

NAMAHAGE: Jogo sobre fobias

João Fabio Pereira dos Santos, aluno do IFC – *Campus* Camboriú, curso Técnico em Informática, turma IA20, joaofabiopreira@gmail.com

João Victor Dias da Silva, aluno do IFC – *Campus* Camboriú, curso Técnico em Informática, turma IA20, joao.bugad00@gmail.com

Riccardo Argenta Passeto, aluno do IFC – *Campus* Camboriú, curso Técnico em Informática, turma IA20, riccardoargenta.p@gmail.com

Ângelo Augusto Frozza, Professor Orientador do IFC – *Campus* Camboriú, angelo.frozza@ifc.edu.br

O que é o projeto ?

O projeto Namahage consiste no desenvolvimento de um jogo, com temática baseada em fobias. O objetivo é sensibilizar o jogador, não é o foco servir de tratamento para as fobias apresentadas, tão pouco tem a finalidade de instruir e educar de forma acadêmica o usuário sobre este tema. A história conta sobre o jogador chegando em uma vila pacífica no meio de uma floresta, e acaba descobrindo que estranhos desaparecimentos andam acontecendo neste lugar.



Antecedentes

O personagem será uma fagulha de coragem e unido de seus equipamentos, desbravar os lugares além da vila enfrentando os diferentes perigos, como aranhas gigantes e se encontrar com carismáticos personagens, que o ajudarão a completar a sua missão de descobrir o que aconteceu com os aldeões desaparecidos e restaurar a vida na vila.

O motivo de escolher um jogo para se interagir com essas fobias, em específico a Aracnofobia e a Nictofobia, o grupo tem a pretensão de fazer o jogador observar e descobrir com uma interação direta. Jogos possuem uma maneira única de comunicação, pois o jogador é quem escolhe o caminho que deve se tomar enquanto descobre uma história, especialmente quando se tem um mistério que o próprio jogo apresenta ao jogador.

Metodologia

O projeto foi desenvolvido na Unity e o estilo de jogo foi pensado no estilo de plataforma metroidvania, com visão parecida com jogos iguais ao Super Mario Bros. Para desenvolver as artes, com todas as artes utilizadas sendo produzidas pela própria equipe, utilizamos o LibreSprite e uma mesa digitalizadora, com tonalidades específicas para ambientação e conforto do jogador.



Jogos podem possuir diferentes significados para diferentes jogadores. Este projeto tem como premissa tornar o jogo divertido e que possa interagir com diferentes fobias que podem ser encontradas ao longo da vida de diferentes pessoas, tornando o tema reflexivo.

