Universidade do Vale do Itajaí, Univali

Centro de Ciências Sociais Aplicadas – Comunicação, Turismo e Lazer

Design de Jogos e Entretenimento Digital – Florianópolis – 1º Período 2016B

Professor: Rafael Kojiio

17220 – Introdução ao Design de Jogos e Entretenimento Digital

**Slug Turbo**

1 – Visão Geral:

Slug Turbo é um jogo de narrativa de habilidades cujo jogador será nada mais nada menos que um nudibrânquio (lesma-do-mar). Este pequeno animal poderá ser personalizado de diversas formas com acessórios, cor, número e outros materiais.

2 – Gameplay/Jogabilidade:

O jogador deve ser habilidoso, criativo e sociável, conforme a narrativa lhe for imposta sob a forma de pequenos avisos em caixas de texto, na tentativa de não cometer erros e acabar em um “Game Over” inesperado e temido.

3 – História:

Um garoto chamado Leonard Juneau foi quem deu ponto de partida a este jogo. Ele morava em Winsconsin, Estados Unidos. Era um jovem que adorava a matéria de Biologia e não perdia uma aula sequer, nem para dormir mais um pouco antes de ir à aula. Acordava cedo e idem dormir à noite. Estudava com afinco as demais matérias, porém a Biologia era tratada com carinho exacerbado. Quando conseguiu sua graduação, felicíssimo, deu uma festa em prol de seu sucesso. Seus pais ficaram orgulhosos de seu mérito. Anos depois, trabalhando no ramo biológico, percebeu que desejava poder ter um reconhecimento maior, algo que revolucionasse o planeta. Com este pensamento, tratou de mergulhar nos livros em busca da coisa mais inovadora que pudesse existir. Sem sucesso, começou a desanimar...até que lembrou de algo que pudesse atingir o que queria.

Viajou para a costa da Califórnia, com o intuito de coletar espécies exóticas e exuberantes. Depois de muita procura encontrou seus tesouros. Levou-os para casa e novamente retornou à exaustiva pesquisa. Outros pontos do planeta foram visitados por ele para obter pelo menos um par de exemplares de espécies distintas. Ao ter terminado suas viagens, deu início ao trabalho em seu laboratório acoplado à sua casa. Os animais se encontravam em tanques com a água e a temperatura ideais, tal qual seu habitat natural. Eram muito bem tratados e examinados, até que chegou a hora tão esperada pelo biólogo: realizar experiências de mutações e melhoramento genético das espécies. Com um vasto conhecimento, após anos e anos de pesquisas e trabalhos durante seu curso, sentia orgulho de poder criar algo que fascinasse o público. Os bichinhos escolhidos por ele foram nudibrânquios (lesmas-do-mar). As lesmas terrestres lhe causavam asco, repugnância, pela sua pele úmida e pegajosa e também pela cor terrosa. Já os seres marinhos, por serem coloridos e exóticos, atraiu sua atenção e fascínio. Com cuidado, injetou uma substância química em cada lesminha e ficaram sob observação...criaram resistência, maior metabolismo. Maravilhado, Juneau lhes colocou acessórios que lembrava carros de corrida com caixas de som, aerofólios e outros materiais que julgava caírem bem sobre a superfície dos pequeninos.

Ousado, treinou suas cobaias e por fim as libertou aos seus lares. Muito mais equipadas elas passaram a desenvolver mais habilidades agora transgênicas, injetadas pelo ser humano. Não conseguiam ser pegas por qualquer outro biólogo a não ser seu criador, que as mutou com dedicação. Leonard mostrou seus projetos, seus esboços e também suas crias ao público maravilhado. Ganhava aplausos, todos o reverenciavam. Juneau era um homem realizado.

Infelizmente, seu sucesso ia cair lentamente. Nos tempos de colégio, na sala de Juneau havia outro garoto, Jimmy Delk. Ele era um daqueles alunos que adorava criar confusão, inimizades e bancar o valente. Tinha inveja de Leonard, porque suas notas não eram boas quanto de seu colega e também por não conseguir fazer trabalhos bem executados. Tinha maus comportamentos e também foi suspenso algumas vezes por indisciplina. Revoltado com o bem de vida de seu rival, resolveu dar-lhe uma terrível dor de cabeça. Viciado em jogos de luta, criou predadores para as cobaias de Juneau, os quais denominou Goglápodes, monstros parecidos com os polvos e com as lulas, mas muito maiores e com uma boca gigante. Assim que ficaram prontos, os bicharocos foram soltos no mar, que logo trataram de caçar suas presas.

