá 4 status, sendo eles Forca, Defesa, Vida e Velocidade de movimento. Os explicando, Forca aumenta o dano causado pelo jogador, defesa diminuiu o dano recebido, vida aumenta os pontos de vida disponíveis e velocidade de movimento faz o personagem se mover mais rápido. Estes status serão comprados em um *NPC* na área segura e estes terão um valor máximo, a ser definidos ainda.

Já sobre as armas, todas estarão disponíveis após o tutorial e somente se obterá os upgrades delas futuramente ao derrotar alguns chefes, como o escudo da espada por exemplo.

O sistema de mana e o de pocoes são por carga e são obtidos também nas lojas de *NPC*. A diferenca é que a de mana se recarrega com o tempo e o de pocoes quando se ativa os pontos de salvamento e teleporte.

Haverão *quests* no jogo sendo as recompensas dinheiro. Também existirão baús com itens, espalhados nas fases em pontos específicos, com recompensas a serem definidas. Uma delas são itens que se obtêm para enfrentar o chefe extra do jogo.

### Inventário

Primeiramente, classificando os itens que o jogador terá acesso, tem a moeda, que servirá para comprar itens, evoluir armas e evoluir o personagem jogável, onde poderão ser obtidos nos vendedores específicos.

Sobre itens consumíveis, estes não existem, sendo somente um que talvez se enquadre nesta categoria, que são as pocoes de recuperacao de vida. O motivo é que estas utilizam o sistema semelhante de *Dark Souls*, que possuem uma capacidade que é recarregada quando se ativa o local de salvamento e teleporte.

Existe também os itens temporários, que possuem um conceito semelhante dos consumíveis e são idênticos aos do Ys, que são obtidos derrotando mosntros e com alguns se esvairando com o tempo.

Conforme já dito, o personagem terá 4 armas, com seus atributos e funcoes explicados em sua secão.

Por fim, tem os itens de miscelânia e *quests*, como chaves e fragmentos do chefe extra.

#### Armamentos

**Espada**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  | Descrição | Uma espada média com corte duplo, com velocidade de atáque média, com danos médiose um alcance médio |
| Dano |  |
| N de upgrades |  |
| Item acidional | Escudo que possibilita o bloqueio de ataques. Será uasdo para bloquear ataques contínuos e acessar áreas anteriormente inacessíveis. |

**Manopla**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  | Descrição | Um par de manoplas feito para socar as criaturas. Velocidade de ataque rápida, danos baixos e alcace curto. |
| Dano |  |
| N de upgrades |  |
| Item acidional | Garras que possibilita ao personagens escalar paredes em locais específicos para chegar a áras anteriormente inacessíveis, além de aumentar o dano proferido. |

**Machado**

|  | Descrição | Uma grande machado de batalha com uma lämina de um só lado. Velocidade de ataque lenta, danos altos e alcance médio. |
| --- | --- | --- |
| Dano |  |
| N de upgrades |  |
| Item acidional | Uma fonte de energia que faz a área de contato do machado aumentar, o transformando em uma marreta mágica uando se usa um ataque concetrado. É usado para quebrar paredes com rachaduras em locais específicos. |

**Pistolas**

|  | Descrição | Um par de pistolas que possuem municao infinita e não precisam de recarga, pois dispararem projeteis mágicos. Possuem uma alta velocidade de ataque, um dano baixo e um alcance alto. |
| --- | --- | --- |
| Dano |  |
| N de upgrades |  |
| Item acidional | Seu aprimoramento permite ao personagem atirar uma corrente mágica que permite pendurar em objetos específicos, além de ser um *gap closer* em combate. |

#### Aprimoramentos defensivos

**Armadura**

|  | Descrição | Estas vestes, quanto mais aprimoradas, garantem respectivamente mais potêncial devensivo |
| --- | --- | --- |
| Efeito |  |
| N de upgrades |  |
| Item adicional | Um modificador de densidade, que, quando usado, modifica o peso da armadura. É usado para destruir áreas específicas que ficam no piso e inflingir dano em área. É ativado quando pula e usa o modificador da armadura. |

