

**EDITAL SPCINE**

**CLEPSIDRA STUDIO**

**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**

**MURMÚRIOS DA CANDELÁRIA**

**GAME DESIGN DOCUMENT**

**SÃO PAULO - SP**

**2023**

## Página de Título

**a. Nome do jogo:** Murmúrios da Candelária

**b. High Concept**

Enfrente desafios de puzzle e plataforma em um trêm fantasma aterrorizante para retornar à realidade e denunciar os terrores relatados pelas vitimas.

**c. Plataformas de produção**

- PC (Steam, Epic Games Store e Steam Deck)
  - Play Station 4
  - Play Station 5
  - Nintendo Switch
  - Xbox One
  - Xbox Series S/X
- 

## Visão Geral

**a. Gênero**

Atmosférico, Aventura, Puzzle, 3D, Third Person View

**b. Público Alvo**

Adolescentes e Jovens Adultos na faixa dos 16 - 40 anos de idade que aprecie jogos atmosféricos de terror ou suspense, como *Little Nightmares* e *Resident Evil*.

**c. Estilo estético**

Ambiente 3D com palheta de cores escuras e sem vida em ambientes de vagões de trem antigos de baixa luminosidade, personagem estilizada com proporções irrealistas, sem elementos de *heads-up display* (*Elementos visuais que indicam vida, etc*) e com foco em representação de personagens em ilustrações 2D

cartunescas com elementos de interface simples, monocromáticos e sóbrios.

#### **d. Por quê esse jogo precisa existir?**

O jogo murmúrios da candelária contempla toda a classe trabalhadora e suas minúcias de especialidade de trabalho, edificando a classe como unida, entendendo assim toda a sociedade trabalhista, de origem nacional e internacional, que ali trabalhavam, como iguais.

Insera-se também no jogo questão de minorias, explorando questões raciais, emigratórias e imigratórias, e superexploração das forças de trabalho.

Defende também, como interesse de cunho nacional, a construção de uma pátria soberana, erguida pelos trabalhadores para os trabalhadores.

Este projeto serve para a manutenção da memória do povo brasileiro diante de uma grande tragédia trabalhista que se encontra esquecida na consciência pública, de maneira a não ser esquecida para que nunca mais seja repetida. Dá-se também ao projeto uma finalidade educativa, podendo assim ser reproduzido em escolas de ensino médio, instituições de ensino superior e museus/exposições governamentais.

#### **e. Aspectos inovadores**

Murmúrios da Candelária discute questões trabalhistas complexas ancoradas na discussão de um passado desastroso até então esquecido pela grande maioria da população brasileira alheia à porto velho, sendo o primeiro jogo publicado à fazê-lo. Resaltasse também a pesquisa aprofundada presente no jogo de contexto histórico, aquém de acontecimentos baseados em fatos reais.

---

### **Gameplay**

O avatar será capaz de se movimentar para todas as direções, interagir com objetos (pegar itens, acionar alavancas, escalar escadas e arrastar caixas), pular e se agachar.

O jogador também possuirá um inventário para revisitar objetos coletados.

Os fantasmas dos operários são iterativos. Após realizar a interação, uma caixa de texto surgirá com uma arte única para cada fantasma.

Há objetos coletáveis que trazem mais profundidade e fomentam o panorama histórico do jogo.

## **Progressão de jogo**

O jogador, representado pela protagonista Joanna, irá visitar 4 vagões distintos e precisa chegar até o último deles para ligar o trem e escapar da realidade alternativa onde se encontra, sendo os vagões um de passageiros, uma cozinha, uma enfermaria e um vagão do maquinista. Para progredir pelos vagões basta alcançar a porta no final do mesmo, resolvendo puzzles pelo caminho.

## **Objetivos**

Objetivo principal: atingir o último vagão e conversar com o maquinista do trem.

Objetivo secundário: Coletar os documentos e interagir com os NPC's, conhecendo a história por trás dos fantasmas do trem.

---

## **Mecânicas**

### **Jogador**

### **Movimento**

Movimento 3D: andar rápido, pular e agachar

## **Objetos**

Caixas empurráveis, escadas, documentos, alavancas.

