

## SOLUS IPSUM

Para o projeto final de **Computação Multimédia**, decidimos desenvolver uma Experiência Interativa onde o jogador navega num corredor de forma quadrilátera que impede passagens e se altera com certos comportamentos do jogador.

Alguns desses exemplos seriam, por exemplo, uma porta de uma sala que se fecha quando o jogador se aproxima e se abre quando o jogador se afasta.

Pensámos também numa ideia que seria alteração do **shading** com certos comportamentos do jogador.

A ideia do nosso trabalho surgiu a partir do conceito filosófico do **solipsismo**, do latim **solus** (sozinho) e **ipsu** (mesmo). O **solipsismo** é uma conceção filosófica que reduz toda a realidade ao sujeito pensante. No trabalho de multimédia que vamos entregar, a experiência do jogador é toda criada a partir da sua interação com o espaço.

Para a conceção do projeto começámos por fazer um **brainstorming**, aglomerámos várias referências que nos serviram de inspiração e mais tarde discutimos para chegar a esta ideia final.

**Podem consultar este através do link:**

<https://app.milanote.com/1T8Z2E15vghDfg?p=FzHQkbA5e7l>

## MOODBOARD



# INTERAÇÃO COM O USUÁRIO

## André Gomes

Movimento de entidades fora do campo visual do Jogador, objetos que se aproximam ou mudam quando o jogador não vê.

- *Weeping Angels* da série *Doctor Who*;
- *SCP 173*, do jogo *SCP: Containment Breach*.

Mudança de cenário também fora do campo visual; abstração espacial.

Especificamente a abertura de uma parede para uma paisagem montanhosa ao ar livre.

e.g

- Jogo *The Stanley Parable*;
- Estética inspirada no fundo *Bliss* do *Windows XP*.

## Rui Carvalho

Comportamento enganoso e adversativo de um objeto interativo.

- Uma porta que o jogador tem de abrir através de um mecanismo que, ao este se aproximar com intenção de atravessa fecha-se rapidamente impedindo a passagem.

Interação com o jogador

- Televisões que originalmente exibem estática, após uma certa condição ser atingida, como por exemplo, dar uma volta ao corredor, exibem uma imagem diferente.

## Afonso Silva

Espaço adicional.

- Elevador que dá a uma sala com uma pessoa a ver televisão. E a cabeça da pessoa segue o jogador como se tivesse sempre a olhar para ele;

Interação.

- Alavanca que abre um espaço no teto de onde saem vários elementos, como bolas, sujeitas a física para cima do jogador.

## Gonçalo Figueiredo

Elementos atmosféricos macabros, luzes fundidas, sons de portas a abrir, batidas, escuridão.

**e.g**

- *Resident Evil*
- *Silent Hill*
- *Backrooms*
- *Crysis*

Interação com o jogador, uma máquina de refrigerantes que se recusa a funcionar, até o jogador insistir uma série de vezes e dispensar uma lata, porém esta fica presa dentro da máquina.

## **SOFTWARES A UTILIZAR**

- Blender
- Godot
- Photoshop

## **GRUPO 8**

- Afonso Silva, **Nº16280, Turma B**
- André Gomes, **Nº16294, Turma B**
- Gonçalo Figueiredo, **Nº16242, Turma A**
- Rui Carvalho, **Nº16240, Turma A**

**2024/2025**

**FBAUL**