**Botas**

|  | Descrição | Um par de botas que conforme maior os aprimoramentos, menor o tempo ativo dos efeitos de controle de grupo. Também garante defesa. |
| --- | --- | --- |
| Efeito |  |
| N de upgrades |  |
| Item adicional | Um mecanismo controlador de gravidade que permite o uso do pulo duplo quando adiquirido. |

**Cinto**

|  | Descrição | Garante maior resistêcia ao dano sobre tempo, o reduzindo o tempo que o mesmo fica ativo com cada aprimotarmento. Também garante defesa. |
| --- | --- | --- |
| Efeito |  |
| N de upgrades |  |
| Item adicional | O aprimoramento permite andar em áreas que inflingem dano constante ao personagem sem levar dano algum. |

#### Aprimoramentos de vida e energia

**Carga de pocoes**

|  | Descrição | Aumenta o tamanho disponível do local utilizado para guardar as pocoes. |
| --- | --- | --- |
| Efeito | Garante espaco para 3 / 4 / 5 pocoes. |
| N de upgrades | 2 |

**Capacidade de cura das pocoes (retirar se ficar muito desbalanceado)**

|  | Descrição | Aumenta a concentracao das pocoes, potencializando seu efeito. |
| --- | --- | --- |
| Efeito | Cura o personagem em 40 / 60 / 80 % |
| N de upgrades | 2 |

**Cargas do uso de habilidades (Mana)**

|  | Descrição | É a capacidade do Sandman de usar seus ataques especiais e algumas abilidades do personagem. Esta se carrega naturalmente, o aprimoramento só garante uma maior capacidade de uso. |
| --- | --- | --- |
| Efeito | Garante 100 / 150 / 200 de mana.. |
| N de upgrades | 2 |

#### Acessórios

**Anel da forca**

|  | Descrição | Aumenta o dano inflingido em 20% |
| --- | --- | --- |
| Efeito | Aumenta o dano inflingido em 20% |

**Pulseira de prata**

|  | Descrição | Reduz o dano recebido em 25% |
| --- | --- | --- |
| Efeito | Reduz o dano recebido em 25% |

**Colar de Ruby sagrada**

|  | Descrição | Regenera 5% da vida enquanto parado por segundo e 5 segundos fora do combate, até um máximo de 50% da vida máxima. |
| --- | --- | --- |
| Efeito | Regenera 5% da vida enquanto parado por segundo e 5 segundos fora do combate, até um máximo de 50% da vida máxima. |

**Anel de manipulacao de mana**

|  | Descrição | Diminui o consumo de mana em 20% |
| --- | --- | --- |
| Efeito | Diminui o consumo de mana em 20% |

**Bracelete da aura defensiva**

|  | Descrição | Permite negar um dano decebido a cada 60 segundos |
| --- | --- | --- |
| Efeito | Permite negar um dano decebido a cada 60 segundos |

**Anel de *Speedruner***

|  | Descrição | Aumenta a velocidade de movimento em 15% |
| --- | --- | --- |
| Efeito | Aumenta a velocidade de movimento em 15% |

#### *Drops* de criaturas

**Essência de sonhar**

|  | Descrição | A mais pura e forte fonte de energia do mundo do Sonhar, que serve para manter vivos e fortes seus habitantes. |
| --- | --- | --- |
| Efeito | É a moeda do jogo, que permite fazer aprimoramentos no personagem e diversos itens. |

**Energia da fortitude**

|  | Descrição | Um pequeno fragmento da energia consumida pela criatura, que fornece ao personagem um melhor vigor para seguir em frente. |
| --- | --- | --- |
| Efeito | Recupera 20% da vida do personagem |

**Energia da alma**

|  | Descrição | Um pequeno fragmento da energia consumida pela criatura, que fornece ao personagem uma melhor disposicao para lutar com todas as suas forcas.. |
| --- | --- | --- |
| Efeito | Aumenta a regeneracao de mana em 10 / 20 / 30 / 40 / 50 %. Duracao de 20 segundos. Renovado a cada energia da alma coletada. |

