Project Kari and Sunny

written by

Author

TAPETE DA SALA DE VÍDEO - NIGHT

Objetivo: Explore o Local.

Iluminação: Baixa, somente a luz fraca do abajur. A tv está desligada e com estática, fora do ar.

SFX: Chiado da televisão
SFX: Vento da Janela
SFX: Zumbido, atrás do muro

Kari decidiu fazer o que fazia melhor: ativar sua tdah ao máximo. A criança havia cochilado enquanto tentava: brincar, fazer sua lição de casa e assistir aquele filme proibido de Alienígenas que sua mãe e seu pai tanto insistiam que "ela não tinha idade".

Quando despertou do limbo dos sonos, se viu dentro de sua barraca, envolta de papel, caderno e brinquedos. Kari estava novamente no mundo dos sonhos: pequena e indefesa. Doida para voltar para sua casa.

Não é a primeira vez que acontece. Tudo está grande demais e ela precisa chegar ao seu corpo (ou a sua cabeça) para poder acordar. Ela teme que se não chegar em sua cabeça fique presa pra sempre dentro do mundo dos sonhos.

Mas Kari tem dois problemas: ela não está no lugar que dormiu e ela não tem ideia de como sair do quartinho de filme.

Ela se levanta e olha ao redor, reparando em todo o cenário a sua volta.

Kari está em um tapete fofinho, branco sujo de pegadas, de pelo. Ele ocupa toda a área de tutorial de jogo.

A sua frente está um sofá velho que havia sido tirado da sala quando seus pais trocaram para um novo. É um sofá de dois lugares e de cor bege, com estampa listrada. O sofá está sem os dois assentos já que Kari usou para fazer sua barraca de cobertores.

Direto do sofá um grande cobertor desce de sua costas até os dois assentos, do outro lado do tapete. O cobertor predileto de Kari é azul com algumas estrelinhas em amarelo, costurada pela sua vó. No mundo normal ele é um cobertor qualquer, no mundo dos sonhos suas estrelas brilham e iluminam sua barraca de cobertor.

A barraca de cobertores tem uma entrada feita de livros, deixando uma porta para Kari entrar. Do lado de fora, cercando o tapete, Kari

deixou uma muralha de blocos coloridos com a letra alfabética. É uma muralha alta e impossível de escalar

Além de Kari, no chão, também é possível encontrar um desenho feito pela criança. Este desenho contém sua família (pai, mãe, irmão, kari) e sua pelúcia de proteção: Sunny. Neste desenho Sunny está pintado de amarelo

Há um controle remoto no chão.

Kari consegue interagir com o cenário e, dependendo de sua ação, ela poderá soltar alguns balbucios. Com o tempo apertado para o projeto, Kari emite sons e há uma legenda mas o melhor seria ter uma dublagem para a personagem.

Kari não consegue entrar na barraca, para isso ela precisa:
~~1. Desligar a televisão (controle)~~
2. Interagir com o desenho.

Kari tenta entrar na barraca de cobertores, mas o barulho da tv a irrita. A personagem dá meia volta

KARI
Eu ainda tenho algo para fazer aqui!

~~**KARI**~~
~~A tv está alta demais!~~

KARI
O que é aquele papel ali?

Kari observa ao redor, olhando para o teto (1 vez somente)

KARI
Ai! Eu fiquei pequena novamente..
(Tom incrédulo)

Kari olha para a televisão (1 vez somente)

~~**KARI**~~
~~Argh! Barulho chato! Eu não devia ter visto aquele filme. Aonde eu deixei o controle?~~

Kari se aproxima do muro de blocos, pode tentar interagir ou pular.

KARI
Eu não me lembro de estar tão alto assim!

KARI

Esse barulho vem ali de trás.

KARI

Eu não consigo pular!

~~Kari se aproxima do controle, chegando perto o suficiente para toca-lo.~~

~~**KARI**~~

~~Achei! É hora de dar tchau!~~

Kari desliga a TV com suas mãos minúsculas, apertando o botão de desligar, que se localizava no ponto mais alto do controle. O controle estava virado para a televisão e Kari não tem problemas ao desligar a TV.

