

Universidade Cruzeiro do Sul - Jogos Digitais
Profº: Ariel - Laboratório de Projetos de Jogos
Profº: Josivan - Jogos Massivos



Utopia é um Battle Royale de Corrida de Obstáculos para maiores de 16, trazendo metáforas e reflexões sobre o momento em que as pessoas param de sonhar. É um jogo para PC, sendo seu público-alvo: estudantes, fascinados e curiosos pela psicologia aplicada em jogos.

Lucas Pereira de Almeida
E-mail: rhyllucas@gmail.com | Cel: (11) 9 9011-9091

São Paulo
2021

História e Jogabilidade

A história de sonhos que não querem ser esquecidos, o drama de pessoas que pararam de almejá-los há muito tempo. É sobre isso que fala Utopia.

Um psiquiatra, Doutor Kaulfield, começa o jogo atendendo um paciente misterioso e desconhecido. Ele o recebe com uma série de perguntas sobre sua vida, dando a entender que aquele não é o primeiro encontro. Então ele termina com a célebre frase: “O que te impede de continuar a sonhar?”. A partir daí, os sonhos que querem ter uma nova chance e voltarem a ser lembrados, passam por obstáculos que seus próprios criadores fizeram no decorrer de suas vidas..

- Existem três pistas que podem ser acessadas na primeira fase do jogo:
 - Zona Fantasma;
 - Era uma vez;
 - Para sempre, criança;
- Os jogadores devem percorrer todas as pistas impostas a ele.
- Eles terão uma série de obstáculos a passar e apenas um poderá ser lembrado.

Ao final da sessão, o doutor anda em direção a porta, toma um pouco de café e reflete mais uma vez sobre como desistimos dos nossos sonhos por não estarmos preparados para correr atrás deles.

Fluxo de Jogo

O jogador deverá passar por um percurso e driblar os obstáculos, com o objetivo de chegar em primeiro lugar.

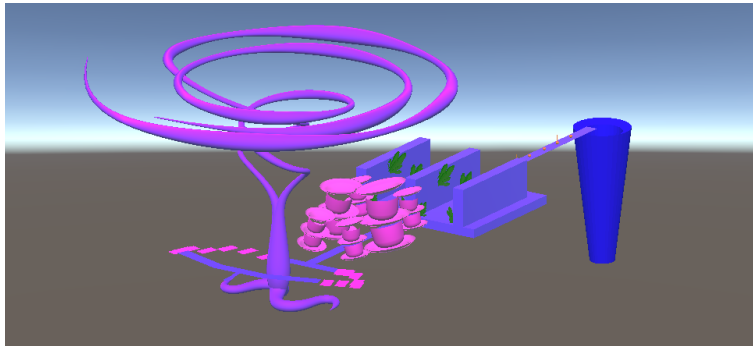


Figura 1 - Representação de Percurso

Ao final de cada partida, o jogador ganhará pontos de experiência e pontos de sonhos que surgem de forma aleatória, mas o que ganhou sempre recebe um valor maior do que aquele que perdeu.



Figura 2 - Tela Final para quem vencer.

Caracteres e Controles

O jogador controla um dos sonhos, que não possui características, mas no decorrer do circuito é possível saber mais sobre as histórias dos personagens. No final, o jogador desbloqueia um final aleatório que corresponde ao seu personagem.

O jogo é voltado para a plataforma PC, então seus principais periféricos são o teclado e o mouse.

As seguintes teclas representam a movimentação do personagem.

COMANDOS		
TECLAS		AÇÃO
A	ESQUERDA	MOVIMENTAÇÃO
W	CIMA	
S	BAIXO	
D	DIREITA	
SPACE		PULA

Figura 3 - Tabela de Comandos

O mouse serve para auxiliar a visão da câmera, enquanto o jogador corre pelo mapa.

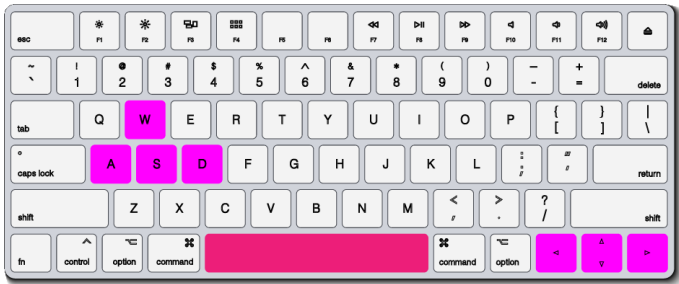


Figura 4 - Representação dos Comandos

Gameplay

Além de ser um jogo de Corrida de Obstáculos, Utopia é tratado como um *Battle Royale*, já que há mais jogadores disputando entre si o primeiro lugar ou a vitória merecida.