## **Interação com Objetos**

Empurrar objetos, acionar switches e alavancas, resolver puzzles, coletar anotações e objetos no cenário

## **Interação com Cenário**

Subir escadas, pular plataformas, agachar em dutos e espaços pequenos

---

## **Arte**

O estilo artístico é baseado em obras surrealistas e movimentos góticos. A direção de arte mescla elementos do passado e presente, em uma ambientação escura e silenciosa. Uma paleta de cores fria com muita presença de tons azulados e cinza. Tendo inspiração em filmes do diretor tim burtoon e a série de jogos "Little Nightmares". Como elementos sonoros utilizamos sons de madeiras rangendo, murmúrios e vento, para dar uma sensação de desolamento.

Principais referências artísticas para o projeto:

***Little Nightmares***



*Inside*



---

## **Narrativa**

Joanna (Repórter) irá pegar a condução da madeira-mamoré em 2007, que funciona como via turística no presente momento do jogo. Seu propósito é documentar a tragédia através de uma reportagem.

### **Intro:**

A repórter receberá uma ligação, explicando indiretamente o objetivo de sua jornada, porém ela ainda está dividida entre publicar ou não esta reportagem polêmica, que pode trazer danos aos grandes empresários e desvendar a corrupção.

Joanna cairá no sono durante a viagem e acordará com um som de freios e engrenagens (representação do trem parando) Joanna acordará em uma realidade alternativa ou plano astral onde conseguirá se comunicar com fantasmas e descobrir mais sobre a história da construção da ferrovia.

### **Desenvolvimento:**

Nossa repórter buscará requestrar a fornalha do trem para prosseguir com sua viagem, e descobrirá a história por trás da ferrovia enquanto busca esse objetivo. Ela partirá do último vagão do trem, e terá de chegar até o primeiro vagão, para assim concluir seu objetivo e voltar ao seu corpo.

### **Conclusão:**

Joanna consegue voltar ao seu corpo e foi capaz de aprender sobre a tragédia da madeira-mamoré com os próprios operários, concluindo sua missão e objetivo antes mesmo da viagem turística começar. O jogo se encerrará com a reportagem de Joanna contando sua aventura e a história dos operários.

### **Personagens**

---

#### **Geraldo Filho**



### **Aparência**

Forma desfigurada, mais spectral que as demais. Figura com silhueta de difícil reconhecimento, como se estivesse sendo apagado da história. Era um trabalhador, sem família, sem filhos, sem ninguém para lembrar dele após sua morte.

### **Personalidade**

Extremamente depressivo, desesperado para não ser esquecido e conseguir um descanso após a sua vida miserável.

### **Díálogo**

**Operário:** "... por favor... fale comigo.... eu fui enganado... Eu já não tinha mais nada a perder. Eu não tinha família, eu não tinha filhos, eu não tinha ninguém. Eu já tinha desistido de tudo, e fui prometido uma segunda chance na vida quando vim trabalhar aqui."

**Joana:** "Não precisa se desesperar. Eu estou aqui. O que aconteceu? Por que você veio para cá?"

**Operário:** "Era muito dinheiro. MUITO MESMO. Me prometeram 8 mil réis por cada dia trabalhado. Eu já pensava em me reconstituir com esse dinheiro. Sair daqui pra tentar constituir uma família. Dessa vez eu conseguiria."

**Joana:** "O que exatamente deu errado para você parar nessa situação?"

**Operário:** "Eu fiquei doente de malária assim que cheguei. Todo fim de dia de trabalho, não sobrava nada. E eu não tinha como sair. Eu não tinha dinheiro pra ir embora. Eu não tinha mais saúde pra ir embora. Eu dependia daqui. Eu me tornei um escravo. O coronel me batia para que eu trabalhasse mais. Não resisti os ferimentos e faleci."

Talvez tornar o texto um pouco menos detalhado, para combinar com a personagem que está se esquecendo de quem ele é

**Operário:** "Por favor, não esqueça meu nome. Eu mesmo estou começando a esquece-lo. Ninguém mais lembra de mim. Não tenho uma alma viva para rezar por mim. Por favor, não me deixe morrer para sempre. Por favor. Conte sobre mim."

**Joana:** "..."

Talvez substituir a última fala de Joana por apenas reticências, que expressam sua absorção das informações

Talvez dissipar um pouco mais da história da personagem em uma descrição do item que vai ser dropado após o fim do diálogo, para diminuir um pouco .

