

# Murmúrios da Candelária



**Agostinho Felipe da Silva Neto - 125111362861**

**Alexandre Luz Martino Burlamaqui - 125111362125**

**André Bueno de Moraes - 125111360358**

**Gustavo Mondini - 125111365622**

**João Vitor Dalla - 125111368452**

**Vinicius Costa Lima - 125111373697**

**Wagner Silva Costa - 125111354851**

***Clepsidra Studios***

# Grupo

## Programação

Agostinho Felipe

Wagner Silva

## Arte & Concept

André Bueno

João Vitor Dalla

Vinicius Costa

## Game Design

Wagner Silva

Agostinho Felipe

Gustavo Mondini

Alexandre Luz

## Narrativa

Gustavo Mondini

Alexandre Luz

## Sound Design

Gustavo Mondini

## Producing

Vinicius Costa

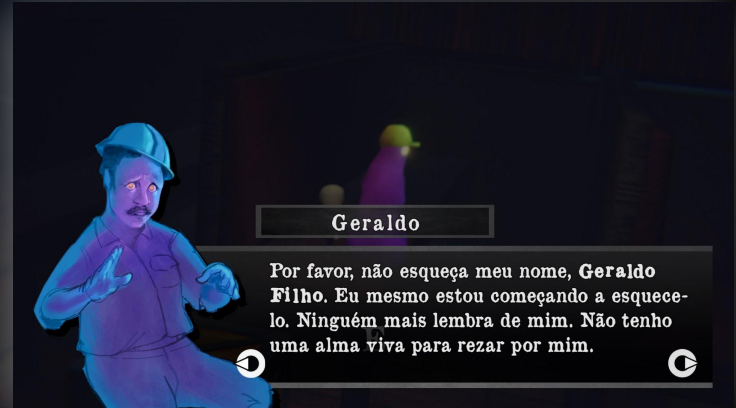
Agostinho Felipe

# High Concept

**Uma repórter precisa resolver quebra-cabeças e conversar com fantasmas para descobrir a verdade sobre um trem misterioso.**

# Proposta

- Ambientação
- Exploração
- Puzzles
- Narrativa



Geraldo

Por favor, não esqueça meu nome, **Geraldo Filho**. Eu mesmo estou começando a esquecê-lo. Ninguém mais lembra de mim. Não tenho uma alma viva para rezar por mim.

# Público alvo & Persona

## Público alvo

- Idade: 17 - 26 anos.
- Qualquer identidade de gênero.
- Fan base de jogos de terror ou jogadores que se interessam por narrativas pesadas.
- Jogador casual ou streamer de diversos.

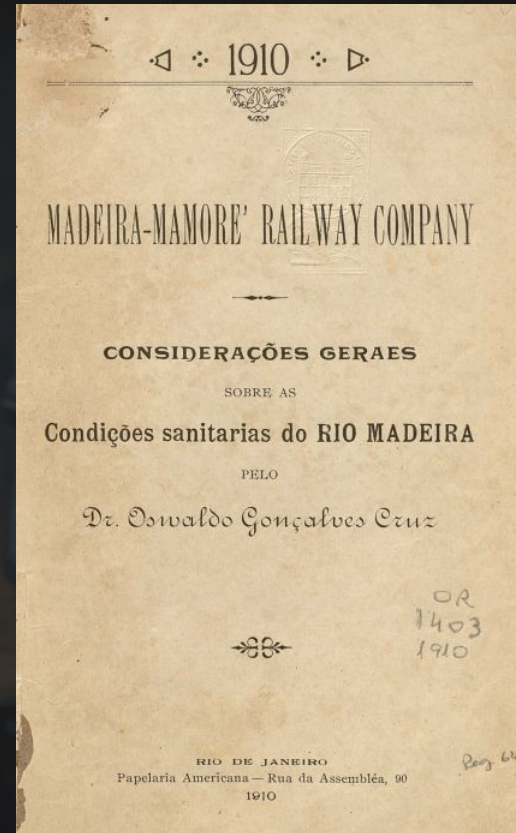
## Persona

Thiago Peres Scaglione, Streamer casual para os amigos, fã da saga Resident evil, 26 anos.



