

# **Game Concept Document**

## **PEQUENOS NATIVOZ**

***Game Design & Development : Oficina Lúdica***

***Realização : Cult Cultura***

***Apoio : ProAC LAB***

**2021**

# Game Concept Document

## Sumário

<b>1</b>	<b>INTRODUÇÃO</b>	<b>1</b>
<b>2</b>	<b>DOCUMENTO DE CONCEITO</b>	<b>2</b>
<b>2.1</b>	<b>TÍTULO</b>	<b>2</b>
<b>2.2</b>	<b>CRÉDITOS</b>	<b>2</b>
<b>2.3</b>	<b>TERMO DE CONCORDÂNCIA</b>	<b>2</b>
<b>2.4</b>	<b>OBJETIVOS E JUSTIFICATIVA</b>	<b>2</b>
<b>2.5</b>	<b>ANÁLISE DO GAME</b>	<b>3</b>
<b>2.6</b>	<b>ATMOSFERA DO GAME</b>	<b>4</b>
<b>2.7</b>	<b>GAME PLAY</b>	<b>14</b>
<b>2.8</b>	<b>RECURSOS CHAVE</b>	<b>17</b>
<b>2.9</b>	<b>CLASSIFICAÇÃO ETÁRIA</b>	<b>17</b>

## 1 INTRODUÇÃO

---

Este documento age como um descritivo da visual novel Pequenos Nativos, alinhando o entendimento da proposta com dados, referências e informações relevantes para o posterior desenvolvimento. Quando do acordo entre as partes envolvidas sobre este, será dada a continuidade aqui no processo de documentação, entendida como elaboração simultânea ao desenvolvimento do game. Sendo a documentação (GDD ou Game Design Document) algo vivo, terão acesso a ele todos os membros da equipe de criação, desenvolvimento, marketing e afins. Embora exista uma pessoa responsável pela organização deste (Julia Stateri, enquanto game designer), podem e devem contribuir com sugestões e críticas todos aqueles envolvidos no processo como um todo.

## 2 DOCUMENTO DE CONCEITO

---

Aqui será apresentado o conceito geral da visual novel Pequenos Nativos. Entenda-se que, após acordado o conceito do jogo, este não deve sofrer grandes alterações. Embora o desenvolvimento possa trazer diferentes alterações de escopo (desde que não prejudicando prazo e orçamento) o conceito é a pedra fundamental sobre a qual o game se constrói, assim, deve-se tê-lo bastante claro e definido antes de dar a continuidade no processo de desenvolvimento propriamente dito.

De modo geral considera-se que Pequenos Nativos será um game do gênero visual novel para ser disponibilizado gratuitamente para download via website específico do produto. O game se baseia na obra cênica Um Sonho de Herói e trará uma narrativa interativa com múltiplas opções de escolhas do personagem, às quais impactarão no final alcançado pelo(a) jogador(a). Com discurso e linguagem visual jovens e dinâmicos, pretende-se visar o público entre 12 e 17 anos - o jogo abordará a temática do folclore brasileiro, alinhada a pautas atuais como a importância do uso consciente da água, da preservação da natureza e da construção de uma sociedade em harmonia com sua diversidade.

### 2.1 TÍTULO

Título : Pequenos Nativos

Identidade Visual : Em desenvolvimento

Slogan : « Explore um mundo fantástico e construa a sua narrativa ! »

### 2.2 CRÉDITOS

Responsáveis e suas áreas.

*Versão da Documentação: 1.0*

*Game Designer: Julia Stateri*

*Roteirista e Gerente de Projeto: Leonardo Cássio*

*Programadora: Carla Gabriela*

### 2.3 TERMO DE CONCORDÂNCIA

Assinam aqui enquanto líderes de projeto na concordância deste documento de conceito:

*Gerente de Projeto:*

*Lead Designer:*

*Lead Programmer:*

### 2.4 OBJETIVOS E JUSTIFICATIVA

#### Objetivo Geral

Aproximar o jovem da temática do folclore, da preservação da natureza e da diversidade, com base na experiência de uma narrativa interativa baseada na peça de teatro Um Sonho de Herói.

### Objetivo Específico

Produzir e disponibilizar um jogo do gênero visual novel, com múltiplas opções de escolha das ações do personagem protagonista e uma gama de desfechos que compreenda as consequências das decisões tomadas por quem joga.

### Justificativa

Segundo pesquisa realizada pelo IBGE, o público jovem, predominantemente na faixa etária dos 15 aos 24 anos, tem evoluído demograficamente com tendência a ser composto por uma maioria feminina nas áreas urbanas. Este jovem possui preocupações referentes ao ingresso numa universidade, à conquista do primeiro emprego e não abre mão da navegação na internet, usufruindo dos jogos que consiga encontrar.

Neste projeto, em via dos desdobramentos descritos adiante quanto à aplicação do jogo, nossa intenção é focar no público da faixa etária entre 12 e 17 anos, idade escolar do Ensino Fundamental II e Ensino Médio respectivamente.

Pretende-se trabalhar oficinas de desenvolvimento em parceria com instituições de ensino, espaços culturais e formativos para além do espaço escolar, como estratégia de divulgação do jogo produzido e de sustentabilidade deste como um produto de maior longevidade. Em lugar do produto começar e terminar em si mesmo, o processo de desenvolvimento e sua documentação, bem como sua aplicação fazem parte do planejamento estratégico deste projeto.

