

Dream Punk – GDD

Desenvolvedor: Matheus Daniel de Alcântara / Tutor: Fagner Pupo Duarte

1. Visão Geral

Dream Punk é um jogo 2D sidescroller narrativo que acompanha Anri, um jovem com a habilidade de visitar um futuro utópico enquanto dorme. Nesse futuro, a sociedade vive livre de preconceitos e limitações, e Anri usa o que aprende nesses sonhos para transformar a realidade de pessoas ao seu redor no presente. Com uma estética onírica, personagens diversos e temas sensíveis como identidade, realização pessoal e empatia, o jogo convida o jogador a refletir sobre como pequenas mudanças no presente podem ajudar a construir um futuro mais justo e humano.

2. Proposta Visual

A proposta visual de *Dream Punk* aposta em uma estética artesanal e expressiva, com gráficos 2D desenhados à mão que reforçam o contraste entre o mundo real — mais sóbrio e urbano — e o futuro utópico — colorido, fluido e simbólico. A arte busca transmitir emoção e subjetividade em cada cenário e personagem, acompanhando o tom sensível e reflexivo da narrativa. Todos os elementos visuais foram criados manualmente pelo artista do projeto, sem o uso de ferramentas de inteligência artificial generativa, garantindo originalidade, identidade própria e respeito ao processo criativo humano.

3. Resumo

Dream Punk é um jogo 2D sidescroller, do gênero plataforma narrativa, que combina mecânicas de exploração com elementos de storytelling emocional e transformador. O jogador controla Anri, um jovem que, ao dormir, é transportado para um futuro utópico onde a sociedade atingiu níveis elevados de empatia, aceitação e bem-estar coletivo. Ao retornar ao presente, Anri utiliza o conhecimento adquirido nesses sonhos para ajudar pessoas reais a confrontarem estigmas, preconceitos e escolhas que as impedem de viver plenamente. Cada fase alterna entre o mundo real e o mundo dos sonhos, apresentando personagens com dilemas pessoais — identidade de gênero, carreira, saúde mental, entre outros — que se resolvem com a ajuda do protagonista.

O jogo foca em uma experiência sensível e reflexiva, com estética onírica, trilha sonora envolvente e narrativa ramificada. Com o tema “Re-pensando o futuro”, *Dream Punk* propõe uma jornada transformadora que une jogo e consciência social, convidando o jogador a imaginar e construir um presente melhor inspirado por um futuro ideal.

4. Gênero

Dream Punk é um game 2D do gênero Platformer, com foco em narrativa.

5. Plataforma

Plataforma: PC (Windows)

6. Engine

Desenvolvido através da engine *Construct 3*.

7. Inspiração

A inspiração por trás de *Dream Punk* nasce da vontade de criar uma experiência sensível, introspectiva e transformadora — elementos presentes em jogos como *Yume Nikki* e *Undertale*. De *Yume Nikki*, o projeto herda a atmosfera onírica, a exploração subjetiva de mundos internos e o uso do simbolismo visual para expressar sentimentos e estados mentais. Já de *Undertale*, vem a influência da narrativa empática, das escolhas significativas e da valorização da conexão com personagens únicos e humanos. *Dream Punk* busca unir essas referências em uma jornada que mistura sonhos e realidade, onde o jogador não apenas joga, mas reflete, sente e participa ativamente da construção de um futuro mais consciente e acolhedor.

8. Gameplay

O gameplay de *Dream Punk* combina exploração em plataforma 2D com elementos narrativos interativos, alternando entre o mundo real e o mundo dos sonhos. O jogador controla Anri, navegando por cenários urbanos e oníricos, interagindo com personagens, descobrindo histórias e tomando decisões que impactam diretamente o desenvolvimento da trama. Em cada fase, o jogador coleta informações no futuro utópico para aplicá-las no presente, solucionando conflitos pessoais e sociais. A jogabilidade foca mais na imersão narrativa e nas escolhas do que na dificuldade mecânica, oferecendo uma experiência acessível, reflexiva e emocionalmente envolvente.

9. Personagens

O jogo inclui personagens sensivelmente desenvolvidos para destacar tramas sociais comuns na sociedade atual e gerar empatia. Os personagens (na demo do game) são:

- Carlos: Um personagem que se vê relativamente entediado com o mundo urbano devido à falta de cores e vivências mágicas. Todavia, no mundo utópico, descobre-se como outra personagem: Carla, que é muito excêntrica e contente com a alegria do mundo.

- Jonas: Um adulto que cresceu instruído e como um capaz advogado. Todavia, descobre-se muito mais contente como DJ, o que apenas percebe devido à interação do protagonista conforme acessa seu futuro ideal.

- Rose: Uma menina que se torna a contentar com motos, veículos e outros assuntos normalmente relacionados à masculinidade. Em seu futuro ideal, tem mais liberdade de expressar-se desta forma.

Os personagens são desenvolvidos para transmitir uma história acessível tanto a um público jovem quanto a sensibilizar um público mais velho.

10. Mecânicas

As mecânicas de *Dream Punk* são centradas na exploração, interação narrativa e progressão simbólica entre dois mundos: o real e o onírico. O jogador se movimenta lateralmente por cenários 2D, utilizando comandos simples de plataforma (caminhar, pular, interagir) para navegar pelos ambientes e acessar diferentes áreas. A principal mecânica está nas interações com personagens e objetos-chave, que desbloqueiam diálogos, memórias e decisões que afetam a história. Em cada fase, o jogador coleta ideias ou símbolos no mundo dos sonhos, que depois são usados para transformar situações no mundo real, criando um ciclo de aprendizado e impacto. O foco é narrativo, com ênfase na empatia, na escuta ativa e na resolução de conflitos emocionais.