# Narrativa

- Não esvaziar o ocorrido
- Entender como um acontecimento inevitável dada a conjuntura, não um 'acidente/desastre'
- Denunciar um absurdo de maneira responsável
- Sensível à fatos
- Abranger ficção apenas em bases sólidas



# Personagens



## Joanna (Jornalista)

- **Imergir o jogador na narrativa**
- **Assume o papel de observador/aprendiz, tal qual o jogador**
- **Concede objetivo ao jogador**

# Personagens



## Geraldo (Operário)

difficil por causa do alto preço da borracha. Ao passo que, a serviço da Companhia ganham na média 8\$000 diários por dias de 10 horas, recolhendo borracha po-

trabalho apenas. Verdade é que essa somma é ficticia e quasi totalmente absorvida pelas dividas que o trabalhador (*freguez*) contrahe com o patrão (*seringueiro*) que lhe fornece alimentos, medicamentos e objectos da vida quotidiana por preços que absorvem quasi a produção do trabalhador. Este, porém, não cogita senão

I. **Salarios:** Os trabalhadores em geral tem a diaria de 8\$000 da qual a empresa desconta parceladamente a importancia das passagens. Têm mais, gra-

- **Representa os trabalhadores do âmbito de construção**
- **Escancara relação de trabalho análogo à escravidão**
- **Introduz e dimensiona os problemas ao jogador**

# Personagens

## Rafael (Cozinheiro)



**Acampamentos :** Como dissemos, da ponta dos trilhos em diante de 10 em 10 kilometros, na média, existe um acampamento onde se encontra o medico, um hospital provisório com ambulancia, deposito de viveres, posto telephonico etc. Nesses acampamentos ha restaurantes onde a empresa fornece alimentação a 3\$000 diaria por pessoa. Mais, em geral, o pessoal agrupado em

**Habitações :** Os trabalhadores não moram em geral no acampamento. Installam-se em ranchos cobertos de palha de coqueiro fornecida pela empresa — que possui grande *stock* dessa palha. As habitações estão

nuda, esplendidos creadouros de anophelinas. Outras zonas ha em que a densidade da floresta mantem em torno das habitações á noite e pela madrugada densa nevoa de humidade que mercê da falta de arejamento só se dissipa com o calor do sol, quando se ergue acima do horizonte. Accresce que á intensa humidade se junta

- **Representa os acampamentos e relação de precificação**
- **Demonstra negligência com o bem-estar dos trabalhadores**
- **Revela situação dos acampamentos**

# Personagens



## Robert (Enfermeiro)

entidade morbida. Mas, dos outros doentes recolhidos ao hospital por causas varias, desde os accidentes, até as lesões organicas, 90 % estão affectados de impaludismo.

Consegui apurar nesse sentido algumas observações pessoas e informações interessantes e que devo a gentileza dos Drs. Lovelace, Walcott e Whitaker — aos

fermarias restantes. Como testemunha de vista, posso afirmar que a assistencia medica aos doentes é a mais perfeita que se pode desejar: as enfermarias são percorridas varias vezes por dia e os medicos manifestam, ao lado da mais caridosa e carinhosa solicitude, conhecimentos profissionaes muito acima da média normal.

### ANCYLOSTOMIASE

Essa infestação intestinal é communissima entre os trabalhadores. Segundo os relatorios officiaes dos medicos da Empresa 50 a 75 % dos trabalhadores estão

- **Representa a força de trabalho médica e a estrangeira**
- **Ressalta impacto das doenças sob os trabalhadores**
- **Demonstra a infraestrutura disponível aos médicos**

# Personagens



## Humberto (Maquinista)

- Amarrar a narrativa
- Justificativa para o mundo
- Razão para Joanna superar o conflito

# Personagens

## Gêneros textuais distintos

01/03/2007 **Jornal Sampa** novo Edição 3450\*

### Ferrovia do Diabo: O desastre ocultado do séc. XX

Revisitamos Porto Velho 100 anos após o maior desastre trabalhista ocorrido desde o Brasil colônia.



**Assentamentos ao longo do trecho de construção;**



A Ferrovia, que passa as margens dos rios Madeira e Mamoré, esconde o conto mais catejado na alma do povo trabalhador brasileiro desde os mais remotos tempos coloniais até nossa modernidade; A ingerência de um estado imperialista em nossa soberania e estruturas trabalhistas de raiz escravagistas.

Uma obra que era para se tornar um cartão de visitas do empreendedor americano Percival Falke acabou se tornando o maior vexame de sua família até hoje. Família essa que tenta comprar a opinião pública para apagar os ocorridos. As obras, acabadas em 1910, foram responsáveis pela morte de mais de 6000 trabalhadores de toda área de expertise. Nessa matéria, iremos honrar a memória destas pessoas e desvelar a longa história de opressão presente ao longo dessa ferrovia.