**Energia da perserveranca**

|  | Descrição | Um pequeno fragmento da energia consumida pela criatura, que fornece ao personagem uma melhor aprendizado de como se desenvolver melhor neste mundo. |
| --- | --- | --- |
| Efeito | A cada fragmento coletado, aumenta a XP recebida em 5 %, em um máximo de 100%. Duracao de 20 segundos. Renovado a cada energia da perserveranca coletada. |

#### Miscelãnia

**Fragmento de chave para o chefe alternativo**

|  | Descrição | Um dos 10 fragmentos de chave que abre o portao para o desafio extra. |
| --- | --- | --- |
| Efeito | Ao coletar 10 deste item, destrava o chefe extra para ser enfrentado. |

### Bestiário

Descrever os inimigos do jogo apresentando, da mesma forma que foi feita para a listagem de itens, os fatores realmente relevantes para o jogo. Abaixo alguns exemplos:

#### Inimigos Elementais de Água

**Geleca Azul**

| 1242 | Descrição | Uma geleca azul. Tocar sua pele fria pode te congelar! |
| --- | --- | --- |
| HP | 1600 |
| Defesa | 10 |

# Level Design

OBS.: Escrever uma instância da seção abaixo para cada fase.

## NOME DA FASE

### Descrição do cenário

Descrever o cenário desta fase: onde no mundo fica o local, como o personagem chegou ali, como são a vegetação, a temperatura, os itens, o mobiliário etc.

Definir a meta (objetivo) do jogador na fase. Detalhar micro metas, se houver.

Descrição de onde o personagem inicia a fase, o que ele deve fazer para concluir a fase.

### *Layout Area*

Construção do *layout* *area* dessa fase com informações de quais áreas estão ligadas a quais áreas, sem se importar com itens ou o formato e detalhes de objetos da área.

### *Sketches*

Mostrar *sketches* da fase.

### Balanceamento de Recursos

Posicionamento de itens na fase, utilizando o layout area como base. Usar legenda especificando todos os itens/inimigos (pode-se criar uma classificação, por exemplo, de inimigos tipo 1 – fáceis e inimigos tipo 2 – difíceis).

Inserir tabela com os inimigos e a quantidade destes inimigos na fase divididos por área, para controle do balanceamento da mesma. Exemplo:

**Enemy Chart**

| Tipo Inimigo | W\* | Área1 | Área 2 | Área 3 | Área 4 | Área 5 | Área 6 | Total |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| Geleca Verde | 1 | 1 | 1 | 2 |  | 1 | 2 | 7 |
| Geleca Azul | 2 |  | 1 |  | 1 | 2 | 1 | 5 |
| Morcego | 5 |  |  |  |  |  | 1 | 1 |
| Flor-bomba | 10 |  |  |  |  |  |  | 0 |
|  | |  |  |  |  |  |  |  |
| **Total** | | 1 | 3 | 2 | 2 | 5 | 9 |  |

Do mesmo modo, inserir tabela com os itens e a quantidade destes itens na fase por área, para controle do balanceamento da mesma.

**Item Chart**

| Tipo de Item | Área1 | Área 2 | Área 3 | Área 4 | Área 5 | Área 6 | Total |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  |  |  |  |  |  |  |  |
| Moeda | 5 | 2 | 3 | 5 |  |  | 15 |
| Sorvete | 1 |  | 1 |  | 1 |  | 3 |
| Bombinha |  |  | 2 |  |  | 1 | 3 |
| Super Estrela |  |  |  |  | 1 |  | 1 |

### Personagens

Descrever quais e onde estão os NPCs e as ações que eles assumem perante o jogador ou situação. Definir como se dá a interação com o personagem. Criar os diálogos do NPC para a fase.

Descrever inclusive o chefe da fase (se houver) e seu comportamento de ataque ou defesa, bem como o modo previsto para o jogador derrotá-lo e a recompensa adquirida (*power-up*, vida, itens diversos etc).

# Personagens

## Personagens Controláveis

OBS.: Escrever uma instância da seção abaixo para cada personagem controlável.

