

# **Haunted Treasures**

**João Pedro Schmitz Rothmann**

## **O Jogo**

Haunted Treasures é um jogo retrô de horror em que o jogador deve ajudar espíritos deixar o plano mortal para alcançar a vida após a morte enquanto escapa de espíritos malignos que atormentam os espíritos normais.

## **Objetivos do Projeto**

O principal objetivo do projeto era utilizar o Tobii Eye Tracker para explorar o olhar involuntário do jogador para ditar interações e sustos no jogo, algo que não seria tão natural quanto usando um mouse e teclado.

Sobre o visual e o áudio do jogo, o conceito era ser simples e com visual “retrô”, com grande influência no jogo Murder House.

## **Tecnologias Usadas**

Unity 2020

Tobii Tracker 4 e seu API

## **Dificuldades**

O API do Tobii é bem instável e complicado de entender, foi de longe o que mais levou tempo. Além disso, um jogo de horror não é algo simples de se fazer tomando que a ambientação é tão importante quanto a jogabilidade.

## **O Que Foi Feito E O Que Não Foi**

O core loop do jogo foi finalizado, mas falta polimento e mantê-lo interessante. O ponto forte é a rejogabilidade por conta dos objetivos e locais de spawn serem randomizados. Boa parte da ambientação foi feita, mas a interface está fora da proposta de arte retrô.

## **Como Foi Feito**

O API faz a maior parte do input dos olhos por conta própria, mesmo que difícil de trabalhar com ele mais por questões de estabilidade e confiabilidade. No mais, o “gaze” do Eye Tracker é a fonte de um raycast que encontra objetos com que o jogador possa interagir ativamente ou que atinge “triggers” que fazem certas coisas acontecerem.