**Objeto: Poema**

A dama lua chega, lentamente pelo céu Eu à admiro, fascinado por sua silhueta Ela me chama, esbanjando seu véu Diz querer minha companhia em qualquer planeta

Eu a sigo, acompanhado pelos trilhos. Na esperança de viajar mais rápido que o sol. Dos ferros da via, para a via dos astros, Pego pelo sonho, como peixe em anzol.

Mas como toda vez, o sol apaga a lua. E o trem para no mesmo lugar. Eu sou apenas um homem, Mas nada me custa sonhar.

***Geraldo Filho, 1908***

---

## **Rafael**

Jovem brasileiro, de 22 anos de idade. Trabalhava em Santo Antônio des de seus 14 anos de idade como faxineiro em 3 restaurantes, para manter a casa em que moravam apenas ele e seu irmão Caio, de 6 anos. Perdeu os pais, vítimas das péssimas condições sanitárias da cidade. Criou um gosto pela culinária pelo contato que mantinha com o pessoal da cozinha, que ensinaram para ele dicas de cozinha e receitas locais. Aos 17 anos de idade, finalmente conseguiu uma promoção como cozinheiro em dois dos restaurantes, conseguindo trabalhar em 2 empregos ao invés de 3. Aos 18 anos, foi demitido dos 2 restaurantes em que trabalhava, devido à um mês em que se encontrou extremamente doente de malária. Desesperado e sem saber o que fazer, teve a 'sorte imensa' de ser contatado pela E. F. de Mamoré, para trabalhar como cozinheiro em um dos assentamentos localizados pelos trechos de construção da ferrovia, recebendo o quántuplo do que recebia antes em todos os seus empregos juntos. Largou tudo de santo antônio, levando apenas seu irmão, que havia acabado de completar 14 anos, para trabalhar ao seu lado nas cozinhas do assentamento.



## **Personalidade e Aparência**

Jovem negro, com aparência mais madura. Possui cabelo crespo curto e um bigode marcante, de olhar sério e postura rígida. Alto, de ombros largos e braços peludos. Aparenta ser uma pessoa casca grossa, com um coração de pedra, porém durante a conversa, se desvela como uma pessoa extremamente caridosa e complacente com a situação alheia, de coração aberto.

## **Díálogo**

**Rafael:** "Hã? O que você quer? Não falo com bagaço gringo não, mesmo os brocados de fome. Último lazarento dessa turma que me

pediu comida ficou de arrumação por causa da pimenta. Oh leseira, bixo burro pede comida local e reclama que tá local demais."

**Joana (intimidada):** "M-mas... Eu sou daqui, eu sou de São Paulo."

**Rafael:** "Eita que presepada a minha. É sudestina? É fuleragem também, mas de bom peito."

**Joana:** "Ahm... eh.. e você, de onde você é?"

**Rafael:** "Eu sou beradeiro, de coração! Trabalhava em 2 cozinhas na região. Desde pequeno eu segurava a casa toda sozinho, mas um dia a desgraça de um carapanã me picô, trabalhei todo tobó por 1 mês; não deu outra, fui demitido de um dos meu dois empregos."

**Joana:** "Foi por isso que você foi parar aqui?"

**Rafael:** "Não tá obvio? Foi no desespero. A gringaiada me papagaiou com grana, dai vim aqui pra Juquira com meu irmão. Eu trabalhava em um dos restaurantes dos acampamentos, e nas escondidas, dava comida pro pessoal. Só pra comer já era 3 mil réis, e fazia uns 6 mês que não tinha nem arroz! O gringo não ficou feliz com minha atitude... Me deixou uns 2 dias sem comida."

**Joana:** "Eu imagino que essa foi a razão de você ter... morrido?"

**Rafael:** "Ah mais ou menos. Acho que foi mais os acampamentos, pensa num lugar ruim que só, oh! Baita frio a noite. O doutor ali até tentou, mas deu em nada, fui levado. Disse que foi pneumonia e malária, eu sentia cada pontada no pulmão. Não tive nem a chance de dar tchau pro meu irmãozinho... Espero que ele tenha seguido na missão de alentar o coração desse povo tão sofrido daqui."