### NOME DO PERSONAGEM

Para cada personagem (se houver mais de um), descrever como foi criado, qual é a sua *backstory*. É interessante que apareça os esboços (desenhos) do mesmo. Deve existir algum mecanismo inicial para a seleção de personagem, quando for o caso. Deve permitir seleção de itens básicos inicias para o personagem, quando for o caso. Para cada personagem, detalhar: (OBS: ACRESCENTAR AQUI NA PROXIMA SECAO OS STATUS QUE VÃO SER UPADOS)

## *Common Non-Playable Characters* (NPC)

OBS.: Escrever uma instância da seção abaixo para cada NPC comum.

### NOME DO NPC COMUM

Para cada NPC **comum**, descrever comportamento perante o personagem (agressivo, amistoso, indiferente etc.). Descrever seu aspecto físico (para modelagem) e *sketch*.

## *Special Non-Playable Characters* (NPC)

OBS.: Escrever uma instância da seção abaixo para cada NPC especial.

### NOME DO NPC ESPECIAL

Para cada NPC **especial** (*mini-boss*, *boss*, mentor / guia etc), descrever sua história, comportamento perante o personagem (agressivo, amistoso, indiferente etc), seus dados pessoais como pontos de vida e outros que forem implementados (pontos de magia, habilidades etc). O comportamento do personagem será estático ou dinâmico. Se dinâmico definir como o mesmo deve ser alterado.

# Bibliografias

Toda referência citada no texto deverá constar nessa seção, utilizando o padrão de normalização da PUC Minas (disponível no site da Biblioteca da PUC). As citações devem ser confiáveis e relevantes para o trabalho. São imprescindíveis as citações dos *sites* de *download* das ferramentas utilizadas, bem como a citação de algum objeto, música, textura ou outros que não tenham sido produzidos pelo grupo, mas utilizados (mesmo no caso de licenças gratuitas, *royalty* *free* ou similares).

# Anexos

## Descrição dos sentimentos

**Alegria – O seu quarto na infância.**

Memória: Um pequeno quarto que brilha estrelinhas luminescentes sobre o chão. Lembro-me de uma pequena estante de livros com no máximo oito ou nove livros infantis. Observo uma cama em forma de trenzinho com três bichinhos de pelúcia sobre ela, sendo o primeiro, um palhaço, o segundo, uma maquinista e o terceiro um ursinho. Havia um quadro, em que estava desenhada uma árvores e uma aranha em traços infantis. Também, vejo uma porta de madeira pintada de branco e nela há vários tijolos amarelos que se espalham de forma organizada. Estou sentado sobre um tapete azul, brincando com um robozinho de brinquedo e um dinossauro de plástico. Então, vejo a porta de madeira abrir e sinto uma imensa alegria fluir. Era meu grande herói, meu pai, que tinha vindo brincar comigo, só me restando a memória de passar várias horas me divertindo com ele...

**Desprezo – Após o início das ações judiciais contra o pai, ele acaba se afastando aos poucos da família.**

Memória: Estou na sala da minha casa. Minha mãe está na cozinha, meu pai sentado em uma poltrona na sala e fumando seu cachimbo. Eu jogava vídeo - game sentado no chão, próximo ao meu pai. Ouço a campainha e vou atender. Vejo um homem vestindo um casaco cinza grande e pesado, ele também vestia um chapéu azul-escuro e carregava uma maleta. O homem pede para falar com meu pai. Eu o chamo. Quando meu pai chega, o homem demonstra um distintivo e diz “Precisamos conversar”. Ao ver essa cena meu pai com um olhar frio diz para mim de forma áspera: “Vá para seu quarto”. Naquela noite acordei durante a noite com os gritos de meu pai e minha mãe. Levanto e vou a sala para ver o que houve. Quando cheguei vi minha mãe sentada na mesma poltrona enquanto chorava. Meu pai estava em pé, ele olhou para mim e em um tom de voz que nunca tinha dito para mim disse: “Saia daqui AGORA!”. Naquela noite chorei por ser desprezado pela primeira vez por meu pai.