Utopia possui rodadas e em cada partida, essas rodadas são as pistas que o jogador deve passar antes de chegar ao final.

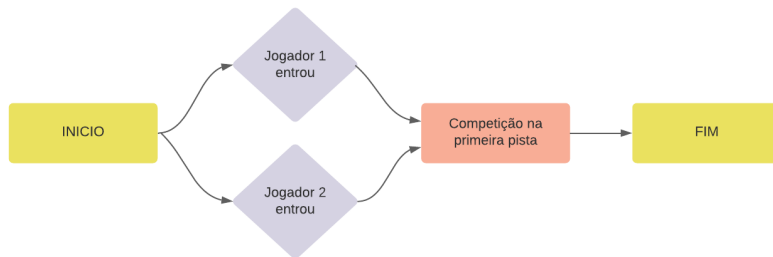


Figura 5 - Demonstrativo do primeiro circuito

A estrutura das competições se repete, até chegar ao último circuito:

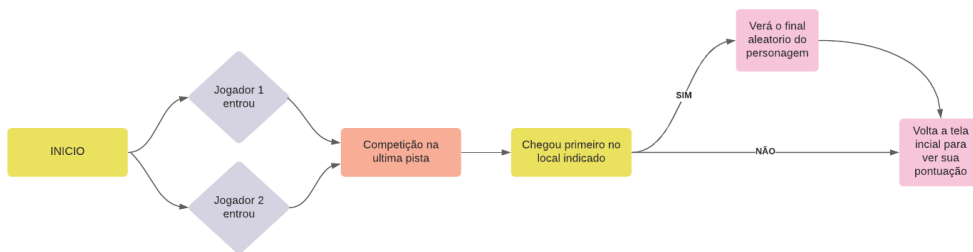


Figura 6 - Demonstrativo de como funciona o último circuito

Feito para os Windows mais recentes, Utopia necessita de uma conexão estável com a internet e espaço de 61 MB.

Mundo do Jogo

Utopia se passa dentro da dimensão dos sonhos, onde eles lutam para não serem esquecidos por seus criadores.

O primeiro cenário se chama “Era uma vez”, uma pista que reflete como as adversidades em nossas vidas nos tiram de foco, desviando nossa visão de tudo que acontece à nossa volta. É um circuito bastante nebuloso e cheio de voltas, pêndulos e sons que remetem a calma.

Ao todo são três circuitos, cada um deles reflete uma sensação diferente sobre como nos distanciamos dos nossos sonhos: angústia, medo e ansiedade. Completando todos os circuitos, o jogador ganhará sua pontuação, experiência para subir de nível e uma insígnia que recompensa o jogador pela forma como ele jogou.

Utopia teve forte inspiração em “*Fall Guys*” e no jogo do “*Ratatouille*”, para PS2, na construção das suas fases.

Interface

O jogador utiliza o mouse para navegar no Menu Inicial, onde deve-se apertar o botão 'Connect' para iniciar o jogo.

A atmosfera buscada logo de primeira é trazer sentimentos profundos, mesmo com as cores calmas, a música traz reflexão e conecta a sintonia do jogo.