### Acessibilidade e democratização do acesso

O jogo possuirá os diálogos disponibilizados em texto na tela, o que o torna acessível para jogadores surdos. Pelo desenvolvimento estar focado em telas maiores - desktops e laptops - será possível realizar estudos e processos de testes visando a melhor legibilidade das fontes e contraste coerente às limitações existentes nos diversos graus de daltonismo dos possíveis jogadores. Disponível para download gratuito via website do projeto, o jogo poderá ser redistribuído livremente e acessado offline - o que democratizará sua distribuição e utilização, por exemplo, por educadores,icineiros e demais interessados em trabalhar com o produto como um catalizador de discussões críticas.

## 2.5 ANÁLISE DO GAME

Dados gerais do game:

Game Description	
Gênero:	<ul style="list-style-type: none"><li>• Visual Novel ou Narrativa Interativa</li></ul>
Elementos do Game:	<ul style="list-style-type: none"><li>• Narrativa de múltipla escolha e múltiplos finais:<ul style="list-style-type: none"><li>▪ Escolhas morais</li><li>▪ Trechos de destaque em formato de quadrinhos</li><li>▪ Desbloqueio de imagens especiais</li></ul></li></ul>

Conteúdo:	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Aventura</li> </ul>
Tema:	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Fantasia</li> </ul>
Estilo:	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Comix</li> </ul>
Sequência:	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Narrativas multilíneas influenciadas pelas escolhas de quem joga.</li> </ul>
Jogadores:	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Um</li> </ul>
Referência do Game	
Taxonomia:	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Narrativa fantástica misturando elementos do mundo real contemporâneo.</li> </ul>
Imersão do Jogador:	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mental, Narrativa e Emocional.</li> </ul>
Referências:	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Japonesas: <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Ace Attorney: <a href="https://www.youtube.com/watch?v=qx5BV_S3DE">https://www.youtube.com/watch?v=qx5BV_S3DE</a></li> <li>▪ Psychedelica of the Ashen Hawk: <a href="https://www.youtube.com/watch?v=cDub-KFvso&amp;list=PLu9zuETbNjvNo0QwOCceLc-glhhkseOK">https://www.youtube.com/watch?v=cDub-KFvso&amp;list=PLu9zuETbNjvNo0QwOCceLc-glhhkseOK</a></li> <li>▪ Hakuouki: <a href="https://www.youtube.com/watch?v=EnU42RSCTHw">https://www.youtube.com/watch?v=EnU42RSCTHw</a></li> <li>▪ 7'scarlet: <a href="https://www.youtube.com/watch?v=SgPG4OW3Bik">https://www.youtube.com/watch?v=SgPG4OW3Bik</a></li> </ul> </li> <li>• Outras estrangeiras: <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Cinders: <a href="https://www.youtube.com/watch?v=AaoSeIDPVq0">https://www.youtube.com/watch?v=AaoSeIDPVq0</a></li> <li>▪ Therapy with Dr. Albert Krueger: <a href="https://www.youtube.com/watch?v=TqaJNjl7L2k&amp;feature=emb_logo">https://www.youtube.com/watch?v=TqaJNjl7L2k&amp;feature=emb_logo</a></li> <li>▪ Andromeda Six: <a href="https://wanderlust-games.itch.io/andromeda-six">https://wanderlust-games.itch.io/andromeda-six</a></li> <li>▪ Adventures With Anxiety: <a href="https://ncase.itch.io/anxiety">https://ncase.itch.io/anxiety</a></li> </ul> </li> <li>• Brasileira: <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Festa Estranha:* <a href="https://faisca.itch.io/festa-estranha">https://faisca.itch.io/festa-estranha</a></li> </ul> </li> </ul>

Especificações Técnicas	
Apresentação:	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Gráficos em 2D.</li> </ul>
Visão:	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Primeira pessoa bidimensional.</li> </ul>
Plataforma:	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Python (RenPy)</li> </ul>
Dispositivos:	<ul style="list-style-type: none"> <li>• PC e Mobile.</li> </ul>
Vendas	
Público-alvo:	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pré-adolescentes e jovens entre 12 e 17 anos, com interesse em <i>visual novels</i> e fantasia.</li> </ul>
Pagamento:	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Distribuição gratuita.</li> </ul>
Preço Estimado	--
Dispositivos Suportados	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Computadores com Sistema Operacional Windows e Linux; Celulares com Sistema Operacional Android.</li> </ul>

## 2.6 Atmosfera do Game

O game traz uma atmosfera de aventura e fantasia traduzida na linguagem visual comix, vertente difundida e globalizada do estilo de desenho utilizado nas histórias em quadrinho voltadas ao público da faixa etária visada pelo projeto.

Pretende-se com isso alimentar uma familiaridade com os personagens e cenários por meio do reconhecimento daquilo que é próprio do consumo deste público, tornando mais natural o processo de sensibilização para a temática do folclore, da brasilidade e da preservação ambiental que se vêm discutidas no roteiro.

Embora a narrativa pretenda fazer uso de momentos de tensão e conflito, a proposta é construir contrapontos que partem de situações e do oferecimento de escolhas não violentas ao jogador, trazendo-o para a reflexão, em última instância, sobre o seu papel no mundo enquanto agente de mudança para fora do ambiente do game.