**Culpa – Com o desespero do pai, ele começa a falar que a culpa é da família, que eles colocaram as responsabilidades sobre ele.**

Memória: Vodka, Conhaque, Whisky. Todos os tipos de garrafas em cima da mesa. Entrar naquela casa sempre vai ser um problema. “Seu pai está em um momento difícil, sei que é difícil, mas o seu auxílio é necessário”, minha mãe sempre diz quando estou na porta para ir visitá-lo. “Olha, se não é um dos que me abandonará”, meu pai gostava de dizer quando eu chegava. Acredito que no último ano ele esteve bêbado todos os dias, e quando me atendia não era diferente. “Sua mãe já está com outro? Isso pouco importa, não sou mais nada dela, ela nunca entendeu que, o que fiz foi por vocês”. Por vocês... Isso doía um pouco, será que realmente que foi por nós que ele fizera isso. Será que se eu não tivesse surgido às coisas seriam diferentes. Cerveja, copo, boca, arroto. Parecia que estava vendo o Homer Simpson e não tem nem 15 minutos que cheguei. Nunca tinha visto meu pai beber antes daquele acontecimento. Era doloroso demais ver meu Herói jogado num apartamento sala-quarto com lixo espalhado por todos os cantos. “Como vai escola garoto, lembre-se, se não estudar vai acabar como o merda do seu pai”. Meu pai se chamando de merda... Nunca imaginei ouvir isso um dia. Um herói que caiu e parte da culpa é minha. (Obs: A próxima memória cronológica é a traição, mas por padrões de impacto, será a última)

**Medo – As ameaças.**

Memória: Estava passeando com a minha mãe no parque, em um final de semana ensolarado, tentando esquecer as imagens tristes que lembro de meu herói em decadência e o grande buraco que ele havia deixado. “O dia está ótimo, sua companhia está sendo ótima”, dizia minha mãe olhando pra mim e sorrindo. De fato aquilo me dava um certo alívio e também servia como uma fuga daquela realidade, mas, de repente, um homem de capote e cartola, ambos pretos, começou a nos seguir. “Querido, vamos nos apressar e vamos pra casa, estou me sentindo mal”, disse minha mãe com uma expressão preocupada, me puxando no braço, onde me lembro até do tempo ficar mais escuro e o local mais frio. Chegando em casa, lembro de minha mãe, desesperada, começar rapidamente a trancar todos os lugares de possível acesso, começando pela parte de baixo da casa, porta e janelas, me puxando depois para o andar cima, também o trancando todo e por fim, me levando pro quarto dela, completamente trancado. De repente, alguém começa a bater na porta e só me lembro da minha mãe me abraçando fortemente. Ela estava tremendo...

**Solidão – A mudança de cidade após as ameaças.**

Memória: Correria, bagunça, apreensão e finalmente sem ameaças dos malditos homens de preto. Arrumar malas, assinar papéis, pesquisar preços, lembro da minha mãe fazendo isto tudo e eu ajudando como dava. Era o tão esperado grande dia, o dia da grande mudança de vida, onde novos ventos viriam em rumo a terra prometida, que nem falava meus livros de contos infantis que eu adorava ler. Com tudo pronto, minha mãe olhou pra mim e falou com um sorriso: “Meu amor, finalmente o dia chegou, vamos nos mudar, mas não só de local, mas também de vida”. Me lembro de sorrir também para a minha mãe e nós dois seguimos juntos caminhando para a porta de nossa casa, com ela abrindo e revelando um lindo dia, com eu olhando pra ela e ela para mim e dando um último sorriso, antes de pegarmos um táxi para o aeroporto. O único porém era que tanto o sorriso dela quanto o meu eram totalmente falsos, onde estávamos praticamente chorando por dentro, tentando achar algum aconchego e alguma esperança, apostando todas as fichas nessa grande mudança que teríamos.