SFX: Chiado da televisão *[off]*

KARI

Uhhh! Que filme horrível...
(anim: *balança o corpo levemente, como se estivesse tentando dispersar os pensamentos*)

Kari então se aproxima do papel devagar. O jogador tem foco do desenho enquanto a personagem fica abaixada olhando para a imagem

KARI

Minha lição, ufa! Eu consegui terminar minha família! Aqui tem eu, papai, mamãe, o chato do meu irmão e.. Sunny!

Kari se afasta do desenho, olhando ao redor

KARI

Sunny?! Ai meu Deus! Onde está Sunny..

Agora Kari pode entrar em sua barraca a procura do seu amigo. Kari considera sua pelúcia Sunny como seu protetor, seu anjo da guarda. Kari corre pelo tapete, chamando o amigo. Seu objetivo agora é encontrar Sunny.

BARRACA DA KARI - NIGHT

Objetivo: Encontrar Sunny

Iluminação: O local é bem iluminado pelas estrelas do cobertor. Na lateral um pequena luminária ilumina o canto do sofá.

SFX: Algo se mexendo em um tecido

SFX: rugido baixo (vem da mochila e ao se aproximar faz um som maior)

Kari entra na barraca, olhando ao redor. Ao contrário da sala de vídeo, onde Kari se sente pequena em um mundo estranho, a barraca trás aconchego e magia, contrastando totalmente com o primeiro cenário apresentado: enquanto o lado de fora é majoritariamente escuro e frio a barraca é iluminada por tons quentes.

Alguns travesseiros deixam o chão disforme. Livros formam uma pequena parede para o lado de fora e Kari consegue andar sem medo algum, se sentindo segura.

Agora, a criança tem certeza que estava sonhando e, para piorar, tem certeza que tinha adormecido ali, após se esconder do terrível filme de alienígena que acabara de assistir.

Travesseiros coloridos em tom pastel estão espalhados no chão, deixando pequenas ondulações por onde a criança anda. Nele, seus passos parecem parecem maiores, dando a impressão de pular.

O teto é feito de pano, com um cobertor azul celeste e cheio de estrelas amarelas, de variados tamanhos, que brilham como se iluminassem o local. O tom amarelo da iluminação se mistura com o abajur vermelho, tonalizando parte do cenário de laranja.

Existe um espaço vazio onde Kari pode andar livremente e ao redor podemos encontrar alguns itens.

Um pincel de ponta grossa, ainda molhada em tinta que Kari usou para finalizar seu desenho. O cabo é de cor vermelha e suas cerdas são de tom bege. O Pincel está sujo com algumas manchas amarelas e rosas

Um estojo azul está do lado oposto ao pincel. O estojo não é de zíper e está virado ao contrário, de barriga para baixo.

Além de cadernos espalhados e a luminária, há uma mochila infantil roxa no fundo, com o zíper aberto. A mochila gera alguns movimentos, como se algo estivesse lá dentro.

Kari tem um roteiro de ações para ser feito:
Mochila (liberar Sunny) > Pincel [nova arma][usada para quebrar o estojo] > estojo [novas armas].

TUTORIAL LEGENDA

Use a tecla [ ] para interagir

Kari chega perto do pincel, interagindo com ele

KARI

Não, não! Primeiro o Sunny e depois a diversão!

Kari chega perto do estojo, interagindo com ele

KARI
Minhas coisas! Ah, mas eu não consigo abrir...

Kari chega perto da mochila, ouvindo um barulho saindo dela

KARI
Sunny.. Sunny? Aaaah! Achei você!

Sunny aparece com vida, não somente a pelúcia.

SUNNY
GRRRRRRRR
(grunhido longo)

BARRACA DA KARI - MOMENTS LATER

Objetivo: Aprender as mecânicas de armas.

Agora Kari e Sunny podem trabalhar e aprender melhor no local de onde eles estão. Os objetos do cenário permanecem iguais.

