

Histórias Mal Contadas (HMC)

B2 Studios

Breno Alexandre/Breno Menezes

Público Alvo: 16 a 25 anos

Tipo de Jogo: Aventura/Terror

Plataforma alvo: PC

Gênero: Roguelike/Terminal

Número de jogadores: 1 (Single Player)

Data de lançamento: 21/06/2024 (Demo)

Declaração de Conceito

O objetivo do jogador é escapar do calabouço, enfrentando criaturas malignas, resolvendo enigmas e desvendando os segredos obscuros que cercam sua prisão. Durante sua jornada, o jogador pode se deparar com decisões morais difíceis e interações com entidades e almas aprisionadas, que podem ajudar ou atrapalhar sua jornada.

Histórias Mal Contadas é um jogo roguelike com fortes elementos de conversação e tomada de decisão, inspirado no conto de terror "I Have No Mouth, and I Must Scream" de Harlan Ellison. O jogador assume o papel de um padre aprisionado em um calabouço sombrio e surreal, onde forças malignas habitam cada canto. A única arma do jogador é uma cruz dourada, imbuída com um poder divino capaz de dilacerar o mal quando exposta. Esta cruz não só serve como uma ferramenta de combate, mas também como um símbolo de esperança e redenção.

Será capaz de sobreviver as infinitas ondas de inimigos e provar quão resiliente é seu espírito? Prove para seu Deus que você possui a força para merecer um lugar aos céus ao aniquilar e destruir quantas criaturas malignas forem possível.

Feature Set

Combate Dinâmico: A cruz dourada pode ser usada para ataques corpo a corpo e para repelir criaturas das trevas, mas seu uso excessivo pode desgastar o poder divino, exigindo uma gestão estratégica.

Liberdade de escolha: O jogador pode se sentir livre para tomar decisões, errar e aprender com elas, sempre existe uma nova run para você tentar.

Imersão Profunda: Os sons e arte foram pensadas com cuidado para que o jogador sentisse a experiência imersiva da tomada de decisão e suas consequências.

Functions

Histórias Mal Contadas conta com gêneros diferentes de gameplay com suas próprias características e peculiaridades, durante sua passagem pelo prólogo, é possível observar como o protagonista possui um vasto leque de possibilidades e conta com inventário e opções de exploração pelo cenário.

Durante a segunda fase, o estilo de gameplay muda completamente, com a intenção de ser um baque para o jogador de modo a desafiar suas capacidades e instigar a competitividade, afinal, sobreviver é o que importa.

Challenges

Os maiores desafios enfrentados por nós no desenvolvimento foram as features implementadas e uso da memória, como crescimento exponencial das ordas de inimigos, efeitos visuais sem pré-renderização etc consomem bastante, além da separação dos níveis de forma organizada e mantendo a proposta de oferecer ao público diferentes experiências em um só jogo. Podemos dizer que o maior desafio foi oferecer experiência com qualidade sem ofuscar a proposta.

Innovation/Creativity

Em Histórias Mal Contadas, a cada fase o jogo aprimora os gráficos, jogabilidade e estilo, a atmosfera torna-se progressivamente mais imersiva.

Criamos uma back story para o personagem e utilizamos da quebra de expectativa para melhorar a experiência, ouvimos nosso time de QA para incrementar cada vez mais e tomando decisões criativas para otimizar o processo.

O salto criativo e artístico do jogo foram principalmente frutos das críticas e observações dos nossos Beta Testers, não seria possível promover essa experiência sem eles.

Scope Management

O Planejamento/Gerenciamento foi crucial desde o primeiro dia de desenvolvimento, organizamos o brainstorm da equipe em níveis de implementação para decidirmos como começar e aonde queríamos alcançar. Com isso em mente o projeto passou por diversas mudanças para se adequar ao que de fato era importante e sobre o que queríamos mostrar, concluímos que o foco seria a experiência.

Nosso time de QA e Beta Testers foram cruciais para chegarmos a uma meta satisfatória do projeto.

Em nome da B2 Studios gostaríamos de agradecer todas as pessoas envolvidas nesse processo e no que construímos até aqui, é apenas o começo.