## Mood Board

Alguns exemplos de ambiência dos cenários e estilos de desenho que podem ser usados para referência podem ser encontrados a seguir:



Figuras 1 e 2 - Arte de Daniele Turturici (@danieleturturici)



Figuras 3 e 4 - Arte de Carles Dalmau



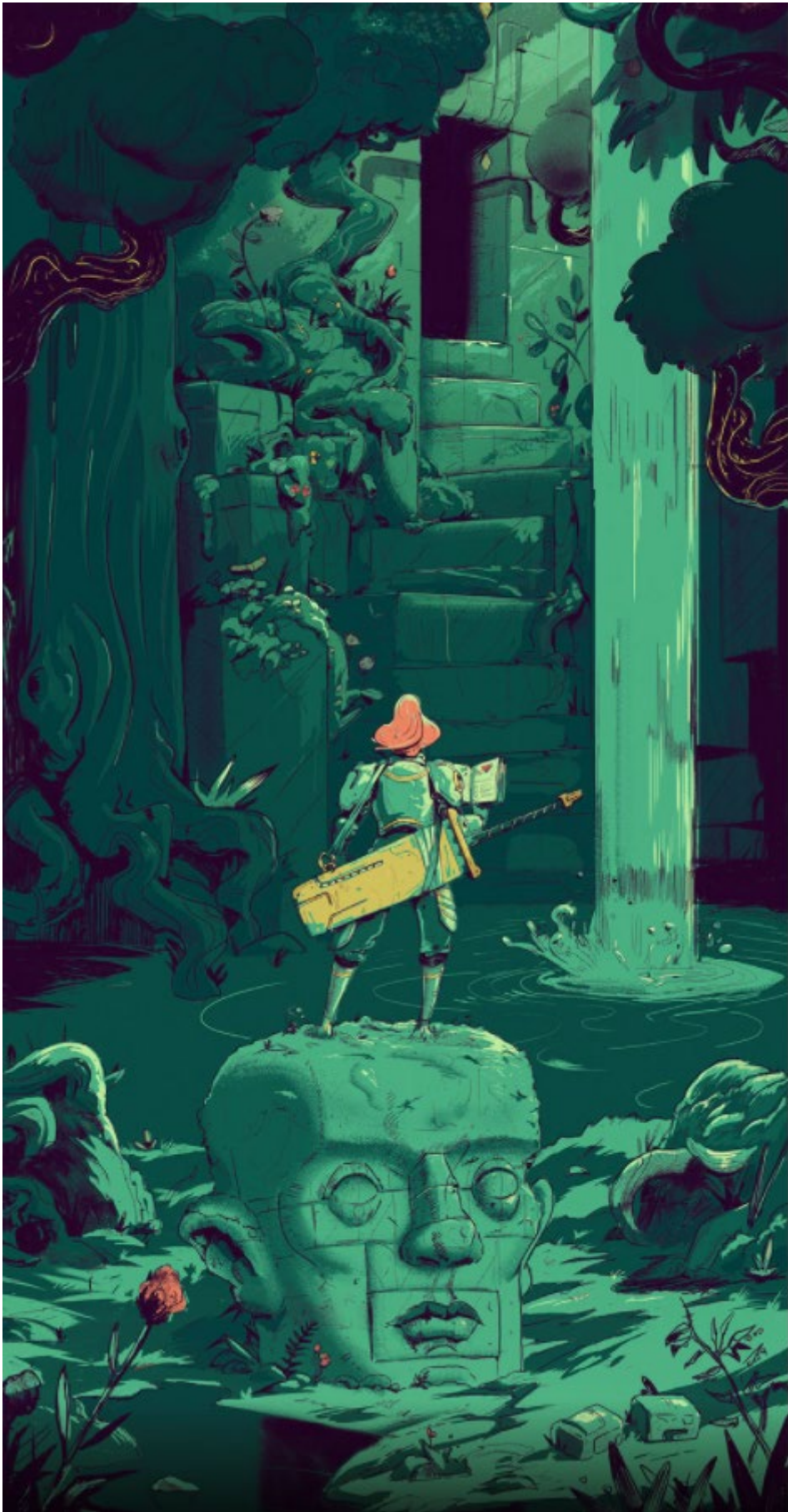


Figura 5 - Arte de Adi Juhasz





Figura 6 - Arte de Varguy

São características dos cenários e personagens: traços estilizados simples e cores quase sempre chapadas com sombreamento que lembra o *cell shading*. Traços com contorno bem definido e paleta de cores em sua maioria trabalhando tons análogos e/ou tríade cromática.

### **Personagens**

Os personagens descritos a seguir trazem definição folclórica por Câmara Cascudo e reinterpretação por Leonardo Cássio:

#### **Alamoia**

**Câmara Cascudo:** vem do linguajar do povo, feminino de alemão. Na Ilha de Fernando de Noronha, nas vésperas de tempestade, aparece, noitinha, um vulto branco de mulher linda, nua e loura, que dança na praia, iluminada pelos relâmpagos. Está próxima ao ciclo das laras sedutoras, que são entidades aquáticas ou anfíbias. Vive em um pico, atrai homens, transforma-se em uma caveira horripilante, que enlouquece ou mata quem a segue.

**Perfil para peça/game:** a escolha deu-se por ser uma lenda secundária (ou local), com forte presença regional, mas tem penetração em todo país.

