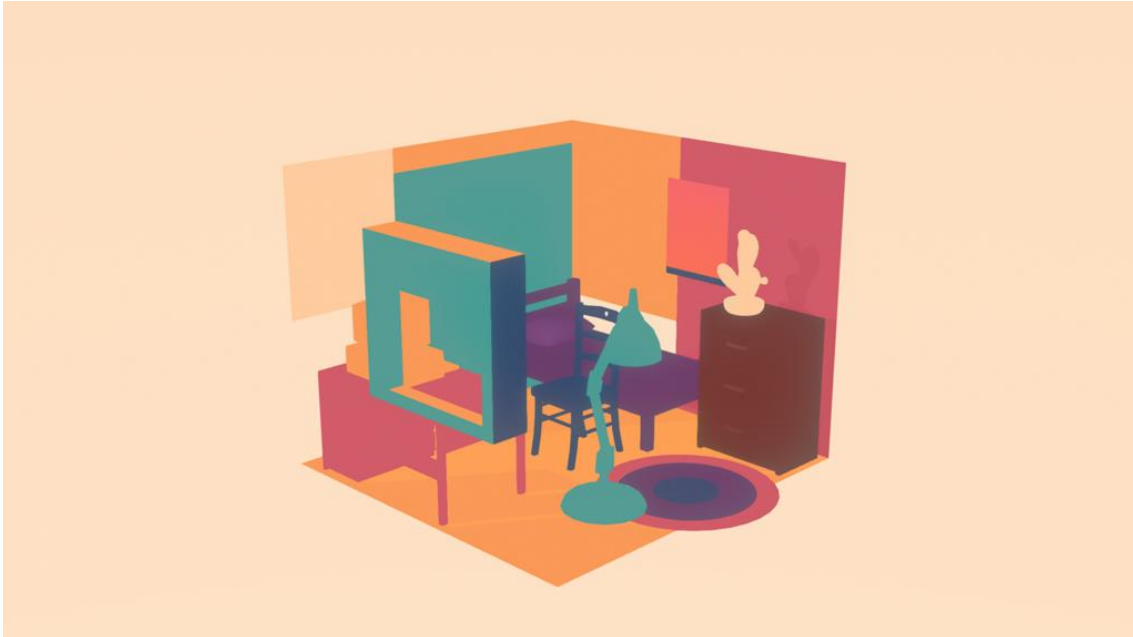


## Game Design Journal Entry 3

(Empty)



*Empty*, um jogo 3D minimalista, com o objetivo de demonstrar a simplicidade da vida.

Durante o jogo passamos por várias salas, nas quais podem ser vistas de qualquer ângulo, é necessário combinar as cores dos objetos com as respectivas cores nas superfícies. O jogo tenta proporcionar um ambiente calmo e tranquilo, com uma trilha sonora relaxante. Cada quarto tem uma constituição diferente e, para completar o nível, tem de se mudar constantemente a perspectiva. O foco principal está na estrutura da sala, já que estamos a tentar misturar objetos nas superfícies em volta. O que importa é a superfície e a sua cor, a única coisa que fica no final são as superfícies brancas que ficam na sala no final de cada nível, que ficam com essa cor após misturarmos os objetos com as superfícies. Após cada sala, há pequenas frases e citações para serem unidas corretamente, são simples de fazer, mas contêm por vezes significados, com o objetivo de nos fazer pensar, e outras ligadas ao próximo nível.

O jogo orienta-nos a deixar a sala vazia, sem nada, esse nada é um espaço livre para a imaginação e a criatividade. O vazio pode ser visto como um lugar escuro e solitário. No entanto, pode ser o oposto se mudarmos de perspectiva. É uma oportunidade de recomeçar e de criar coisas novas, experimentar. Aumentar a nossa percepção da vida e enriquecer a nossa relação com o que nos rodeia. Ajuda a criar uma melhor relação com os nossos materiais e objetos.

O que eu acho que os criadores querem-nos passar é que não é preciso aumentar a “decoração” para algo se tornar belo ou com sentido. Temos de abraçar as coisas como elas são. Abraçar a simplicidade e o efeito que as coisas mais simples têm na nossa mente e no nosso dia a dia. O minimalismo remove as coisas “decorativas” da vida e reduz não só a casa, mas também a mente.