Kari interage com o pincel E o pincel vai para a mão de Kari

KARI
Uhu! Agora eu posso quebrar meu estojo!

TUTORIAL LEGENDA
Use a tecla [ ] para atacar

Kari pode bater no chão com o pincel. SFX de batida

Kari pode bater no estojo, o estojo quebra.

Tutorial do pincel: completo

KARI
MINHAS COISAS!

Um lança-bolhas (bazuca) e Arma de fogos de Artificio (shotgun) ficam no lugar do estojo

Kari interage com a shotgun

KARI
(Anim: kari pegando a arma e dando um tiro)

Legal!

Kari interage com o lança bolhas

KARI
(Anim: atira para frente, a jogando para trás)
UOOOOL! É melhor tomar cuidado com isso..

Agora Kari pode sair da tenda novamente e enfrentar os blocos.

TAPETE DA SALA DE VÍDEO - NIGHT

Kari sai da tenda e agora, para o jogador é possível ver as armas guardadas e em suas mãos. O Desenho do chão ainda permanece igual.

Inicia-se o tutorial das armas.

Kari se depara com a parede de blocos.

KARI
Se eu não posso escalar, que tal.. detonar?

TUTORIAL LEGENDA
Mire e use [ ] para atirar

Kari mira a lança bolhas (bazuca) e assim que atira é mandada para trás. **ATÉ ESSE MOMENTO KARI NÃO GASTAVA IMAGINAÇÃO**

O muro de blocos cai, dando acesso á área de jogo.

Tutorial das bolhas: completo

Assim que kari derruba o muro sua barra de imaginação cai por completo e ocorre um SFX de brilho ou magia, onde o papel com o desenho começa a brilhar

KARI
Ai, estou tonta!

TUTORIAL LEGENDA
Interaja com os desenhos para recuperar sua imaginação

Ao Kari se aproximar do desenho

TUTORIAL LEGENDA
Use o botão [ ] para interagir

Kari recupera sua imaginação e uma horda de monstros vem atacar

Tutorial imaginação: completo

PRIMEIRA HORDA
DIFICULDADE **1**
Monstros terrestres - Eliminar um grupo de **6 inimigos** em média, apenas para demonstrar o potencial da arma.

IDEIA DE MONSTROS TERRERESTRES
Pequenos monstros alienígenas, tem membros longos e corpo miúdo, tem cor verde escura, uma mistura da cor original com seus pesadelos.

Tutorial Fogos: Completo

Ao aparecer um número grande de inimigos Kari precisa da ajuda de Sunny para batalhar

TUTORIAL LEGENDA
Use [ ] Para enviar Sunny

Kari pede para Sunny ajudar

KARI
Conto com você, Sunny!

Tutorial Sunny: Completo

Assim que acaba a batalha um dos inimigos sobrevive e salta para cima de Kari. Sunny infelizmente não consegue ajudar.

TUTORIAL LEGENDA
Use [ ] para se proteger por um tempo

Assim que Kari usa sua imaginação, ela fica inumerável e então consegue escapar do dano.

Assim que a batalha acaba, o papel volta a brilhar e a barraca também. Ao se aproximar da barraca sua imaginação se recupera rapidamente.

BARRACA: CHECKPOINT
DESENHO: TOTEN

INICIO DO CHÃO, ÁREA DE BATALHA 2 - NIGHT

Kari termina a batalha, recupera sua imaginação e sai do tapete. A sua esquerda Uma nova horda começa a atacar, a levando naquela direção.

SEGUNDA HORDA HORDA
DIFICULDADE **1**
Monstros terrestres e voadores, sendo **6 terrestres** e **4 voadores** - Eliminar um grupo de **10 inimigos** *(pode ser mudado de acordo com o balanceamento)* em média, apenas para demonstrar o potencial da arma e para guia-la para a lateral

IDEIA DE MONSTROS VOADORES
São os mesmos monstros alienígenas porém em vez de pernas há uma parte inferior de óvni.