Alamoia possui temperamento forte, é respondona, combativa e irônica. É desconfiada; precisa de tempo para confiar em alguém. Não é muito impulsiva, possui um perfil mais analítico e ótima memória. Causa antipatia em outras lendas e prefere distância de seres humanos, exceto os moradores antigos de Fernando de Noronha. É uma criatura anfíbia, que nada de maneira veloz como marlim ou peixe-espada, e se comunica com criatura anfíbias e marinhas. Per ser uma espécie de sereia (similar a lara), sua atribuição é a defesa das águas em geral, principalmente os oceanos, e as criaturas marinhas. Manipula água. Possui um golfinho amigo, o Rotador. Sua fraqueza é o medo de altura. É mais forte dentro da água do que fora.

Desde as águas de Noronha  
Ao aquífero jucundo  
Quando rezo pra Mãe D'água  
De coragem eu me inundo  
Seja rio ou terra seca  
Não há gota que se perca  
Nesse mergulho profundo

Eu me movo como um raio  
Meu brado forte reboa  
Não importa qual espaço  
Mar, rio, açude, lagoa  
Não maltrate mãe lara  
Sem contar Ipupiara  
Enfrentará a Alamoia

### Matinta Pereira

**Câmara Cascudo:** É uma lenda um pouco mais difundida do que a Alamoia, porém é também mais regionalizada, sendo mais conhecida nos estados do Pará, Amazonas e Acre. A cuculida (tapera naevia) é o nome de uma pequena ave conhecida popularmente como cuco, saci, martim-pererê, martimpererê, matinta-pereira, matintaperera, matitaperê, peixe-frito, peito-ferido, peitica, piriguá, roceiro-planta, seco-fico, sem-fim, sede-sede, tempo-quente, crispim, fenfêm, saítica e piririguá.

Dela se origina a lenda da Matinta Pereira, que foi difundida como uma coruja que traz mal agouro. Quando, a horas mortas da noite, ouvem cantar a mati-taperê, quem a ouve e está dentro de casa, diz logo: "Matinta, amanhã pode vir logo buscar tabaco". Quem primeiro aparecer na casa pela manhã, será desgraçado pela Matinta. Segundo a crença indígena, os feiticeiros e pajé se transformam nesse pássaro para se transportarem de um lugar para o outro para exercer suas vinganças.

Há, porém, uma versão da Matinta como um velho ou velha de uma perna só, que vai gritando a noite agoureiramente. Aqui se confunde com o mito do Saci-pererê (existem diversos tipos de saci, o Pererê é um deles).

A matinta é uma modalidade do mito do saci em sua forma ornitomórfica.

**Perfil peça/game:** A Matinta Pereira é mais velha que Alamoia, Curupira e Caipora. Na peça, há uma brincadeira com a idade de todos, que estão por aí há séculos, mas sem nunca dizer uma idade exata. A Matinta seria o equivalente a uma mulher de 40 e poucos anos.

A Matinta Pereira é sábia. Profunda conhecedora da Mãe Natureza, é uma liderança natural. Habita a Floresta Amazônica, mas como se transforma em ave, uma cuculida, sobrevoa todo país e territórios vizinhos. É calma, inteligente, sempre busca o diálogo e não é afeita a violência. Detém o respeito das entidades lendárias e se impõe aos humanos mais pela sabedoria que detém do que pelo medo. Prega que haja convivência entre lendas e humanos. Detém consigo muito da cultura oral dos indígenas e outros grupos que viveram ou vivem em florestas brasileiras. Sua atribuição é a defesa da fauna e flora (Mãe Natureza) em geral, com um pouco mais de foco nas aves e na preservação de todos os biomas, e tem o voo com sua principal força. Seu canto

pode ser utilizado para hipnotizar ou ferir os inimigos e se precisar combater, transforma-se em uma ave imensa. Sua franqueza está nos ambientes aquáticos.

Voa, Matinta Pereira  
No céu sou a realeza  
Asas grandes, grandes garras  
Verdadeira fortaleza  
Dos ares tenho a visão  
Com completa precisão  
Da nossa Mãe Natureza

Voa, Matinta Pereira  
Sou ave irmã do Saci  
Guardiã do céu, das nuvens  
Dos desígnios de Jaci  
Sou mulher forte e guerreira  
Eu projeto a capoeira  
Onde habita Guaraci

### Curupira

**Câmara Cascudo:** O Curupira é o deus que protege as florestas. As tradições o representam como um pequeno tapuio (ou duende) com os pés voltados para trás e mucíço (de corpo bem roliço). Por ser uma entidade conhecida em todas as regiões, possui diversas descrições. No Pará, quando se viaja pelos rios e ouve-se alguma pancada longínqua no meio dos bosques, os remeiros dizem que é Curupira que está batendo nas sapupemas (raízes grandes), a ver se as árvores estão suficientemente fortes para sofrerem a ação de alguma tempestade que está próxima. A função do Curupira é proteger as florestas. Todo aquele que estraga inutilmente uma árvore é punido pelo Curupira.

Na época em que os genocidas europeus invadiram o Brasil, o Curupira foi registrado como um demônio das Florestas, por isso a atribuição de pés virados. O mesmo deve ter ocorrido com a questão do cabelo de fogo (comentário de Leonardo Cássio). A lenda se espalha pela América e se confunde com a Caipora.