Homenageio, neste texto, a memória de Geraldo Filho. Um homem sensível com um senso artístico impar, mais uma das vítimas da máquina escravista do capital. Que sua história, assim como a das demais vítimas, não seja esquecida, para que jamais seja repetida.

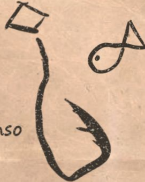
### Prece a lua

Atinge-me a tez em brilho resplandecente  
Da moldura da janela, encontra-me a madame Lua  
Dizei-me em murmúrio... "Siga-me lentamente"  
Em indubitabilidade atendo a dona de tamanha candura.



Torno teu diâmetro singular em meu norte particular  
E sigo pelos trilhos o mapa do teu raiar nocturno  
Dos ferros da via, para a via dos astros, cego em teu venerar...  
Devaneio posto a tua captura como peregrino sem escudo.

Imerso nesta quimera, sinto-me mergulhar  
Dentro da vastidão do excêntrico oceano  
Sou apanhado como peixe que se deixa divagar...



Porém, como em regra, o Sol vem trazer à Lua descanso  
E o trem é rotineiro e desembarca no mesmo lugar  
Sou apenas um ordinário que tanto busca sonhar.

Geraldo Filho, 1908

# Arte

## Direção de Arte

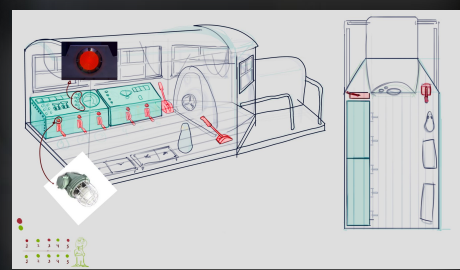
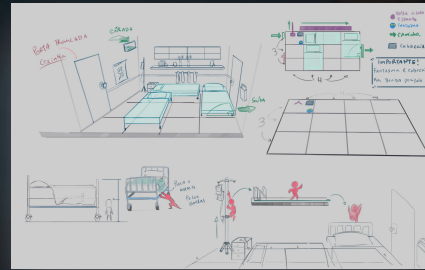
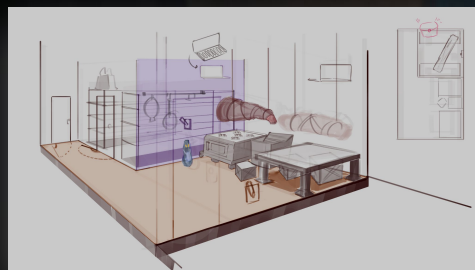
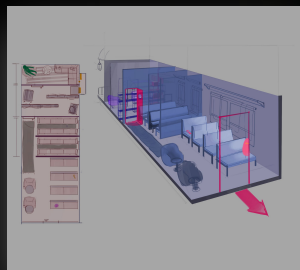
### Moodboard



