Proposta do Projeto Final CM

**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**](https://app.milanote.com/1T8Z2E15vghDfg?p=FzHQkbA5e7l)

**MOODBOARD**

Uma imagem com texto, captura de ecrã, design gráfico, Gráficos

Descrição gerada automaticamente

**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 rápidamente 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, **Nº**16280, **Turma** B
* André Gomes, **Nº**16294, **Turma** B
* Gonçalo Figueiredo, **Nº**16242, **Turma** A
* Rui Carvalho, **Nº**16240, **Turma** A

**2024/2025**

**FBAUL**