**Perfil peça/game:** O Curupira é um ser emocional e apaixonado. Educado e cordial, ele muda de humor quando vê qualquer sinal de violência contra às florestas. Gosta de crianças e é adorado pela maioria das lendas (algumas não gostam do Curupira por conta da oscilação de estado de ânimos (isso não é abordado na peça). Possui certa ingenuidade na relação com pessoas e entidades, o que é apontado por alguns como uma fraqueza. Gosta de se relacionar com pessoas. Apenas em situação de perigo e combate seus pés se viram para trás e seu cabelo transforma-se em fogo. É uma das criaturas mais velozes e manipula o fogo. É competitivo no quesito velocidade e tenta se provar como o mais veloz sempre. O barulho que faz na floresta serve para desorientar os inimigos. Sua atribuição é a proteção das florestas e biomas em perigo, principalmente com relação a incêndios e derrubadas. Sua fraqueza é o medo de lugares apertados ou fechados, como pequenas cavernas, e a mudança de ânimos, que pode o deixar irracional. Tem a aparência de um garoto de uns 16 anos.

Quando irrompe grande estrondo  
Entre a copa e a sapopema  
Lá vem vindo a tempestade  
Vai chover, vai ter problema  
O barulho tão preciso  
Na verdade é meu aviso  
Guerrear é o grande lema

Lá pra cá num assovio  
Pé virado, pé que gira

O cabelo feito fogo  
Parecendo de mentira  
Olhe bem, preste atenção  
Eis minha apresentação:  
O meu nome é Curupira

### Caipora

**Câmara Cascudo:** Todos os brasileiros em geral e os nortistas em particular sabem as estórias da Caapora. Está o duende em todo o Brasil, batendo as coxilhas gaúchas como as florestas amazônicas, os campos catarinenses como as serras mineiras. Ninguém o ignora. Mas, em maioria, mudaram-lhe o sexo pela terminação em vogal – o caapora, a caipora. Sua ascendência é confusa. É o Curupira e é o Saci. Um Curupira com os pés direitos, ora unípede como o Saci, tendo o casal de olhos e doutra feita um só, como um arimáspio (guerreiro de um olho só).

No nordeste e norte do Brasil o Caapora é a Caipora, figura indígena pequena e forte, coberta de pelos, de cabeleira açoitante, dona da caça, menos da caça de pena, doida por fumo e aguardente. A caipora nordestina é mulher, monta o porco do mato e ressuscita os animais abatidos. É essa a opção escolhida.

**Perfil peça/game:** A Caipora é muito bondosa, extremamente brincalhona (do tipo que pega peças e dá sustos). Contadora de causos divertidos, é uma figura muito apreciada pelas entidades. Porém, ao contrário do seu primo Curupira, é mais reservada com relação a se aproximar de humanos. Gosta da noite e de ficar só. Defensora dos animais em geral, não se preocupando com as aves, pois essa atribuição é da Matinta Pereira. Porém, como todas as lendas, defende a fauna e flora em geral na ausência dos outros defensores. Possui um porco do mato, o Queixada. É a entidade mais forte entre as quatro. Difícil feri-la e sua lança permite ajuda a curar machucados em si, animais e, se ela quiser, em outras entidades e pessoas. Seu amor pelos animais é tão grande, que ela possui momentos de recaídas quando há problemas nas matas e florestas. É um pouco angustiada e triste. É disciplinada como uma guerreira. Tem medo do fogo e fumaça densa. Tem a aparência de uma garota de 16 anos.

Eu vivo dentro do mato  
Com minha lança na mão  
Afasto gente malvada  
Essa é a minha missão  
Anhangá meu protetor  
Me deu força de trator  
Sou guerreira desde então

O perigo é recorrente  
Do passado até agora  
Meu trabalho é proteger  
Toda fauna e toda flora  
Quem maltrata a natureza  
Pode ter toda a certeza  
Vai se haver com a Caipora!

### **Ambientes**

A ambientação do jogo varia com as mudanças de cena. Estão previstos na história os cenários abaixo (constam suas respectivas referências):

### Saída do Cinema

Poderia ser feito algum trocadilho com o nome da rede de cinema, adicionando características mais específicas do comportamento brasileiro ao frequentar o cinema.



Figura 7 - Cinemark, imagem de divulgação

### Quarto de MC

MC ou Main Character é o personagem principal em jogos do gênero visual novel, controlado pela pessoa que joga. Neste caso, personagem neutro e agênero. A imagem de referência do quarto serve apenas enquanto para estruturar a perspectiva e ordenar objetos básicos. Seria interessante que o quarto tivesse mais personalidade e trouxesse elementos de brasilidade (coleção de latinhas? poster com memes? bonequinhos de jogos?).



Figura 8 - Studio 1202

### Fernando de Noronha (Praia)

Quando MC chega à Fernando de Noronha seria mostrada a praia, que é cartão postal do local. Depois seriam apresentados outros ambientes adiante, como A Grande Floresta, que não se sabe se também está localizada na região, distante dali ou entre o plano real e imaginário.





Figura 9 - Fernando de Noronha, Foto por Ricardo Junior.

### Grande Floresta

Traz uma mistura de vegetação de uma floresta úmida e elementos mágicos que só podem ser vistos por MC a essa altura da história tendo passado por aventuras e transformações ao lado dos outros personagens.