Kari é levada para perto da estante, onde um DVD de um filme de terror está com a capa aberta, como uma rampa, permitindo que Kari consiga subir na estante. Acontece mais uma batalha lá. Kari pode recuperar sua imaginação no desenho da área de tutorial, caso já tenha voltado.

Há uma pilha central de jogos de tabuleiro no centro do quarto. É possível subir em algumas plataformas.

A sua esquerda uma estante com DVD, livros e enfeites.

A direita um abajur alto para leitura, uma janela atrás e um castelo de bonecas que dá acesso a uma pilha de caixas, ao lado de uma maquina de costura.

Perto da estante há uma capa de filme de terror de alienígenas. O DVD (ou vhs) está aberto e pode ser usado como rampa para chegar ao primeiro andar da estante, onde é um espaço aberto

Ao chegar próximo a estante

SUNNY
GRRRRRR GRR

KARI
Ei! É verdade! Tem algo brilhando ail.

Ao chegar próximo do filme

KARI
Eu não devia ter assistido isso! Arh!

SUNNY
GRRRRRRRRR

ESTANTE, ÁREA DE BATALHA 3 - NIGHT

Assim que Kari se aproxima do dvd, na estante, entrará em batalha novamente, não conseguindo entrar na estante ainda.

No cenário existem livros, dvds (ou vhs) e alguns brinquedos, como itens de boneca, enfeites, espalhados pela estante.
TERCEIRA HORDA HORDA

TERCEIRA HORDA
DIFICULDADE **2**
Monstros terrestres e voadores sendo eles:
Primeira prateleira, **3 inimigos terrestres** de dificuldade baixa.
Segunda prateleira, **4 inimigos voadores atiradores** de dificuldade baixa.
Terceira prateleira, **5 inimigos voadores** de dificuldade baixa.

IDEIA DE MONSTROS VOADORES ATIRADORES
São os mesmos óvnis, porém com uma arma em baixo dele, como uma arma de avião caça.

Kari pode subir no primeiro andar da estante ao derrotar ou durante a batalha, ela encontrará um desenho dela grudado em um livro com durex.

O Desenho é mais um toten que a criança pode encontrar.

Kari desce o dvd e ocorre novamente uma pequena conversa com Sunny.

SUNNY
Grrrrr

KARI
Verdade! Vamos para a porta..

FRENTE DA PORTA, ÁREA DE BATALHA 4 - NIGHT

Kari então vira a sua esquerda, até se aproximar da porta.

KARI
O-ou.. ela parece trancada.. Papai deixa sempre uma chave extra por ai..

SUNNY
GRRRR... GRR!

KARI

É verdade... mas podemos subir nesse fio aqui!
Sabia que um dia ia ser util

SUNNY

GRRR

KARI

Eu sei! Mas deu certo, eu puxei a porta e ele tomou um sustão! HAHAHAH!E a chave... Ah! Ali em cima!

[**Anim:** câmera mostra a chave em cima da mesa, em cima de alguns retalhos bem na quina do jogador.]

KARI

Vamos lá!

Assim que o jogo dá o controle para o jogador, uma horda aparece no caminho, entre a estante e a porta, com Kari no meio

Kari se aproxima e fica perto da porta. A porta é enorme e contém uma maçaneta redonda, além de uma fechadura. Há um fio de lã pendurado da maçaneta ao chão, item que Kari havia usado para fazer pegadinhas e abrir a porta de longe, para assustar seu irmão. O nó tinha sido tão bem feito que ficou pendurado lá.

Além da prateleira já descrita, a direita de Kari, há uma grande mesa com cadeira para um pequeno escritório. Em cima dela, um computador, teclado e mouse. Há alguns retalhos junto com linha e agulha, onde a chave da porta permanece em cima.

Pode-se trocar por uma mesa de costura, para dar valor ao personagem de Boss. Caso seja trocado, há uma maquina de costura de sua avó e alguns retalhos em cima, com a chave sobre eles na quina do móvel.

QUARTA HORDA

DIFICULDADE **3**
Monstros terrestres e voadores sendo eles:
Monstros terrestres, terrestres atiradores e voadores sendo eles:
5 terrestres, 5 terrestres atiradores e 5 voadores.