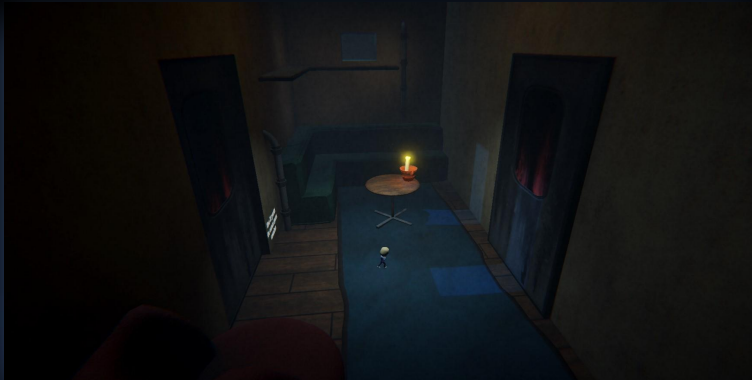
### Paleta de Cores



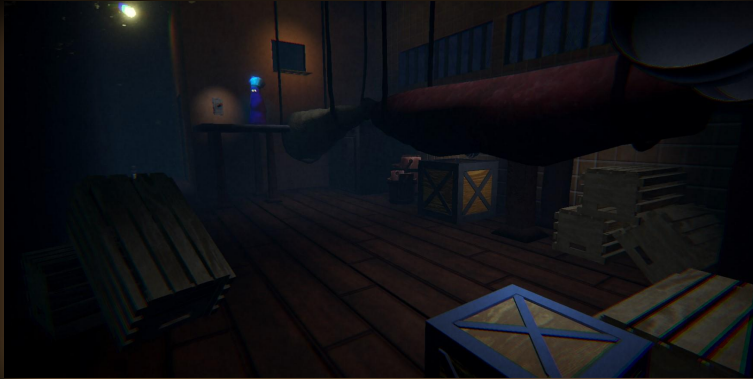
# Arte 2D



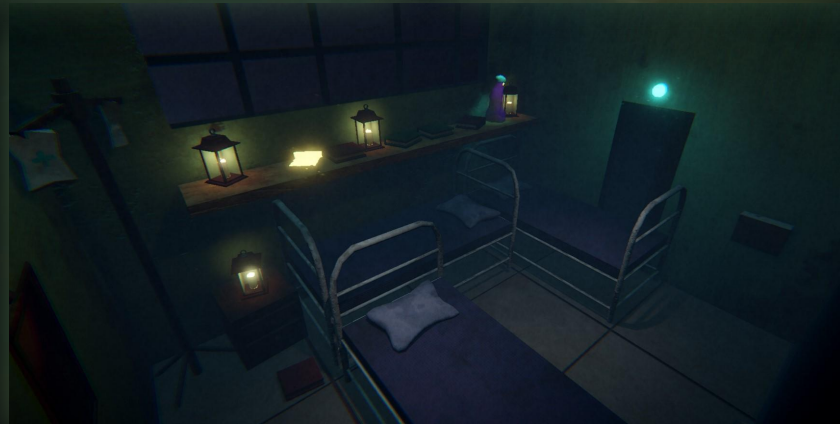
# Arte 3D



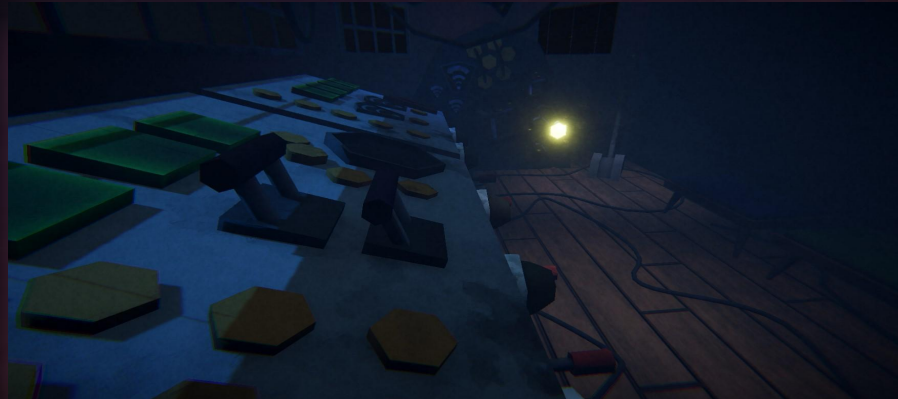
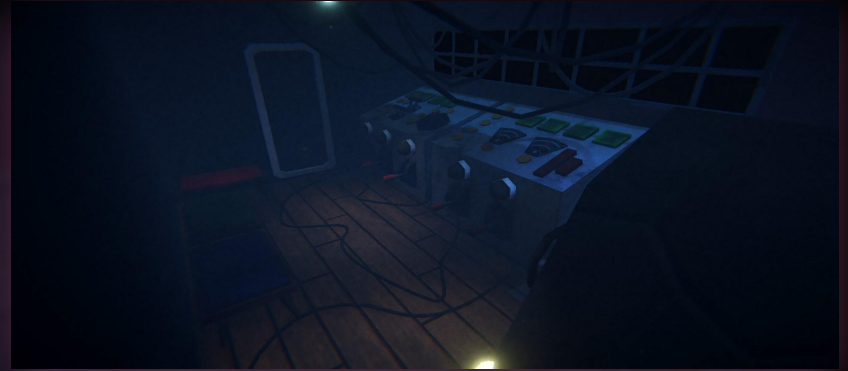
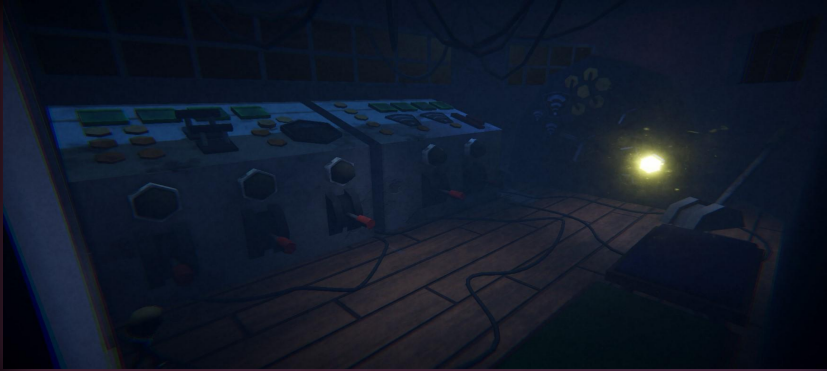
# Arte 3D