Figura 10 - Floresta Amazônica, Foto: amazonia.org.br





Figura 11 – Exemplo de tonalidade e iluminação para a floresta (desconsiderar estilo do traço), Fonte: Wallpaperflare

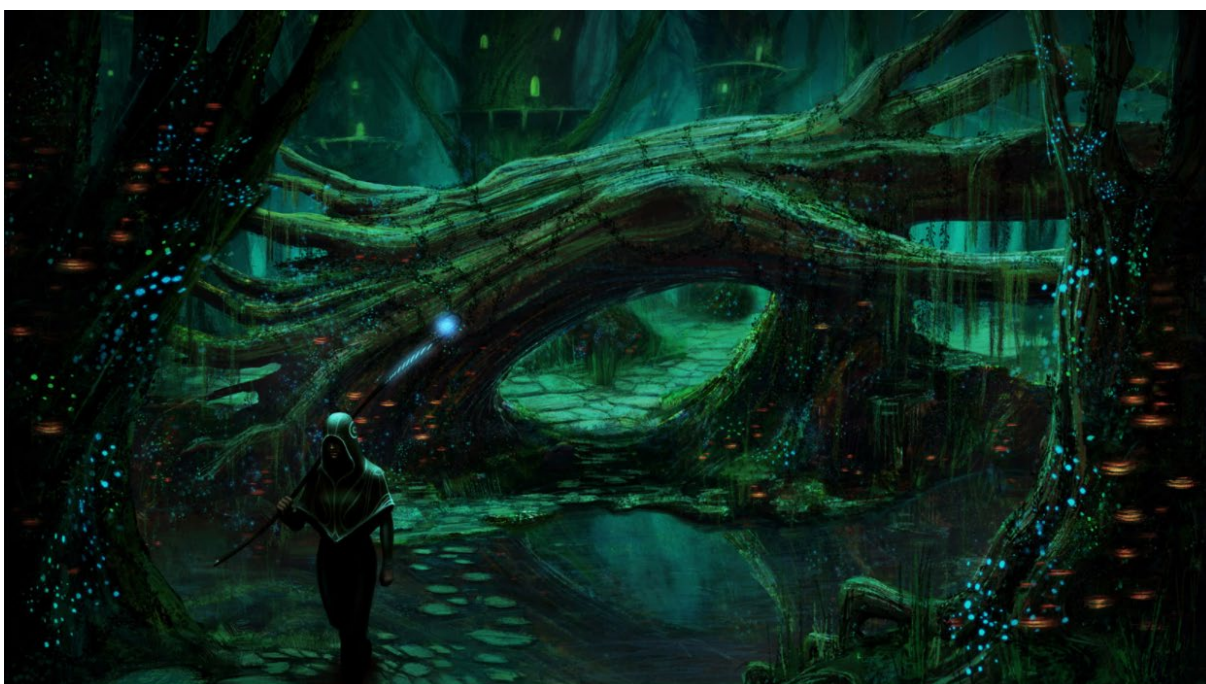


Figura 12: Exemplo de tonalidade e iluminação para a floresta (desconsiderar estilo do traço), Arte de Ellixus.

Alguns cenários podem apresentar variações em função do horário em que a cena acontece, como por exemplo: o quarto de MC de manhã, de tarde e de noite; a praia de dia e de noite, etc. Tais detalhamentos serão tratados na lista de assets para o jogo, porém é importante ter ciência desta demanda para uma melhor organização do método de ilustração (como separação de camadas, por exemplo).

### Áudio, Efeitos Sonoros e Trilha Sonora

A trilha sonora trará músicas de ambiência, musica tema e variações para momentos alegres, dramáticos, fechamento do jogo (final bom e final ruim), com elementos ligados à ancestralidade indígena, instrumentos da música popular brasileira, dos músicos e cantores de rua, com elementos contemporâneos e eletrônicos.

Efeitos sonoros simples como cliques em botões, golpes, estalos e afins, poderão ser comprados em pacotes para utilização neste e em projetos futuros.

## 2.7 GAME PLAY

Como é característico de jogos do gênero visual novel, a progressão e os desafios dá-se diretamente alinhada ao avanço da narrativa. No game Pequenos Nativos a pessoa que joga é colocada no controle de MC e a história acontece sob sua perspectiva, o narrador é o próprio MC, em primeira pessoa.

Durante a história MC terá contato com diferentes personagens que lhe apresentarão pontos de vista diversos e perspectivas da realidade que podem divergir da sua. Conseguirá reunir informações para a tomada de decisões que lhe serão apresentadas no decorrer do jogo.

Com base no que MC apreender da sua conversa com a Caipora, por exemplo, mais adiante poderá decidir entre se posicionar numa postura ecologicamente consciente quando de sua volta ao lar e retomada da sua rotina tradicional, ou fingir que tudo não passou de um sonho para não incomodar seus pais ou amigos com um papo “eco-chato”.

Tais escolhas terão repercussão no desenrolar da narrativa do game e determinarão a qual dos múltiplos finais disponíveis a pessoa que joga terá acesso.

### Sinopse da História

O capítulo inicial apresenta MC saindo do cinema depois de ter visto um filme de super heróis. Feliz com a experiência, fica imaginando como seria ter super poderes, conversando com seus amigos sobre como os heróis dos filmes “lá fora” são legais.