## **Objeto: Carta sobre a morte de seus pais**

**Sr. RAFAEL DE MESQUITA ARAÚJO,**

É com pesar que a Polícia Local de Santo Antônio informa o falecimento de seus pais **CLÁUDIA DE MESQUITA MELO ARAÚJO** e **CLEBER ARAÚJO JUNIOR**, ocorrido por homicídio em **15 DE JUNHO DE 1902, na RUA DOS IGARAPÉS**. Informamos que, de

acordo com as disposições legais aplicáveis, você agora é um menor emancipado e o responsável legal pelo seu irmão **CAIO DE MESQUITA ARAÚJO**.

*A Polícia Local está à disposição para prestar o suporte necessário neste processo de transição. Caso necessite de alguma orientação ou assistência, não hesite em entrar em contato conosco.*

**Atenciosamente, TENENTE DA SILVA, Chefe da Policia Local de Santo Antônio.**

---

### **Enfermeiro Robert**

Homem inglês, de 32 anos de idade, extremamente dedicado à sua causa. Enfermeiro, companheiro de doutor Lovelace e também instruído pelo mesmo durante sua atuação na construção da ferrovia Madeira Mamoré. De origem pobre, Robert nasceu no interior da Inglaterra, em uma família de 6 filhos, agindo em tarefas do campo, como a cuidação de plantios e de animais. Sua motivação para atuar na área se origina do trauma da perda de seu irmão gêmeo, Anthony, vítima das condições médicas e sanitárias precárias para a população inglesa pobre interiorana de 1880. Viajou para estudar na Universidade George Washington em 1897, nos EUA, onde conheceu sua maior referência, Doutor Lovelace. Após conseguir se formar, foi convidado por Lovelace para participar de missões médicas na América Latina, incluindo a construção da ferrovia Madeira Mamoré, sua última missão. A missão que era para durar apenas até o fim da construção da ferrovia acabou tomando sua vida, pela dedicação imensa que Robert tomou aos trabalhos.

### **Personalidade e Aparência**

Esguio, magro, aparentemente desnutrido. Olhos arregalados, com olheiras roxas profundas. De cabelos castanhos descabelados como se tivesse tido influência de estática com diversas mexas brancas, devido ao estresse acumulado. É uma pessoa profundamente

preocupada com o bem estar alheio, mais até do que com a sua própria saúde. É um homem profundamente inseguro, apesar de ser um dos melhores enfermeiros da Madeira Mamoré. Se culpa por absolutamente qualquer coisa que ocorre, e facilmente pede desculpas por qualquer coisa que os outros apontem sobre ele.



## **Diálogo**

**Robert:** "Querida! Você não está doente, está?"

**Robert:** "Ufa. Que alívio. Todo mundo que vem para esses cantos acaba ficando com a saúde extremamente abalada... Eu já perdi as contas de quantos pacientes queridos meus eu perdi durante minha missão."

**Joana:** "Obrigado pela preocupação, doutor. Se me permite perguntar, o que aconteceu com os seus pacientes?"

**Robert:** "Que-Quer dizer! Não me entenda errado! Não sou um enfermeiro incompetente, não sou mesmo! E-eu sei... Tinha todos os equipamentos necessários... M-mas... Eram simplesmente muitos. No começo a gente conseguia dar conta... Mas com os meses, a situação só piorou. Sabíamos que não havia salvação, mas o general não deixava ninguém sair daqui."

**Joana:** "O que acontecia com o seu pessoal? Por que a situação ficou tão complicada?"

**Robert:** "Olha... Assim que meus estimados pacientes chegavam as obras, eram vítimas de uma infecção instestinal grave, oriunda do solo contaminado, que causava anemia. Mesmo se safando disso, inevitavelmente se resfriavam pelas condições de moradia ou se tornava pneumônico. E todos aqui tinham malária, eu mesmo tinha."

**Robert:** "Eu... Na verdade eu sou um inútil. Não fui capaz de cumprir com o meu compromisso. Não salvei quase ninguém. Não fui capaz de curar o Rafael. Seu irmão ficou sozinho, assim como eu fiquei quando pequeno. Prometi que ninguém ia passar nas minhas mãos o que eu passei, e falhei. Minha condenação é justa. Eu pertencço à esse vagão."

**Joana:** "Doutor, não se preocupe. A situação não tinha salvação e ainda assim você deu o seu melhor. Você salvou vidas. Tenho certeza que estas almas serão eternamente gratas à você."

Talvez dissipar um pouco mais da história da personagem em uma descrição do item que vai ser dropado após o fim do diálogos, para diminui-los um pouco .