Os nudibrânquios, assustados, começaram a fugir, um por um e a se dispersarem no oceano. Juneau estranhou o comportamento repentino de seus bebês e quando olhou para o horizonte, viu manchas pretas enormes que vinham em cardumes em direção às lesmas. Dentro d’água, conseguiu ver o que eram: cefalópodes que nunca havia visto antes e que ameaçavam devorar os bichinhos. Preocupado, deixou-os irem, na tentativa de achar algo que fizesse parar aqueles monstros marinhos. Com coragem, se aproximou do predador e retirou uma parte do tecido externo dele. O Goglápode urrou de dor e o nocauteou com um de seus tentáculos, fazendo Leonard ir longe. Perto de sua presa, tentou abocanhá-la quando estava encurralada num recife de corais. Juneau, temendo perder uma de suas crias, avançou sobre o Goglápode e conseguiu se livrar dele, após uma luta feroz. Todavia, não conseguiu matá-lo.

Intrigado com tal criatura mutante, retirou a pele coletada que estava em seu bolso e procurou examiná-la, buscando uma resposta acerca do bicho. Concluiu que era um cefalópode mutante semelhante a um polvo, com algumas características distintas: olhos maiores, dentes afiados e uma estrutura totalmente complexa. Esquematizou o animal em seu computador conforme o havia visto. Descreveu detalhadamente seu comportamento diante de estranhos e da tentativa obsessiva de devorar suas lesmas marinhas. Estava surpreso por aqueles tipos de criaturas aparecerem de repente. E para piorar, não fazia idéia de quem teria feito aquilo.

“A não ser, por alguém que me odeie, mas por que alguém iria me odiar?” pensava Leonard.

Um dia, assistindo a um programa meio tediante, Juneau, resolveu trocar de canal. Num deles, resolveu focar atenção. Gostava de desenhos de ficção. Em um determinado momento, ficou estático. O que vira, o fez voltar a fita...O monstro que aparecia no programa que estava assistindo, era o mesmo que vira dias atrás, atacando os seus mascotes, mas em versão animada. Deduziu que o responsável por criar mutantes predadores teria assistido àquele programa e planejado destruir sua vida.

Delk era mesmo maquiavélico. Sabia muito bem o que fazer, mas nunca fez isso durante a época de colégio para seu rival não colocá-lo em evidência de primeira, caso algo acontecesse de errado ou trágico. Mesmo sendo o “cara”, tinha essa de torcer para os vilões de seriados, filmes e desenhos animados, incluindo o que inspirou para criar seus Goglápodes. Jimmy tinha outros planos maléficos além de arruinar a carreira de Leonard, este, que mal suspeitava que o espreitava a cada tentativa de acabar com seus mastodontes invertebrados. Delk ria dos esforços fracassados do rival e jamais se pronunciava, até que resolveu publicar algo com um sobrenome falso, sobre os monstros, os quais “ouviu comentarem que eram uns tais de Goglápodes...”, sem se autodelatar.

Com o vídeo, Juneau não sabia como detê-los, já que eram muitos e tinham presas enormes. Ele podia ser morto se combatesse com um novamente. Percebendo que não havia nada a se fazer, tentou ao menos proteger seus filhotes daqueles tentáculos gigantes...Era inútil colocar todas as lesmas em tanques, porque já estavam na fase reprodutiva e eram muitas a cada postura de ovos. Às vezes acordava em plena madrugada com os intensos pesadelos que tinha de ver seus nudibrânquios sendo devorados e engolidos pelos Goglápodes. Procurou tratamento psiquiátrico e foi se curando aos poucos. Fez mais algumas experiências e por fim, tornou-os mais resistentes que o normal e também com coragem para danificar a estrutura externa dos gigantes.

Feliz com mais uma de suas conquistas, Juneau os viu pela última vez, antes de falecer dias depois de suas descobertas. Delk ainda estava vivo e ficava a cada ano mais velho e arrogante e com mais raiva daquelas lesminhas insignificantes. Usou das mais variadas mutações para tornar seus Goglápodes mais terríveis e temíveis, perseguindo constantemente suas presas. Mas graças à Leonard, os nudibrânquios que antes eram simplórios, porém fascinantes, encheram os olhos do público pelo que podiam fazer: escapar rapidamente dos monstros, se defenderem e dar brilho à este jogo de habilidade, o Slug Turbo.

4 – Personagens:

Leonard Juneau

Jimmy Delk

Goglápodes

Nudibrânquios Turbo