

Realidade Virtual e Aumentada – Tema para o projeto

Mini-nível do LOOP – Integrado no Jogo YAMERO e no projeto “Empathic Protagonist” de Anthony Pereira (V2)

- Layout do nível baseado na diversão “comboio-fantasma” -

<https://www.youtube.com/watch?v=n3ZdJwUscI> e <https://www.youtube.com/watch?v=TUtR7iiFB9M>

- É como se o loop de pensamentos ruminantes do protagonista se tivesse materializado e o protagonista está a percorrê-los, um por um, “dentro de si”;

- O nível seria constituído por uma pista (em forma de loop) de linha de comboios e o protagonista (que seria o próprio jogador) iria vivenciar o seu próprio loop de pensamentos negativos materializados;

- O objetivo do jogo seria quebrar e sair fora desse loop;

- O protagonista estaria dentro de uma vagoneta, que iria circular ao longo do circuito automaticamente e dentro de um path definido previamente, que se ia repetindo caso o objetivo do jogo não fosse concretizado;

- Ao longo do percurso, iriam aparecer elementos chocantes relacionados com o jogo e/ou pensamentos negativos do protagonista, nomeadamente várias formas de suicídio – homem enforcado, homem inanimado no chão a espumar-se com comprimidos ao lado, homem a dar um tiro na cabeça, um homem a sufocar-se com um saco enorme, entre outros – também iria aparecer no teto pulsos cortados com sangue a escorrer;

- Também ao longo do caminho se iriam ouvir vozes repetitivas de pensamentos negativos, como “não vales nada”, “deves morrer”, “olha o que nos fizeste” (e esta frase apareceria quando a vagoneta apareceria perto de uma zona com pratos com cabeças de familiares do protagonista, sem olhos), “não há esperança para ti”, “o teu lugar é aqui”, “tu estarás para sempre perdido”. Este estilo de frases ruminantes; - isto iria adequar-se a psychosis depression, um subtipo de major depression e, por isso, iria haver frases deste tipo mas na perspetiva do protagonista; Alguns exemplos aqui:

<https://campus.altice.pt/b/mdjdanthonypereira/articles/e2f79b11-5f1a-4176-b9bf-f325547d024e>

- Igualmente ao longo da pista, iriam aparecer mãos a tentar puxar o jogador para fora da vagoneta, e este teria de fazer uma força contrária – caso ele seja puxado, ele cai e é GAME OVER; - isto seria considerado halucinação e, por isso, um episódio psicótico? O protagonista está a pedir ajuda para morrer, e dentro da sua imaginação/da sua cabeça, isso é concretizado através do aparecimento de pessoas que o puxam da vagoneta ou pessoas que lhe oferecem instrumentos com os quais ele se possa matar;

- Ao longo da pista também iriam ser oferecidas ferramentas para que o protagonista se possa suicidar, como uma faca, uma pistola, uma corda, e comprimidos; o jogador teria de fazer força para o lado contrário para não receber essa ferramenta; - mesmo de cima, considerado episódio psicótico? Ou apenas estamos a visualizar os pensamentos profundos do protagonista? Isto, para mim, é apenas a

materialização de vários pensamentos negativos, a materialização do loop, e não propriamente um episódio psicótico; No jogo como um todo, este nível iria ser mais como um sonho, mas tal como um sonho pode ser interrompido/quebrado, um loop de pensamentos negativos também pode ser quebrado, por exemplo, quando muda o foco e começa a trabalhar, por exemplo.

- A ideia seria com isto, e com o circuito sendo cada vez mais rápido e scary, medir o número de batimentos cardíacos do jogador através de um Bilatino; também seria usado um microfone incorporado, já que o nome do jogo para a dissertação se chama YAMERO e uma das mecânicas finais seria gritar YAMERO (para o que estás a fazer, em japonês), através do qual se mediria a intensidade do sinal – que quanto maior for, mais damage daria ao loop em si (que teria uma healthbar “congelada” - que só começaria a ser atingida após o primeiro YAMERO atingido o threshold de batimentos cardíacos;

- A partir daqui, o protagonista pode receber os objetos que as mãos de esqueletos estariam a dar-lhe mas usar para salvar alguém – esses objetos seriam a arma, que permitiria cortar a corda do enforcado, o saco enorme, que permitiria cobrir o cadáver em decomposição, a faca, para atirar para o homem com o saco na cabeça para poder respirar, a corda, para o homem que se ia atirar de uma ponte poder descer da ponte em segurança, e finalmente os comprimidos, para atirar para o corpo afogado e causar efervescência e, possivelmente, permitir que este seja encontrado; a ideia desta parte seria desconstruir o loop, e sempre que possível evitar a tragédia ou, acontecendo, dando-lhe dignidade. Cada boa ação iria dar dano à barra do loop e, depois de tudo feito, ele teria de continuar a dizer YAMERO, até o protagonista dizer algo como “THIS IS NOT REAL, I DON’T BELONG TO YOU, YOU ARE JUST PART OF MY HEAD”, e abre a porta da vagoneta e salta de lá, sendo que desta vez acaba o jogo (e ele acorda, mas isso já não tem que ver com RVA).