Sugestão: Trocar não salvei ninguém por quase ninguém, e Joana dizer que aqueles que foram salvos serão eternamente gratos.

## **Objeto: Carta de Lovelace convidando para fazer parte das missões na américa latina**

***Prezado Robert,***

Escrevo-lhe diretamente do Panamá para solicitar a sua ajuda em minha missão médica. Como você bem sabe, deixei os Estados Unidos há algum tempo para me dedicar ao atendimento de pacientes em condições precárias. As demandas, no entanto, têm aumentado demasiadamente e preciso de alguém de minha confiança para ajudar a atender toda a população local. Seu nome foi o primeiro que me veio à mente, não apenas por sua exímia competência em diagnosticar profilaxias de maneira eficaz, mas também porque sei que este é o seu propósito de vida: ajudar pessoas de origens pobres, assim como a sua.

Dito isso, deixei neste envelope uma quantia suficiente para você comprar uma passagem só de ida para o Panamá. No entanto, devo lembrá-lo: há uma longa missão pela frente, e o Panamá é apenas uma das localidades em que atenderemos ao longo dos anos. Viajaremos por toda a América Latina. Se você não desejar participar, não se preocupe. Veja esse dinheiro como uma quantia simbólica por todo o auxílio que você me prestou durante os anos que estive nos Estados Unidos.

**Doutor Lovelace**

---

**Humberto Barros**

Humberto havia trabalhado como condutor de trens sua vida inteira, e era o melhor nisso. Ele era muito inteligente e conhecia trens com as palmas de sua mão. Seu erro, porém, foi que sucumbiu a ganância e decidiu começar a usar seus trens como contrabando de látex para os donos da própria obra. por fim um acidente de trem causado por falha

no protocolo matou Humberto. Seu arrependimento pelos seus erros o vez ficar preso ao mundo físico. Ele viu e viveu todas as pessoas que sofreram por conta da ferrovia Madeira-Marmoré, a ferrovia do diabo. Por isso, ele buscava alguma forma de ser edimir de seus atos. Quando a jornalista Joana chega no trem, o espírito de Humberto vê a oportunidade perfeita, e a puxa para o mundo astral, para convencê-la a publicar a verdade.

O propósito de Humberto é ser o gatilho que faz Joana entrar no mundo paranormal. Ele faz ela viver e vivenciar os trabalhadores do trem durante todo caminho para que ela fortaleça sua convicção em postar a matéria, independente do prejuízo profissional que isto possa causar, pois ele não quer que ela se arrependa assim como ele. Desta forma, é até interessante que o que criou toda a história seja o maquinista, aquele que faz o trem andar, aquele que faz o trem viver e aquele que faz o trem morrer.

## **Aparência e Personalidade**

Idoso de cabelos brancos, com um bigode grosso e volumoso cobrindo a sua boca. Rosto com um formato similar a uma coxinha, de olhos bem redondos e cansados. Veste uma boina e um macacão azuis listrados com um tom de azul mais escuro, com uma camisa bege suja por baixo.



## Diálogo

**Humberto:** "Eu estava esperando você Joana. Prazer eu sou Humberto."

**Joana:** "Como você sabe o meu nome?!"

**Humberto:** "Eu quem trouxe você aqui, para que você pudesse contar a verdade. Durante meus anos como maquinista, vi todos aqui morrerem em vão nesta ferrovia maldita. Eu tive a oportunidade de

contar a verdade e teria salvo muitas pessoas, mas preferi salvar meu emprego. Nunca me perdoei por isso."

**Humberto:** "Joana, eu sei que é difícil. Mas depois de tudo que viu, gostaria de pedir que você não cometa o mesmo erro que eu. Conte a verdade, e liberte as almas esquecidas neste trem."

**Joana:** "... Obrigada Humberto. Eu precisava desse empurrão. Se perdoe. Graças a você serei capaz de revelar o inferno na terra criado pela ganância de quem se acha dono do mundo."

**Humberto:** "Eu quem agradeço, Joana. Eu sabia que havia selecionado a pessoa certa. Adeus. Conduzirei, pela última vez, todos para um lugar de descanso."

## **Item**

Humberto Barros - Relógio de Bolso

Um relógio de bolso enferrujado. Sua cor dourada tingida de cobre revela sua resiliência ao tempo. Por algum motivo, seu ponteiro permanece intacto e o tique em perfeita sincronia.