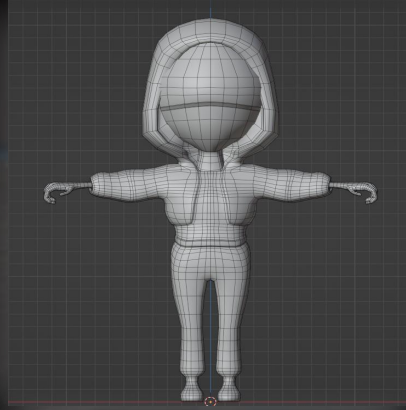
# Arte 3D



# Arte 3D

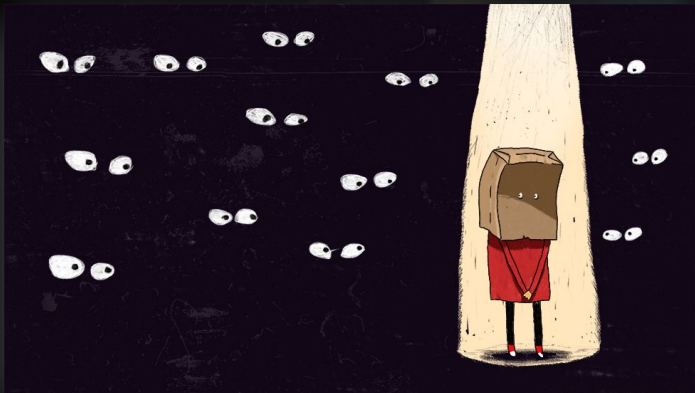


# Arte 3D



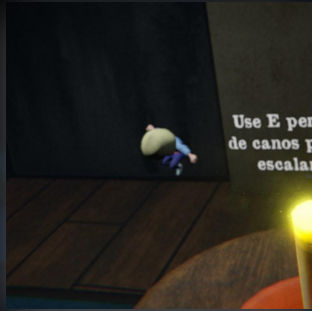
# Sound Design

- **Ambiente de suspense**
- **Sons irreconhecíveis**
- **Ruídos dos fantasmas**
- **Sentimento de ser observado**