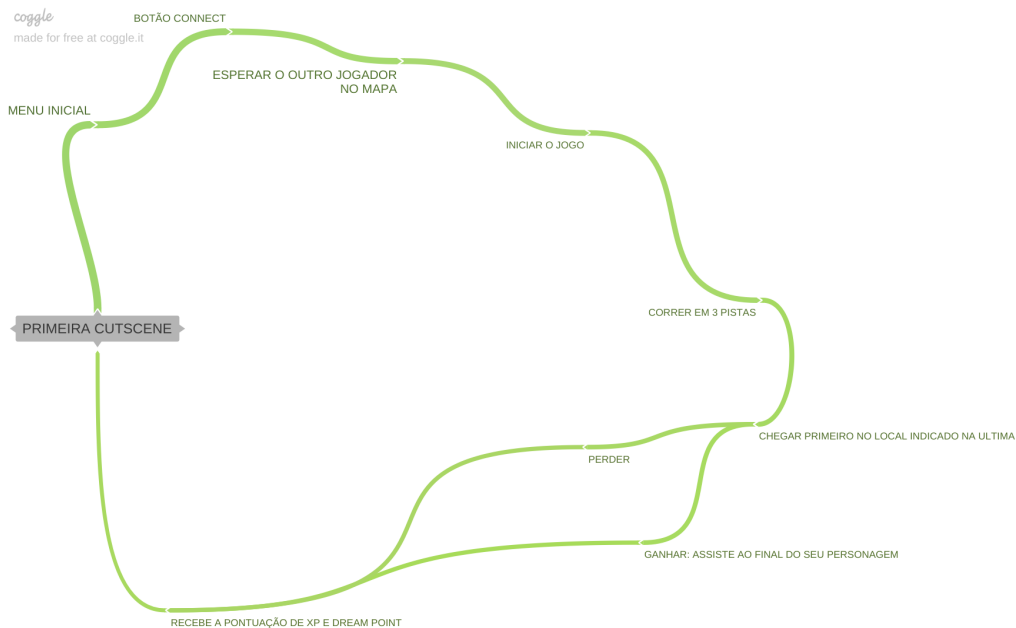


Figura 7 - Fluxo do Jogo

Power-ups

Pontos de Experiência

A experiência é adquirida em todo final de partida, ou seja, após passar por todos os circuitos disponíveis naquele momento. Com estes pontos, o jogador poderá progredir de nível e assim desbloquear finais, cenários e modos de jogo.

Pontos de Sonhos

Essa pontuação dá acesso ao jogador a uma série de personagens, cenários e finais exclusivos, eles podem ser adquiridos na loja, ao gastar esses pontos.

Inimigos e Chefes

O jogo possui uma série de obstáculos que irão dificultar o trajeto do jogador, sendo a principal força antagônica do jogo. Pode-se considerar também os jogadores adversários como seus inimigos, pois podem utilizar de meios para dificultar a jogabilidade dos demais, usando objetos pelo mapa ou até mesmo bloqueando o caminho.

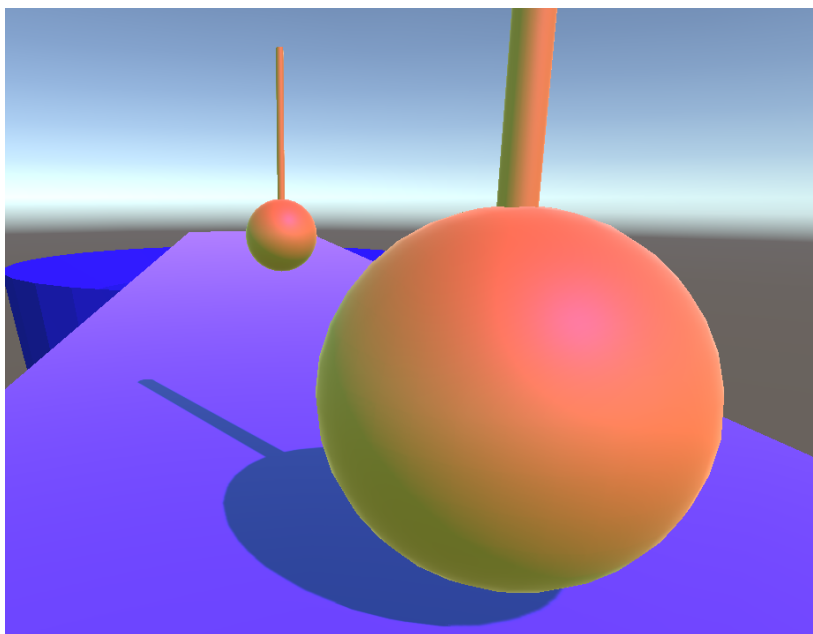


Figura 8 - Pêndulos

Cutscenes

A primeira cutscene do jogo aparece antes mesmo do menu inicial aparecer, contando um pouco da história do jogo, como mostra o anexo de roteiro a seguir.

- [Roteiro da Primeira Cutscene](#)

A segunda cutscene aparece para o jogador que venceu os circuitos, mostrando que o personagem conseguiu entender seus problemas e voltou a lembrar do que realmente o motivava a sonhar.

- [Roteiro da Segunda Cutscene](#)

O final do jogador surte de forma aleatória, tendo quatro variações diferentes na primeira versão de Utopia e as posteriores virão ao decorrer de atualizações e na versão final do jogo. Os finais geralmente são esperançosos e bondosos, mostrando que aquele personagem restabeleceu sua vontade de sonhar.

Exclusivos

O principal concorrente para Utopia é o jogo *“Fall Guys”*, por haver uma estrutura bastante semelhante nos obstáculos, multiplayer e cenários coloridos. Porém, Utopia se vende como um jogo de corrida de obstáculos que foca na história.

Por essa razão, além do conteúdo que pode ser adquirido com XP e Pontos dos Sonhos, os primeiros que se inscreverem para testar a versão de demonstração, terão acesso a um cenário, personagem e final exclusivo.