

The Parking Lot

Alunos: Antonio Fuziy e André Tavernaro

Definições gerais:

Gênero: Terror;

Plataformas: PC;

Público alvo: Amantes de jogos de terror.

Descrição curta:

Neste jogo de terror, o jogador deve procurar seu carro neste estacionamento escuro e vazio, mas para isso ele deve enfrentar alguns acontecimentos bizarros que começam a acontecer.

Identidade do jogo (Conceito):

No jogo The Parking Lot, o jogador começa em um estacionamento escuro e sozinho, ele acaba de sair do elevador do estacionamento e precisa achar onde estacionou, para isso ele usa sua chave do carro, porém coisas estranhas começam a acontecer.

Descrição da mecânica (Core Mechanics / System design):

The Parking Lot é um jogo de terror, sendo predominantemente um FPE (First Person Explorer) ou seja um jogo de terror de exploração em primeira pessoa, com dois tipos de inimigos, os carros presentes no estacionamento e um monstro que persegue o jogador, ambos terrestres.

Características (Mundo do jogo):

O jogo se passa em um estacionamento com 3 andares a noite, no estacionamento há vários carros estacionados, um deles deve ser do jogador, existe também um elevador e uma sala com uma caixa de eletricidade. O jogo possui movimentação lenta (movimentação normal do jogador) e uma movimentação rápida (jogador consegue correr), o jogador precisa utilizar a movimentação de corrida para fugir dos carros e do monstro. Além disso, o jogo apresenta efeitos sonoros que causam susto e deixam o jogador em alerta, esses efeitos são disparados pelos carros e em momentos que o monstro aparece.

Arte:

O jogo é de dimensão 3D, com uma estética de PSX, baseado no gráfico de jogos do Playstation 1, o foco era apresentar gráficos de baixa resolução e baixa qualidade, para passar um tom mais macabro ao jogo, casando com o ambiente de terror esperado, além disso o utilizou-se de uma iluminação mais escura e adicionou-se alguns postes e luzes pelo estacionamento, junto das luzes dos carros que piscam com o clique da chave, assim o jogador consegue observar o ambiente e direcionar-se ao carro piscando ou aos locais com mais iluminação. Por fim, o Menu do jogo foi criado com fontes que passam uma sensação macabra,

junto do fundo escuro da tela, da mesma forma as instruções de jogo são mostradas ao longo do jogo com a mesma fonte do menu, assim o sentimento transmitido é o mesmo.a

Pode-se perceber os gráficos e a ambientação do jogo a partir da imagem abaixo:



Música/Trilha Sonora:

A trilha sonora do jogo inclui uma música de fundo, presente na maior parte do tempo do jogo, essa música apresenta um tom mais “creepy”, para casar com o gênero de terror do jogo. As músicas (assim como os efeitos sonoros) são de um pacote chamado Horror Ambiances Pro, um asset pago do itch.io, segue o link da referência abaixo:

Referência:

- <https://sidearm-studios.itch.io/ultimate-sound-fx-bundle>
- <https://megabyte-games.itch.io/mouse-cursor-pack>
- <https://narehop.itch.io/handimandy-free>
- <https://elbolilloduro.itch.io/objetos-low-poly-estilo-psx>
- <https://chilly-durango.itch.io/3d-retro-plumbing-wiring>
- <https://gqbot.itch.io/psx-style-cars>
- <https://elegantcrow.itch.io/psx-retro-style-tree-pack>
- <https://sodaraptor.itch.io/psx-jewel-case>
- <https://craigsnedeker.itch.io/classic64-asset-library>
- <https://sidearm-studios.itch.io/ultimate-sound-fx-bundle>

Controles:

Dentre os controles do jogo estão WASD para movimentação do jogador, movimento do mouse para controle de visão, a tecla K serve para ativar a chave do carro, fazendo a luz do carro piscar e por último o botão esquerdo do mouse realiza as interações do jogador com alguns objetos do jogo (alavanca da caixa de eletricidade ou elevador).

Dificuldade:

O jogo tem uma dificuldade baixa, o intuito maior do jogo era causar medo e susto ao jogador, para isso utilizou-se uma iluminação mais baixa e luzes focadas apenas em alguns locais. Dentre os inimigos estão um monstro que persegue o jogador e os carros que se movimentam no estacionamento em alguns momentos.

Agradecimentos:

Luciano Soares

Emilzinho Frame