

Projeto “Dejavu” (nome provisório).

Objetivo:

Criar um jogo “point and click” onde o jogador acorda em um quarto, e tem que descobrir o que está acontecendo.

O jogo foi planejado em três cenas, a primeira o jogador descobrirá onde está, podendo ouvir as histórias de NPC(s) e evitando alguns NPC(s) no caminho. Nesta primeira, sempre que o jogador falhava, voltava ao quarto e tendo a mesma situações já vivida, mas se chegasse no final da cena, o processo se repetiria com diferenças no cenário e nos NPC(s), mostrando com mais clareza o local em que o jogador está.

Para SPJAM, o escopo iria até a primeira parte da cena 1.

Na segunda cena, o jogador poderia tentar descobrir sobre ele, ou pular para a terceira cena que seria a fuga.

Se o jogador realizasse a segunda cena, a terceira se tornaria opcional, e se ainda fosse realizada, teria um final especial.

Concluído para a JAM:

Apenas o conceito e um protótipo de troca de telas feito em GODOT e desenhos em PAINT.

Futuro do jogo:

Com todos os problemas no processo de produção do jogo, tentarei dar continuidade no projeto, melhorando o protótipo de jogabilidade, e finalizando a cena 1, e futuramente as cenas 2 e 3. Arrumar alguém para testar e avaliar o quanto profissional está o jogo. Dependendo das avaliações, tentar colocar no steam se forem bem positivas e colocar no Itch.io com a opção de pague o quanto quiser ou grátis (tudo dependendo das avaliações e minha própria avaliação do projeto em si).