IDEIA DE MONSTROS TERRESTRES ATIRADORES
São os mesmos aliens terrestres, porém no lugar da mão há um canhão.

Assim que kari termina a batalha ela olha e diz:

KARI
Olhe! Tem algo brilhando ali!

Então vai para direção abaixo da mesa

EMBAIXO DA MESA, ÁREA DE BATALHA 5 - NIGHT

Kari corre para baixo da mesa e pode recuperar sua imaginação ao encostar no desenho, logo em seguida ela ouvirá um barulho e poderá entrar em uma grande batalha, se não a com maior quantidade de monstros.

Essa batalha tem o maiores números de corredores para jogar e usará de todos os artifícios.

O cenário é escuro, já que há pouca iluminação em baixo da mesa.

Caso haja um computador, já uma CPU e uma cesta de resvistas. Caso seja uma maquina de costura, há uma caixa de papelão com roupas dentro e uma cesta de costura, com várias lãs, agulhas de tricô e etc;

QUINTA HORDA
DIFICULDADE **4**
HÁ TODOS OS TIPOS DE MONSTRO, 5 DE CADA:
5 VOADORES
5 VOADORES ATIRADORES
5 TERRESTRES
5 TERRESTRES ATIRADORES.

Assim que acaba a batalha Kari olha para casa de boneca.

SUNNY
Grrr

KARI
Eu pensei a mesma coisa! Vamos subir por ali!

CASA DE BONECA, ÁREA DE BATALHA 6 - NIGHT

Kari se aproxima de sua casinha de boneca e, antes de chegar perto outros inimigos spawnam dentro dela. A casa de boneca, depois de derrotar, será um checkpoint seguro para a personagem, sua imaginação se recupera automaticamente lá dentro.

Casa de bonecas, uma pequena mansão de dois andares, azul celeste com telhadinhos brancos, dentro, uma sala pequena com um sofá rosa claro, uma mesinha de centro e uma pequena televisão sobre um criadinho de madeira. Temos ao fundo uma pequena rampa que leva para o segundo andar da casinha, ali temos uma cama grande, com edredom azul claro e os travesseiros branquinhos, um pequeno guarda-roupas de madeira falso e um tapete rosa em frente a cama.

SEXTA HORDA
DIFICULDADE **3**
3 monstros terrestres
5 monstros terrestres atiradores
2 monstros voadores

Assim que Kari termina a batalha pode entrar na casa de boneca (ou batalhar dentro dela, dependendo da localização dos inimigos), e quando o local está limpo vira um checkpoint. Ela pode subir até o topo.

EM CIMA DA MESA DE COSTURA (TROQUEI), ÁREA DE BATALHA 7 - NIGHT

Kari sai pelo topo do castelo de bonecas, subindo em algumas caixas de sapato empilhadas e pulando para a mesa **(já descrito).**

Há um desenho brilhando na parede.

Antes de chegar na chave, Kari encontra novos inimigos.

SÉTIMA HORDA
DIFICULDADE **3**
Luta predominantemente terrestre, sendo 6 inimigos terrestres, 2 voadores e 2 voadores atiradores.

Assim que a caba a luta, Kari se aproxima dos retalhos com a chave e ocorre uma animação

[**anim:** Kari tenta pegar a chave e ela cai no chão, junto com os retalhos velhos]

DE VOLTA PARA O O CHÃO - NIGHT

CAMINHO DE VOLTA ATÉ O CHÃO!

Kari recupera sua imaginação na casa de boneca!!

Precisa ir até a porta onde caiu os retalhos.

EM FRENTE A PORTA, BATALHA BOSS - NIGHT

Kari desce pela casa de bonecas, já que pular parecia perigoso e então, no lugar do monte de retalhos há um grande monstro com a chave dentro de sua barriga (ou em seu pescoço)

NOVA IDEIA: ELE PODE ATACAR COM A CHAVE.

[luta com o boss]

Ao finalizar consegue a chave e acaba a Demo do jogo.