

Documento de Game Design: Ñepyrũ: Início do Amanhã (Ñepyrũ significa "início")

Visão Geral

- **Introdução**

O projeto "RE-PENSAR O FUTURO" nos desafiou a criar um jogo digital para computador no sistema operacional Windows, com o objetivo de explorar como podemos cocriar um futuro em que o bem-estar coletivo e a preservação do planeta sejam prioridades.

- **Categoria: Jogo Digital**

Nosso jogo digital, apresenta uma fase inicial inspirada no estilo Metroidvania 2D de progressão linear. Ele inclui combate em tempo real, mecânicas de puzzle, exploração e uma narrativa alinhada ao tema de repensar o futuro. Inspiramo-nos em títulos renomados como "Hollow Knight" e "Rain World" para criar uma base

- **Apresentação do Projeto**

A apresentação do projeto será realizada através de um mockup/demo. A demo inclui uma fase avançada do enredo, cuidadosamente selecionada para apresentar os personagens, mecânicas e conceitos que serão desenvolvidos ao longo do jogo. A seguir, detalhamos a narrativa, as mecânicas de jogo e a identidade visual do projeto.

- **Narrativa**

Há muitas eras, numa época em que os nativos brasileiros habitavam tendas e viviam apenas do que a natureza lhes provia, uma estranha luz surgiu no céu noturno. Pouco a pouco, a luz se aproximava, até que um tremor descomunal revelou seu desfecho: um imponente pilar de rocha negra talhada, pulsando uma luz laranja. As tribos se aproximaram lentamente. A estrutura colossal foi chamada de monolito e, ao se aproximarem, encontraram desenhos gravados. Esses desenhos, aos poucos, começaram a ser compreendidos. À medida que entendiam, aprendiam novas habilidades e tecnologias. Guerras sangrentas começaram a ser travadas para decidir quem ficaria com a posse daquele

conhecimento. De tempos em tempos, o conhecimento cravado no monolito se alterava, revelando mais e mais segredos. Acordos foram feitos para que os povos mais fortes pudessem estudar juntos os escritos. Quando os homens de terras distantes chegaram para conquistar e colonizar, encontraram um povo mais avançado tecnologicamente do que eles. A influência do monolito e as maravilhas que ele trazia, pouco a pouco, tragavam o mundo. Os povos que tentavam rejeitar logo eram vencidos, pois não conseguiam competir com aqueles que possuíam a tecnologia ou a força bruta. No topo da rocha havia uma espécie de relógio que gradativamente se aproximava do fim com o passar do tempo. O que iria acontecer? Ninguém sabia. Pessoas se dividiram em grupos que desconfiavam do estranho objeto. Criaram um grupo de resistência a ele e suas tecnologias. Outros acreditavam que o fim do mundo chegaria com o fim do timer. Alguns mantinham a esperança de algo brilhante. Apesar de tudo, um campus de pesquisa internacional foi fundado ao redor do monolito para coletar os conhecimentos e estudar a estrutura.

Proposta Visual

A identidade visual do jogo será inspirada no estilo de pixel arte moderna. As cidades terão um estilo Solar Punk, com uma estética que combina elementos tecnológicos e naturais, criando ambientes vibrantes e coloridos que refletem a harmonia entre tecnologia e natureza. Em contraste, haverá instalações abandonadas e consumidas pelo tempo, que ressoam um desbotamento natural do ciclo da vida, com plantas germinando nas poucas fontes de luz.

Os personagens e cenários serão desenhados com um estilo artístico único, destacando elementos da cultura indígena e a sustentabilidade. Além disso, o jogo abordará o preço pago pela ganância e o impacto do tempo, criando uma experiência visual rica e significativa.

Resumo do Projeto

"**Ñepyrũ: Início do Amanhã**" é inspirado no estilo de *Metroidvania 2D*, com combate em tempo real, mecânicas de puzzle, exploração e uma progressão linear da história. A história se desenrola à medida que o protagonista explora o mundo, resolve puzzles e enfrenta desafios para descobrir os segredos de um monolito misterioso que caiu na sociedade indígena há séculos.

Gênero

Inspirado em Metroidvania 2D com elementos de combate em tempo real, puzzles e exploração.

Plataforma

Windows (10 & 11)

Softwares

Unity 6 (6000.034f1) -

Engine usada no desenvolvimento da beta.

– Template (2D Build-in Render Pipeline).

<https://unity.com/pt>

Pixilart & Pixel Studio:

Utilizado para o desenvolvimento do pixel arte usada.

<https://www.pixilart.com/>

https://play.google.com/store/apps/details?id=com.PixelStudio&hl=pt_BR

Visual Studio Code:

Software usado para a programação integralmente.

<https://code.visualstudio.com/>

Inspiração

O projeto se baseia em jogos como "Hollow Knight" e "Rain World", mas com uma identidade visual e mecânicas próprias que refletem o tema proposto.

História

Séculos após a queda do monolito, a humanidade atingiu o ápice da tecnologia, com uma sociedade solar punk em total equilíbrio com a natureza e o timer se aproximando do fim. Conhecemos o protagonista, um

jovem atlético de 20 anos, descendente indígena (como a maior parte da população do mundo), que foi enviado(a) à capital pelos pais para iniciar a vida bem. Durante um sonho, é guiado(a) por uma entidade misteriosa sem face que o incentiva a buscar a verdade sobre o monolito. Para ajudar o protagonista, ele revela a localização de uma arma lendária: o bastão do imortal (capaz de reverter as coisas para um ponto seguro). Então, junto a Ozze, o simpático robô mochila, e N.O.A, o androide mordomo, resolvem iniciar a aventura.