Humberto amava duas coisas. Desde cedo seu interesse por trens se tornou paixão. Ele achava fascinante tudo em seu funcionamento, e compreendia cada peça melhor do que a si mesmo. Isso despertou nele um senso muito apurado para o perfeccionismo. Claramente, este relógio de bolso foi um fiel companheiro durante todas suas viagens.

Assim como o seu dono, este relógio viu as diversas atrocidades que aconteceram para que a ferrovia Madeira-Mamoré fosse construída. Assim como ele, este relógio se deteriorou com o tempo e carregou o fardo da culpa.

Apesar do desgaste, assim como seu dono, este relógio continua executando seu propósito com perfeição... mesmo além da morte.

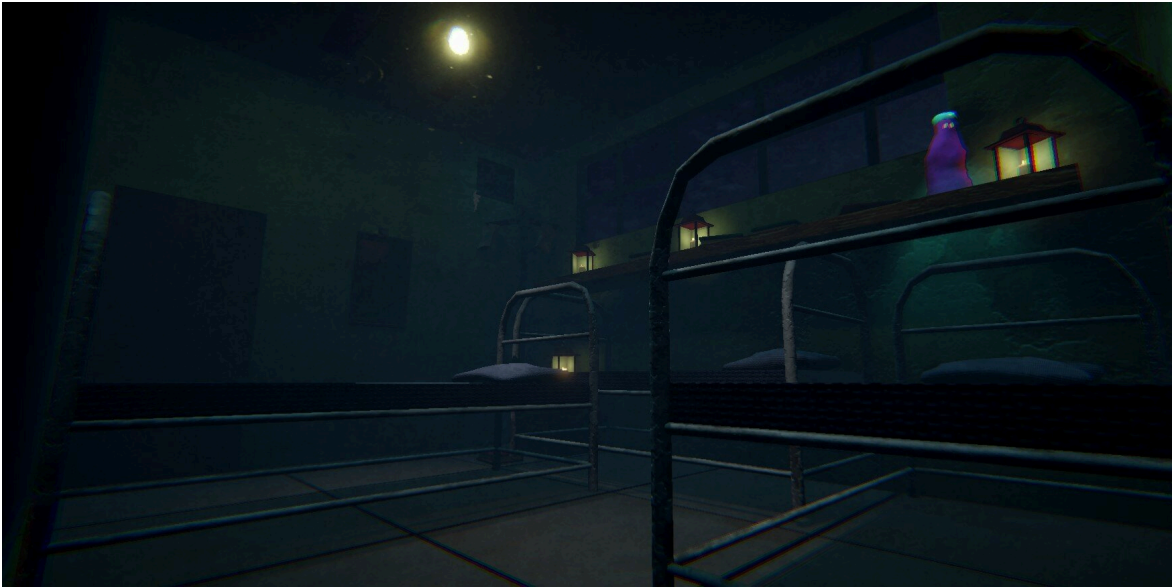
---

## Ambientação











---

## Aspectos técnicos

### a. Interface

Foi decidido que a interface do jogo deveria ocupar um espaço mínimo, estando presente apenas em locais de absoluta necessidade, como o menu principal do jogo, o menu de pausa, o menu de inventário e os diálogos.

Para auxílio em sistema de controles, pistas visuais foram incluídas projetadas na própria fase, com o input presente na cena de forma extra-diegética.

## **b. Hardware e software de desenvolvimentos**

O jogo manterá em progresso seu desenvolvimento na engine de jogos Unreal Engine, migrando oficialmente da Unity, devido ao novo sistema de monetização implementado na plataforma Unity e à facilidade de programação na plataforma Unreal.

O jogo será desenvolvido em diversos computadores, unindo versões pelo Git.

Também serão utilizados softwares externos de edição de imagem e vídeo, como o Photoshop, e de edição de áudio, como o fruit loops ou o audacity.

---

## **Modelo de negócios**

O jogo será comercializado em varejos virtuais, tal como a Steam, a PS Store, a e-shop e a Microsoft store.

O preço inicial do jogo será de 30 reais, e não haverá microtransações ou atualizações de conteúdo.

O jogo será divulgado por plataformas como o Instagram, Twitter e em ambientes de aprendizado como forma de lecionamento de um acontecimento histórico, tal como escolas e universidades.