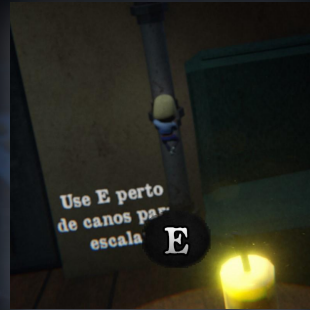


# Mecânicas

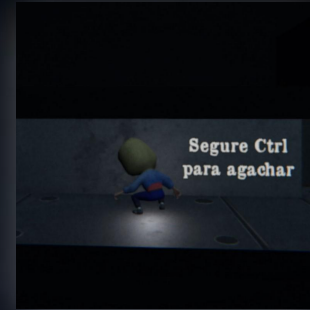
## Pular



## Escalar



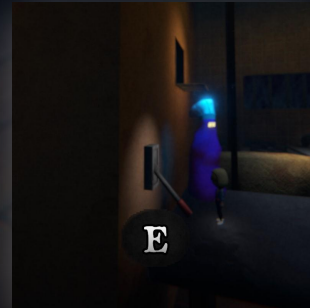
## Agachar



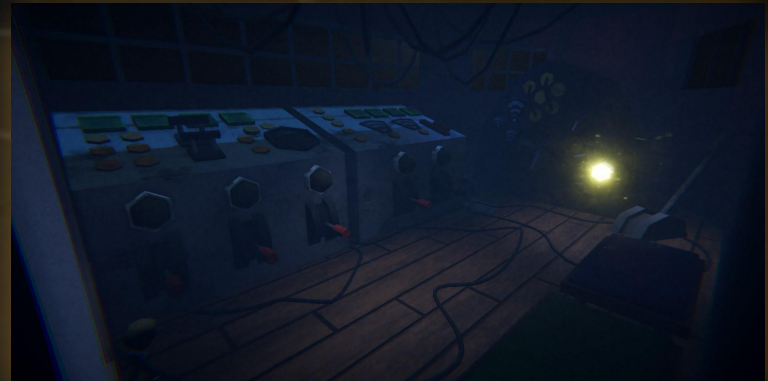
## Arrastar



## Interagir



# Fases



# Gameplay Narrada

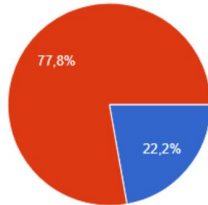


# Feedback

Sobre sua experiência geral com o jogo, você diria:



9 respostas

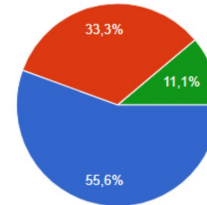


- Satisfatória, o jogo tem uma experiência intrigante
- Agradável, porém faltam polimentos
- Desagradável, o jogo não está completo
- Insatisfatória, o jogo possui muitos problemas que impedem a jogabilidade

Sobre as mecânicas e jogabilidades, num geral...



9 respostas

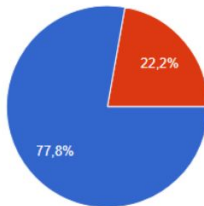


- São satisfatórias e se acrescentam umas as outras
- Faltam polimentos, porém se acrescentam umas as outras
- Faltam polimentos e não se acrescentam umas as outras
- São satisfatórias isoladamente mas não se acrescentam umas as outras
- São insatisfatórias e ainda precisam de mais tempo de desenvolvimento

Sobre a história e narrativa principal...



9 respostas

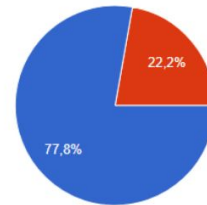


- Muito satisfatória, história clara e narrativa intrigante e concisa
- Satisfatória, história clara e narrativa concisa
- Agradável, porém a história não é muito clara e a narrativa não muito concisa
- Desagradável, a história não é clara e a narrativa não é concisa
- Insatisfatória, desagradável e faltam...
- Não utilizei a mecânica

Sobre as artes do jogo...



9 respostas



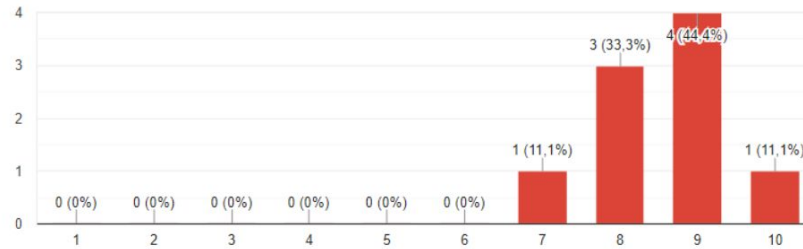
- Muitos satisfatórias, satisfatórias visualmente e cativantes
- Satisfatórias, servem ao propósito
- Agradáveis, porém não muito interessantes
- Desagradáveis, não acrescentam muito ao jogo e são desinteressantes visual...
- Insatisfatórias, muito desinteressantes visualmente e não conversam com o j...
- Não utilizei a mecânica

# Feedback

Que nota você daria para o jogo (0 a 10)

 Copiar

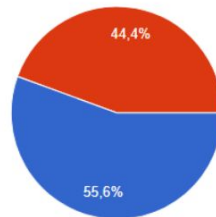
9 respostas







Você recomendaria o jogo para um amigo?

 Copiar

9 respostas



-  Sim
-  Sim, mas apenas em uma build futura
-  Talvez, precisaria ver o decorrer do desenvolvimento
-  Não, o jogo não me agrada e está incompleto

A dark, dimly lit room, possibly a study or office. In the center, there is a desk with a chair. To the right, there are shelves with various items on them. The lighting is very low, with some faint yellow and orange glows from small lamps or screens. The overall atmosphere is quiet and focused.

**Obrigado!**