A história vista na beta consiste em um ponto da narrativa onde o(a) protagonista decide investigar um dos centros de pesquisa, mas encontra o lugar abandonado e servindo de depósito de robôs corrompidos que começaram a atacar seres humanos. De uma grande janela, é possível ver o monolito. N.O.A está junto ao protagonista nessa parte para tentar coletar um componente que vai ajudá-lo a salvar seu código-fonte e impedir que ele “morra” permanentemente. A história na demo se encerra quando, depois de resolver os puzzles, o(a) protagonista abre uma grande porta onde estaria o componente, mas uma mão mecânica bizarra sai da porta.

Gameplay

O jogo será inspirado nos modelos de Metroidvania 2D, com as seguintes características:

1. **Combate em Tempo Real:** O jogador enfrentará inimigos em combates dinâmicos, utilizando habilidades especiais e armas que podem ser aprimoradas ao longo do jogo.
2. **Mecânicas de Puzzle:** O jogo incluirá diversos puzzles que o jogador precisará resolver para avançar na história e desbloquear novas áreas.
3. **Exploração:** O mundo do jogo será vasto e interconectado, incentivando o jogador a explorar cada canto em busca de segredos e itens colecionáveis.
4. **Progressão Linear da História:** Embora o mundo seja parcialmente aberto para exploração, a história seguirá uma progressão linear, com eventos e revelações que guiarão o jogador até o desfecho.

Personagens

- **Protagonista:** O jogador será (**Pytã – significa “vermelho” na língua Guarani**), jovem de 20 anos, descendente indígena. Ele é atlético, aventureiro e determinado a descobrir os segredos do monolito.



Figura 1 – Concept Art - PYTÁ

- **Entidade Misteriosa:** Uma figura enigmática chamada **Arandu (significa “Sabedoria” na língua Guarani)** que guia o protagonista em sua jornada, fornecendo pistas e incentivando a busca pela verdade.

Mecânicas

1. **Combate:** O jogador enfrentará inimigos utilizando uma combinação de ataques corpo a corpo e habilidades especiais. As armas e habilidades podem ser aprimoradas ao longo do jogo.
2. **Puzzles:** O jogo incluirá uma variedade de puzzles que exigirão raciocínio lógico e criatividade para serem resolvidos. Resolver puzzles permitirá ao jogador avançar na história e desbloquear novas áreas.
3. **Exploração:** O mundo do jogo será vasto e interconectado, com áreas secretas e itens colecionáveis que incentivam a exploração. O jogador poderá encontrar pistas e segredos que aprofundam a narrativa.
4. **Progressão:** A história seguirá uma progressão linear, com eventos e revelações que guiarão o jogador até o desfecho. O jogador poderá

desbloquear novas habilidades e equipamentos à medida que avança na história.

5. **Movimentação Básica do Personagem:** A movimentação do jogador é controlada pelo input do teclado sendo (**ArrowRight e ArrowLeft**) para mover o jogador para direita e esquerda, (**Z – Dash**) (**X – Attack**) (**SpaceBar - Pular**).
6. **Mecânica de Ozze:** Desenvolver a mecânica de Ozze, que pode incluir habilidades especiais ou interações específicas com o ambiente.
7. **Mecânica de Atirar a Lança:** Implementar a mecânica de atirar a lança, permitindo ao jogador atacar inimigos à distância.
8. **Sistema de Câmera:** O sistema de câmera é atribuído a câmera principal onde ela possui um script próprio onde a câmera principal começa seguindo o jogador o tendo como alvo fazendo uma dinâmica de câmera fixa que segue o jogador durante a gameplay.
9. **Interação com os Inimigos:** Desenvolver a mecânica de interação com os inimigos, incluindo combate e estratégias de evasão.
10. **Nome do Jogo:** O nome do jogo foi definido como Ñepyrũ: Início do Amanhã porque na narrativa inicial do jogo onde o monolito trouxe uma mudança inicial trazendo uma distopia com cara de utopia que terá um novo conflito depois de quinhentos anos mostrando que mesmo tendo um novo início, a humanidade ainda precisa manter o equilíbrio entre natureza e desenvolvimento.
11. **Nome de Personagens:** Temos alguns nomes, esses nomes têm um significado indígena que remete um traço da personalidade ou aparência do personagem. **Exemplo: Arandu (significa “Sabedoria”) sendo referido a figura misteriosa que guia o jogador, (Pytã – significa “vermelho”) sendo referido por causa de sua aparência e personalidade forte.**
12. **Shader Pixel Arte:** Desenvolver shaders em pixel arte para criar efeitos visuais que complementem a estética do jogo.

Conclusão

Este documento de game design detalha a visão, proposta visual, resumo do projeto, gênero, plataforma, engine, inspiração, história, gameplay, personagens e mecânicas do jogo "Ñepyrũ: Início do Amanhã". Ele serve como um guia abrangente para o desenvolvimento do jogo, garantindo que todos os aspectos do projeto estejam alinhados com o tema e os objetivos propostos.