Chegando em casa, MC precisa estudar sobre folclore a pedido da professora. Começa a ler um livro que a professora passou, mas acha chato. Na internet acaba encontrando algumas outras informações, jogos e histórias sobre folclore, mas ainda sente que as histórias de super heróis ainda são mais coerentes com a realidade de hoje. Talvez os seres folclóricos tivessem desaparecido no passado e já não possuem mais lugar no mundo de hoje?

MC dorme e na manhã seguinte vai à escola. No caminho começa a identificar figuras pitorescas que mais tarde se mostrarão como os personagens folclóricos com os quais terá contato. São pessoas comuns, que guardam um segredo. Pequenas pistas e pequenos elementos aparentemente corriqueiros na verdade são sinais de que uma mudança está para acontecer.

Quando está em seu quarto novamente durante a noite, MC jogou bastante videogame e toma uma bronca da mãe para ir dormir porque terá escola no dia seguinte. No escuro, tentando dormir, MC vislumbra uma sombra ao lado de sua cama. Tenta gritar e nota que não consegue. Este é seu primeiro contato com Curupira, que levará MC numa incrível jornada.

Fechando os olhos com força, MC se encontra num lugar completamente diferente: uma praia. Passando por Fernando de Noronha e pela Grande Floresta, MC perceberá que tem a missão de ajudar a tornar o mundo um lugar melhor. Para isso precisará convencer as entidades mágicas a lhe concederem seus presentes.

Os presentes são conquistados cada vez que MC desenvolve a característica da pessoa escolhida para salvar o mundo: a capacidade da escuta (empatia), o discernimento para saber quando lutar (sabedoria), a força para se levantar quanto tudo mais dá errado (resiliência) e a habilidade para dialogar e se fazer entender pelos outros (carisma).



Reunindo os presentes, MC volta ao seu mundo e entende que todos podem desenvolver as habilidades necessárias para tornar o mundo um lugar melhor para se viver. É possível mudar, antes de mais nada, a você mesmo, depois ao seu entorno, para que as ações se multipliquem numa onda de mudanças positivas, como anéis que repercutem na superfície da água quando uma pedra é jogada.

## Elementos do Game

Serão disponibilizadas escolhas múltiplas de narrativas que possibilitarão a quem joga, acessar diferentes resultados durante a história.



Figura 11 - Festa Estranha, por Faisca.

Algumas escolhas poderão ter limite de tempo para escolha, representado por uma barra de tempo. Passado o tempo, caso a pessoa que joga não faça uma escolha, o roteiro seguirá conforme num caminho pré-estabelecido.

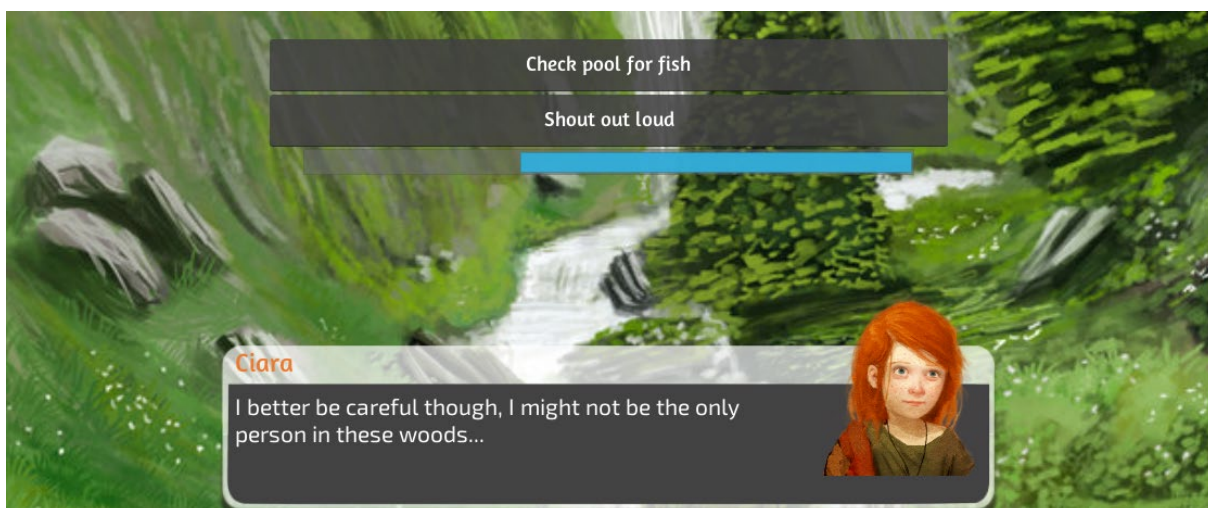


Figura 12 - The Hunter, Fungus.

O game apresentará momentos chave em que tirinhas da história serão colocadas na tela, bem como imagens especiais (cenas ilustradas) que poderão ser desbloqueadas se feitas as escolhas adequadas.



Figuras 13 e 14 - Love Unholy e Psychedelica of the Ashen Hawk.

## Controles

Clique ou toque (celular) para escolha das opções em tela.

## Níveis do Game

Games do gênero visual novel costumam se dividir em capítulos ao invés de níveis. Cada capítulo é desbloqueado com base nas decisões de quem joga, exceto por capítulos introdutórios que trazem a premissa ou capítulos chave que são essenciais para o entendimento da história.

