

# **Projeto Interdisciplinar: Jogos Digitais**

## **Game Design do Jogo Demo**

### **Mecânicas de Jogo:**

A mecânica central que foi adotada para o jogo, é um Escape Room, Low Poly 3D, com uma visão geométrica (inspirado no estilo Tiny Room Stories), onde o jogador terá a possibilidade de realizar uma rotação em 360 ° da cena, com a finalidade de encontrar alguns objetos escondidos por ela (com tais mecânicas será possível observar e analisar todos os lados da sala). Além disso, o jogo possuirá um sistema de inventário, possibilitando que o jogador armazene os itens essenciais que encontrar espalhados pela cena. O jogo conta também com um sistema de sanidade, onde dependendo da tomada de decisões, o jogador pode perder ou ganhar sanidade (o que afeta diretamente no desenrolar do jogo). Por fim, o jogo conta até então com somente 1 cena principal, sendo um quarto com puzzles, e um personagem principal que não aparece diretamente na trama, com o nome de Fobo. (Apesar de não aparecer diretamente, ficará subentendido que o quarto é do personagem).

### **Narrativa e Temática:**

A trama se dá em volta de Fobo (personagem principal) e seu quarto, sendo (resumidamente) assim a história: Teremos Fobo, um personagem que está preso em seu próprio quarto, e para escapar desse ambiente, será necessário a resolução de alguns puzzles e a descoberta de alguns itens especiais que ficam escondidos pela cena. O jogo será no estilo terror psicológico, girando em torno de um universo turvo, no qual a personagem corre o risco iminente de ser capturado por uma entidade. O jogo retrata condições em um ambiente que muitas vezes parece irreal e, conforme as decisões do jogador durante a trama, a questão da sanidade seria afetada mudando as condições da sala e seu aspecto. Assim, a entidade que se esconde, se mostraria mais de acordo com o nível de sanidade do personagem. O medo de uma entidade significaria, no contexto do jogo, as questões psicológicas do personagem, sendo a entidade a personificação da ansiedade, que o persegue e assombra, causando medo. Já o quarto representa as mudanças de seu estado psicológico, que varia de acordo com os acontecimentos de sua vida, tendo momentos de controle das suas ações e emoções, e em um instante por conta de decisões tomadas, a sensação de perseguição extrema, inquietação, preocupação, pânico, entre outros.

### **Design de Níveis:**

Até o momento o jogo encontra-se com uma única cena principal, que, por se tratar de um quarto contará com as mobílias adequadas (como cama, armários, mesa, escrivaninha, entre outros). Uma parte dessas mobílias serão interativas com o jogador, que ao clicar em determinada, terá a oportunidade de ver o que a mobília armazena, e se for parte da trama do jogo ele terá a chance de usar o item para a resolução de puzzles (por exemplo, será possível abrir um armário, e ver se dentro dele há algum item que possa ser usado na resolução de algum dos quebra-cabeças da cena).

### **Experiência do Jogador:**

O jogo propõe aos jogadores uma atmosfera intrigante, imersiva e desafiadora na medida certa. A ideia central é fazer com que apesar dos desafios moderados do jogo, acima de tudo seja uma experiência atraente e cativante a todos os públicos que tiverem contato com as mecânicas e a trama central.

