



Projeto Klonus

Instituição

Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Piauí

Curso

Tecnologia em Análise e Desenvolvimento de Sistemas

Disciplina

Projeto Integrador I

Professor

Ely Miranda

Alunos

Gabriel Oliveira Rodrigues
Juliana Eleutéria de Sousa Guerra
Pedro Henrique Vieira

02/2022

“Você precisa entender, a maioria destas pessoas não está preparada para despertar. E muitas delas estão tão inertes, tão desesperadamente dependentes do sistema, que irão lutar para protegê-lo”

Morpheus, Matrix(1999)

Sumário

1	Introdução
2	Objetivo
3	Justificativa
4	Resumo
5	Bibliografia

1. Introdução

A tecnologia surgiu para facilitar nossa vida, nosso trabalho, nossa comunicação e aumentar o leque de possibilidades de entretenimento. Esse projeto busca o último.

Klonus, deriva do grego “Klon”, que significa “Clone”. Nosso jogo, em 2D, emprega a teoria de que um(a) protagonista cai num planeta meio distópico. Sem recordações de nada e (procurando por algo ou alguém) ou (em busca de respostas). Ao decorrer da história ele(a) vai descobrindo mais sobre sua identidade e percebe que não está sozinho, juntamente com uma entidade/seita misteriosa.

2. Objetivo

Os jogos eletrônicos são famosos por dar uma visão de mundo diferente da que estamos acostumados e/ou nos faz enxergar o nosso mundo como ele realmente é, nos dando uma possibilidade de fazermos grande diferença por manter as engrenagens sociais em funcionamento.

O jogo visa fazer uma crítica social ao sistema e às pessoas que acham que estão livres mas que na verdade estão sendo controladas por esse sistema.

Nosso herói vai descobrir sobre si e sobre o mundo de acordo que monta o quebra-cabeças com as pistas.

O objetivo é entreter e fazer com que o jogador tire algum aprendizado, ao mesmo tempo.

3. Justificativa

Queremos que o jogador tire proveito da história e se divirta com o jogo.

A sociedade do jogo, representa a nossa vida real com objetivos, problemas e dificuldades bem mais explícitas. O nosso protagonista é a pessoa que busca fazer diferença nesse mundo. Ele é a representação do nosso lado herói quando percebemos que algo está errado.

O jogo será feito em 2D com inspiração em alguns jogos e filmes que marcaram a vida e criatividade dos criadores.

Queremos que o jogador se sinta um herói, que pode ser o diferencial.

4. Resumo

Um protagonista cai num planeta distópico. De onde ele vem? Alguém o mandou para lá? Que lugar era aquele? Será que está sozinho? Ele vai descobrindo por juntar as pistas ao longo da sua trajetória.

A sociedade de Klonus, é avançada em termos tecnológico e de conhecimento, porém, cada vez mais pessoas se deixam levar por esse quadro e acabam se deixando ser controladas. muitas acordam e conseguem ver o que acontece e tem um controle sobre si, seus objetivos e em como usa a vida; outros desconhecem esse controle por se deixarem levar pelo objetivo padrão(ser igual aos outros) e se forçam para mantê-lo, mesmo que isso cause prejuízos; e outros simplesmente desconsideram sair desse controle por terem uma vida confortável e com privilégios. Nosso herói, além de descobrir sobre si, vai lutar contra essa seita a fim de ajudar as pessoas a se libertarem.

No decorrer da história, ele acreditará que as pessoas da sociedade são clones das que vivem fora desse planeta.

As pessoas de verdade(que estão fora desse planeta), são o que as pessoas são no íntimo, destemidas, corajosas, livres. E os clones delas são na verdade, o que a sociedade fez elas serem. São controladas por um sistemas que não as permitem ser livres de verdade, mesmo elas achando que estão. O protagonista que chegou na ilha, na verdade, é um dos "clones" que despertou para a realidade. Ele consegue ver o que está acontecendo e começa a lutar contra esse sistema que prende as pessoas.

Ele tenta salvá-las e vai despertando de uma por uma, mas, haverá os que não irão conseguir enxergar, mesmo ele tentando e terão aqueles que vão querer ficar sendo controlados, como clones traidores, que tentam fazer com que ele não consiga por fingirem estar do lado dele para vigiá-lo.

Jogabilidade:

- O jogador controla o personagem em um ambiente bidirecional;
- Mover para esquerda ou direita, saltar e subir estruturas;
- As fases apresentam uma estética (escura e sombria / futurista / Apocalíptica)com diferentes puzzles a serem resolvidos utilizando os próprios elementos do ambiente;
- Mecânica stealth, no qual o jogador terá que agir de maneira furtiva para neutralizar o inimigo;
- Os são criaturas hostis encontradas no ambiente, pertencentes ou apoiadores da seita/sistema em questão;
- Árvore de habilidades e armas personalizáveis.

5. Bibliografia

Repositório: <https://github.com/gabriel-Oliverr/Projeto-Klonus.git>

Landing page: <https://popm4ker.wixsite.com/projeto-klonus>