## Ganhar e Perder

Não há um Game Over em Pequenos Nativoz (embora seja possível propor Game Over em jogos do gênero visual novel, caso quem joga faça uma escolha catastrófica). Nesta proposta existem apenas finais (mais ou menos) positivos ou negativos dependendo das escolhas realizadas ao longo do game. Pretende-se evitar um final "moralista", ou uma "moral da história", haja vista a intenção de fazer com que quem joga reflita sobre sua postura no mundo fora do jogo.

## Finais Possíveis

Devem se apresentar ao menos dois finais possíveis (dependendo do tempo de desenvolvimento e andamento do projeto, podemos propor outros finais): aquele no qual MC passa por uma evolução e volta para seu mundo real para fazer a transformação à sua volta e aquele no qual MC não sobre mudança alguma e acredita que tudo não passou de um sonho.

## Por que é divertido?

Como é característico de outros jogos do gênero, Pequenos Nativoz será uma visual novel com personagens cativantes, identificação entre MC e quem joga, roteiro que impulsiona o desejo de ver o desenrolar da trama. Também acredita-se que as escolhas morais que afetam a maneira que MC vê o mundo tragam mais valor a proposta.

Em pesquisas preliminares realizadas via SteamSpy, responsável por capturar dados de jogos disponíveis na Steam, vimos que, excetuando jogos que são voltados para a mecânicas de dating sim (romance), com conteúdo sexual, nudez ou exclusivamente violentos, temos entre os mais baixados e jogados, títulos com roteiros densos, baseados em texto e que fazem uso de terror psicológico e/ou dilemas morais.

No Itch.io, principal plataforma para publicação de jogos independentes, a TAG “Visual Novel” está entre as mais populares. Existem 11.776 jogos indexados pela TAG (até 31/01/2021).

O Itch.io é uma plataforma mais diversa, contendo uma oferta mais de jogos LGBTQI+ friendly, com temas que propiciam a reflexão e a crítica, em especial os gratuitos. Como o foco é nos jogos independentes e nem sempre comerciáveis, é possível encontrar mais variedade nesse sentido que na Steam, que é uma plataforma focada em vendas (embora tenha alguns jogos gratuitos também).

## 2.8 RECURSOS CHAVE

Lista de recursos e elementos do game que o tornam atrativo ao jogador. Segue um resumo pontual do que pretendemos oferecer:

- Número de Níveis (capítulos): 10
- Contagem de palavras: Cerca de 50.000
- Tempo de jogo: Aproximadamente 6h
- Rejogabilidade: Ao menos duas vezes, para acessar aos dois finais.
- Especificações de Áudio: Estéreo (formatos .ogg e .wav para implementação).
- Especificações Gráficas: 2D primeira pessoa.
- Compatibilidade de Dispositivos: Computadores com Sistema Operacional Windows; Celulares com Sistema Operacional Android.
- Número de Jogadores: Um
- Atividades Online: Não há. Pode ser baixado para jogar offline.
- Modos: Não há variações no modo de jogo.

## 2.9 CLASSIFICAÇÃO ETÁRIA

Como o game Pequenos Nativoz se faz proposto para jogadores a partir de 12 anos, é necessário utilizar os critérios de análise dessa faixa etária mínima para que possamos desenvolver o conteúdo tanto no que se trata da narrativa, quanto dos recursos gráficos.

Segundo a documentação da Secretaria Nacional de Justiça, disponibilizada como Classificação Indicativa: Um Guia Prático (2018), temos que:

## **Violência**

Estão admitidos conteúdos que apresentem agressões verbais sob a forma de xingamentos entre personagens, incluindo-se termos de baixo calão. Assédio sexual representado por constrangimento ocorrido na proposta de troca de favores sexuais por o agressor sendo identificado como praticante valendo-se de sua posição de poder, desde que o ato sexual em si não seja consumado. Ato violento sob a forma de ameaça ou ação contra integridade corporal, liberdade ou saúde da própria pessoa ou outrem. Exibição de atos violentos contra animais, dada a tendência do personagem que o pratica. Bullying como ato de violência psicológica e abuso de poder ou superioridade física por parte do agressor. Descrições de violência, exposição ao perigo, exposição de cadáver apresentado descontextualizado da *causa mortis*, exposição de uma pessoa a situação degradante, lesão corporal visível, morte derivada de ato heróico, natural ou acidental com dor ou violência, obscenidade escrita ou gestual com o intuito de ofender, presença de sangue, sofrimento da vítima, supervalorização da beleza física e apresentação dos riscos inerentes a esse comportamento como anorexia e bulimia, violência psicológica.

## **Sexo e Nudez**

Estão admitidos conteúdos de apelo sexual pelo contexto e não por enfoque ativo na imagem do personagem, carícia sexual não resultante no ato sexual em si, insinuação sexual dando a entender que o ato ocorreu, linguagem chula, linguagem de conteúdo sexual, masturbação em cena não explícita, nudez velada (sem apresentação das partes íntimas), simulação de sexo (situação em que personagens encenam o ato sexual sem consumá-lo de fato).

## **Drogas**

Estão admitidos conteúdos de que apresentem consumo de droga lícita, consumo irregular de medicamento, discussão sobre a legalização de drogas ilícitas “deixando claras as causas, consequências e soluções pertinentes, com um discurso equilibrado sobre as questões sociais e de saúde” (SNJ, 2018), indução ao uso de drogas lícitas e menção a droga ilícita.

Para mais informações a respeito da forma de abordar os referidos assuntos, atenuantes e agravantes, é necessário consultar o documento original.

---