**Raiva – Bullying na escola.**

Memória: Me lembro de chegar na aula sempre atrasado, desanimado e sempre sentado no fundo da sala. Bolinhas de papel, aviõezinhos, xingamentos e chacotas, eu sempre era alvo deste tipo de coisas, sem contar meu carinhoso apelido: Pixuleco, apelido para propina. Tudo isto por causa da maldita notícia do meu pai que tinha circulado na cidade e posteriormente na escola, gerando a fúria de alguns e no caso, a maldita humilhação com a minha cara. Eu conseguia aturar tudo até o dia da briga, onde eu estava andando de volta pra casa, depois da aula, quando dois caras da minha sala chegaram perto de mim e começaram a xingar a mim e ao meu pai, sem nem uma novidade até o momento, até que um deles falou uma parte que eu não nem de lembrar: “A culpa de toda a corrupção é de famílias como a sua ... você, um derrotado esquisito com roupas escrotas ... seu pai, um corrupto filho da ... e sua mãe, uma ... que trabalha na avenida de noite”, depois dessa frase, eu já virei dando um soco no meio da cara dele. Me lembro com clareza, um caiu e o outro pulou pra trás, com ambos tirando as mochilas e se preparando para a luta, sendo que, apesar de nunca ter treinado de fato, aprendi algumas coisas sobre autodefesa, para me proteger dos homens de capote. Nunca achei que bateria tanto em alguém, sendo que, após esta luta, além dos xingamentos, grupos de pessoas para me bater foram comuns. Só sei que os meus calorosos e amados dias ensolarados voltaram a ser que nem o dia do parque, negros e frios.

**Ansiedade – Com tudo que ele sofre, acaba criando toda a ansiedade e traumas que acabam o fazendo ser reprovado.**

Memória: Brigar, brigar e brigar, isto era a o que eu mais fazia da vida. Ninguém escapava, eu brigava com todos, acho que era pra tentar preencher o vazio que tinha dentro de mim. Minha vida era ir pra escola, brigar, chegar em casa, comer, brigar, sair de casa, brigar, chegar em casa, brigar de novo e escutar música antes repetir todo o processo de novo. O ápice foi a que eu chamo de sexta feira maldita, o dia que tudo deu errado e o dia que me forçou a ser o que sou hoje. Acordei, me vesti, comi e cheguei atrasado na aula como sempre, no último dia de aula e como era tradicional, estava o professor responsável pela turma anunciando os aprovados. Quando chegou no meu nome, ele olhou pra mim e falou com todas as letras “Olha quem foi reprovado, que ironia do destino. Por faltas ainda, como alguém que não segue as regras”. Após esta frase, eu me levantei e observei que na sala teve um grande deboche geral sobre mim, com algumas pessoas rindo, outras cochichando e outras claramente falando mal de mim, além de ter voado algumas bolinhas de papel em mim. Revoltado, me levantei e sai da sala, chegando lado de fora usando o que me restara de forças para impedir minhas lágrimas, prometi pra mim mesmo que eu nunca mais seria fraco e que eu iria dar um jeito de ser forte pra ninguém nunca mais falar mal de mim e da minha família.

**Traição – O suicídio do pai.**

Sirenes, gritos e policiais, era o início da minha memória mais traumática. Me lembro de estar na porta do prédio do meu pai e ele estava completamente cercado naquele dia, com dezenas de carros de polícia na porta. Minha mãe tinha me falado que ela precisava resolver uma coisa com o meu pai e me deixou com a minha tia, irmã dela do lado de fora esperando. Estava muito assustado, mas algo dentro de mim gritava forte para ir ver meu pai e logo, em um momento de distração da minha tia e dos policiais que estavam cercando o local, eu passei por baixo da segurança e entrei no prédio. Rapidamente fui para as escadas, pois tinha policiais na porta do elevador e subi correndo, chegando na porta do apartamento do meu pai, que estava entre aberta. Quando eu abri a porta, devagar, eu me deparei com a cena mais chocante de toda a minha vida: Meu pai, morto enforcado, minha mãe, de joelhos chorando e um homem, o que parecia ser um delegado, de pé, anotando coisas. Foi a partir desta cena, que minha feliz vida havia se transformado em um completo inferno.

## Estória durante o jogo

Texto