

DOCUMENTO DE GAME DESIGN

JOMO E O PÉ-DE-FEIJÃO

[Jéssica Fabiana Brasil Veiga]

[São Paulo]

2025

DOCUMENTO DE GAME DESIGN

JOMO E O PÉ-DE-FEIJÃO

Jéssica Fabiana Brasil Veiga

Documento apresentado ao curso de Técnica de Multimídia como requisito do Projeto integrador de desenvolvimento de projeto de jogo digital.

[São Paulo]

2025

SUMÁRIO

1 VISÃO GERAL.....	4
2 RESUMO DO PROJETO.....	5
3 PROPOSTA VISUAL.....	6
4 INSPIRAÇÕES.....	7
5 HISTÓRIA.....	8
6 GAMEPLAY.....	9
7 MECÂNICAS PRINCIPAIS.....	10
8 PERSONAGENS.....	11
9 FASES DO JOGO.....	12
10 NARRATIVA E MENSAGEM.....	13
11 FINAL ALTERNATIVO.....	14
12 DIFERENCIAIS DO JOGO.....	15

1 VISÃO GERAL

Título do Jogo: Jomo e o Pé-de-Feijão

Gênero: Plataforma de Ação (2D)

Plataforma: PC (Windows)

Engine: Construct 3

Modo de Jogo: Single-player

Estilo Visual: 2D, com uso de sprites coloridos, estética inspirada na cultura africana e na ambientação da tribo Datoga (Tanzânia).

Público-alvo: Primário: estudantes negros entre 10 e 16 anos que jogam em PC ao menos 1 hora por dia.

Secundário: adultos entre 24 e 30 anos que se identificam com a história de superação e representatividade.

2 RESUMO DO PROJETO

“Jomo e o Pé-de-Feijão” é um jogo de plataforma 2D com narrativa afrorreferenciada que reinterpreta o conto clássico “João e o Pé-de-Feijão”, colocando um jovem africano como herói. Através da jornada de superação de Jomo, o jogo propõe reflexões sobre desigualdade, racismo estrutural, ancestralidade e resgate de identidade.

3 PROPOSTA VISUAL

Cenários: pé-de-feijão gigante, céu (caminho pelas nuvens), quintal do castelo e o castelo do Gigante.

Paleta de Cores: tons terrosos (aldeia), verdes vibrantes (pé-de-feijão), tons celestes (céu), ouro e azuis (castelo).

Personagens: estilo cartoon estilizado, inspirado em características culturais africanas.

Animações: claras e divertidas.

4 INSPIRAÇÕES

Conto Clássico: João e o Pé-de-Feijão.

Jogos: Hollow Knight, Celeste e Ori and the Blind Forest.

Referências Culturais: cultura e mitologia da tribo Datoga (Tanzânia).

5 HISTÓRIA

Após uma enchente devastar sua aldeia, Jomo, um jovem da tribo Datoga, troca a única vaca de sua família por feijões mágicos oferecidos por um Griot. Desacreditado até por sua própria mãe, ele aceita o desafio de subir o pé-de-feijão, enfrentar perigos e recuperar tesouros roubados por um Gigante colonizador. A narrativa é uma metáfora da jornada do jovem negro rumo à reparação histórica e à conquista de seus sonhos.

6 GAMEPLAY

Estrutura: 6 fases de progressão, sendo a primeira vertical.

Foco: habilidades de pulo, uso do estilingue e coleta de itens.

Comandos:

Setas direcionais: movimento.

Seta para cima: interagir com portais.

Espaço: usar estilingue.

Seta para baixo: cair em plataformas.

Dupla seta para cima: pulo duplo.

Pular sobre inimigos: eliminar criaturas.

Objetivos por fase:

Coletar 10 Tanzanitas rosas (desbloqueia portal).

Coletar 5 Tanzanitas azuis (cura).

Derrotar inimigos e escapar de armadilhas.

Sistema de Vida: 5 pontos de vida.

Mortes:

5 acertos inimigos.

Cair da tela.

Cair em pedra falsa.

Ser esmagado pelo Gigante.

7 MECÂNICAS PRINCIPAIS

Coleta de Tanzanitas (rosas e azuis).

Estilingue com munição ilimitada.

Inimigos com padrões de ataque fixos.

Chefes com padrões de ataque próprios.

Portais mágicos entre fases.

Escolhas narrativas que afetam o final.

8 PERSONAGENS

Jomo: herói de 14 anos, negro, tranças, roupas simples, estilingue como arma.

Griot: mentor de 75 anos, idoso com cajado.

Gina: mãe de Jomo, representa as vozes que duvidam.

Inimigos:

Pé-de-Feijão (plantas).

Porteiro do Castelo: chefe intermediário, representa o racismo.

O Gigante: vilão final, simboliza o colonizador.

9 FASES DO JOGO

1. Subindo o Pé-de-Feijão
2. Sobre as Nuvens
3. O Guardião do Portão (chefe 1)
4. Chegando ao Castelo
5. O Porteiro do Castelo (chefe 2)
6. O Castelo (Gigante)

10 NARRATIVA E MENSAGEM

A jornada de Jomo representa a ascensão social e o resgate da identidade e autoestima do jovem negro. Ao vencer o Gigante, Jomo entende que sua luta não é apenas por si, mas por todo o seu povo, tornando-se também um Griot.

11 FINAL ALTERNATIVO

Escolha a Harpa primeiro: final trágico, Jomo é esmagado.

Escolha a Galinha primeiro: final verdadeiro, Jomo enfrenta o Gigante e conquista ambos os tesouros, garantindo prosperidade à aldeia.

12 DIFERENCIAIS DO JOGO

Afrofuturismo e representatividade positiva.

Narrativa com múltiplos sentidos (política, histórica e social).

Elementos culturais da tribo Datoga.

Trilha sonora e ambientação africanas.

Mensagem de esperança e mudança sistêmica.