

Universidade do Vale do Itajaí, Univali

Design de Jogos e Entretenimento Digital – Florianópolis – 1 °Per. 2016B

Professor: **RAFAEL KOJIO**

17220 – INTRODUÇÃO AO DESIGN DE JOGOS E ENTRETENIMENTO DIGITAL

BLACKOUT

Por: **WILLIAM BENITEZ**

Florianópolis, 2016

1 – Visão Geral

BLACKOUT é um jogo de narrativa de múltiplas escolhas, onde o jogador passa a escolher suas respostas em nome da personagem **Sunny**, uma criança extremamente criativa e que, em determinada situação de extremo perigo, é obrigada a fugir para dentro do seu inconsciente, um universo diferente com cinco inimigos bem familiares: “os cinco sentidos”.

2 - Gameplay / Jogabilidade

O jogo de narrativa funciona com base em perguntas de múltiplas respostas, das quais cada pergunta gera uma nova com uma determinada situação, baseada na resposta anteriormente escolhida.

As respostas têm efeito baseado na teoria do caos, onde cada resposta tem o poder de alterar um aspecto no final da trama de Sunny.

3 - História

Outubro de 1943, cidade de Kassel, Hessen, Alemanha.

Sunny sempre foi uma criança muito criativa. Ela adora arte, desenhar, escrever e explorar lugares, diferente das demais crianças Alemãs. Porém, eram coisas que não eram muito favoráveis e até proibidas de fazer durante o período autoritário nazista da Alemanha durante a segunda guerra mundial.

Mesmo sendo reprimida pelos seus pais, Sunny sempre se divertiu com sua imaginação, onde criava seus amigos, coloria as casas e ruas pálidas vizinhas e desligava-se do contexto que sofria desde seu nascimento.

Na madrugada do dia 22 de outubro, Sunny dormia como ultimamente, entre seus pais embaixo da mesa do projeto de cozinha em sua pequena casa perto do centro de Hassel. Nesse dia os bombardeios dos aviões britânicos haviam ficado mais intensos e ensurdecedores.

Não demorou muito para as explosões chegarem perto de sua casa e seus pais não viam mais chance de sobreviver. Apesar de dotarem de pouca fé, começaram a rezar e a abraçaram. A cada segundo as explosões cresciam e contrariando a lógica pareciam sair de seus pés.

Sunny não hesitou em fugir. Ela empurrou seus pais que sempre a repreendiam e, com a pouca sanidade que habitava em seu pequeno ser, correu para fora de casa. Na rua não havia muita saída, ela entrou na casa vizinha que estava aberta e desceu o porão que lá existia. Em dois passos estava dentro de um pequeno armário de metal que mais parecia um velho fogão de ferro e lá sentiu a explosão que a fez sumir de onde estava e parar no universo que ela habitava aos intervalos de sua consciência, seu inconsciente.

Mesmo com pouca idade é de se questionar uma atmosfera mais colorida, vivendo em sua cidade sempre apática e acromática. Sunny foi parar em seu inconsciente e lá descobre que existe cinco seres dotados de habilidades sensitivas, mais conhecidos como os cinco seres dos sentidos. Para voltar aonde estava, ela terá que lutar, mesmo não querendo, contra eles utilizando o que sempre teve para saber que estava sobrevivendo, seus próprios sentidos.

4 - Personagens

Sunny, 9: Criança introvertida, sensitiva e madura.

Desde que se lembra sofre com sua criatividade não aceita pela sociedade, é sempre vista como aberração e até demente pelas outras crianças, gosta de imaginar e sentir as coisas ao seu redor e pensar como poderia mudar as coisas se dotasse de tal poder.

“5 – Sentidos “: (AINDA NÃO DEFINIDO).

Serão cinco criaturas que tem alguma característica que define o sentido que porta, os sentidos são baseados nos sentidos humanos: olfato, paladar, visão, tato e audição.