

Passos na Escuridão

Game Design Document

1. Introdução

Passos na Escuridão é um jogo 2D em pixel-art, com perspectiva top-down, que combina entretenimento e conscientização social. No controle de Bino, um jovem com glaucoma, o jogador vivenciará as dificuldades enfrentadas por pessoas com problemas de visão ao realizar tarefas do dia a dia. Com isso, o jogo busca criar empatia e ampliar o entendimento sobre as barreiras e desafios de acessibilidade presentes na sociedade.

Voltado para o público jovem e adulto, especialmente interessados em questões de inclusão social, o principal objetivo do jogo é sensibilizar os jogadores sobre a realidade de milhões de pessoas com deficiência visual no Brasil. Durante a experiência, o jogador também terá acesso a informações relevantes sobre a prevalência dessas condições, além de conhecer tecnologias e soluções acessíveis que promovem a inclusão e a qualidade de vida.

2. Personagens

Bino: O personagem principal do jogo, que controlamos ao longo da história.

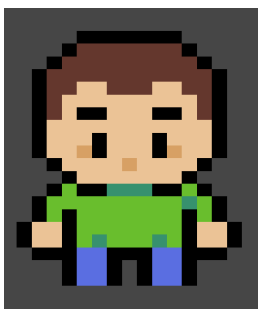


Figura: 1 - Bino.

Dr. Vausio Darela: O médico que nos atende no começo da história.

Personagem secundário, tem como papel principal nos informar sobre a situação de Bino em relação a seu estado de saúde.



Figura: 2 - Dr. Vausio Darela.

3. Enredo

Passos na Escuridão conta a história de Bino, um rapaz que possui Glaucoma, uma doença degenerativa, que atinge os olhos, e que se não tratada pode deixá-lo cego.

No início da jornada, Bino se encontra no Hospital, preocupado com a perda gradual de visão. É nesse cenário que ele conhece o Dr. Vausio Darela, especialista em oftalmologia, que o examina cuidadosamente. O diagnóstico, porém, traz uma notícia preocupante: Bino é diagnosticado com Glaucoma, uma doença que afeta a visão periférica, causando incômodo e sensibilidade à luz intensa.

A segunda parte do jogo, e até então, a última, se passa na casa de Bino, onde o mesmo vivenciará como é ter baixa visão, tendo que realizar suas tarefas mundanas com esse desafio a mais. Ao longo de sua rotina ele aprende sobre meios de acessibilidades importantes na vida de pessoas com problemas de visão, além de informações a respeito disso no Brasil.

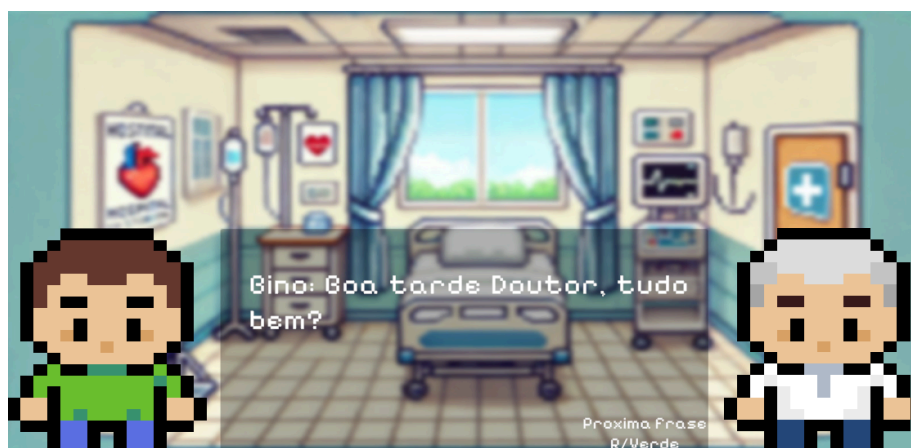


Figura: 3 - Frame inicial da consulta médica do Bino.

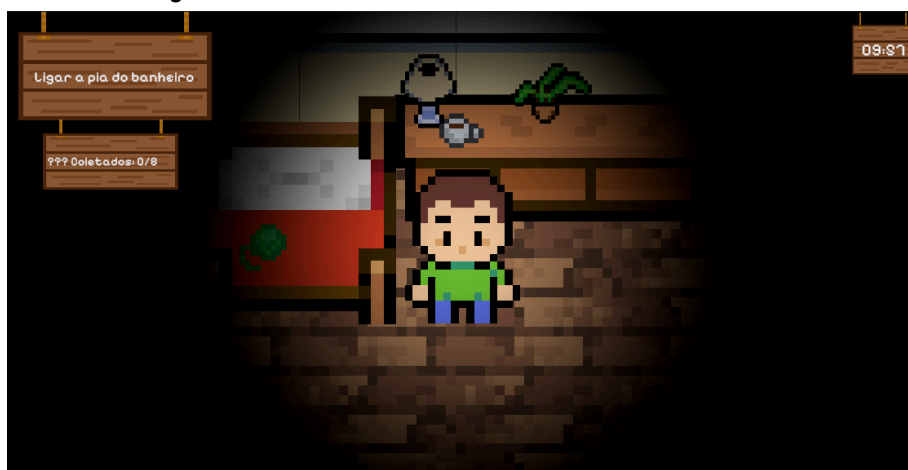


Figura: 4 - Frame de um dos quartos da casa

4. Jogabilidade

A gameplay central gira em torno dos objetivos espalhados por toda a casa de Bino, esses objetivos consistem em diversas tarefas que o jogador tem que realizar em uma determinada sequência e tempo. Como o personagem possui baixa visão, o campo de visão do jogador é bem limitado, sendo apenas um pequeno círculo, pelo qual o jogador enxergará o personagem e os seus arredores.

5. Interatividade



*Figura: 5 - Controles de movimentação
image from pngtree.com*

As teclas WASD são as teclas de movimentação, as quais o jogador irá utilizar ao longo do jogo.



Figura: 6 - o manete do fliperama tem a mesma função das teclas WASD



Figura: 7 - Botão verde do Arcade - image from arcadeshock.com

Figura: 8 - Tecla R do teclado - image from pngtree.com

O botão verde e a tecla R tem como função serem os botões de interação no jogo.



Figura: 9 - Botão preto do Arcade - image from pngtree.com

O botão preto e a tecla 1 tem como função serem os botões de acesso ao menu de opções dentro do jogo.

6. Estilo Artístico

O direcionamento artístico do jogo é inspirado em uma estética pixel art 2D top-down, com visuais vibrantes. Cada cenário foi projetado com uma paleta de cores diversificada, com o intuito de ser aconchegante e agradável para o jogador.

O direcionamento sonoro tem o como papel principal o de feedback, onde o jogador escuta sons principalmente a partir dos objetivos feitos e completados durante o jogo, trazendo uma sensação de confirmação da ação realizada.

7. Modelagem

Ferramentas utilizadas:

Aseprite: Software de edição e criação de imagens em pixel art.

Unity: Game Engine utilizada para fazer o projeto.

Visual Studio: software de programação utilizado para fazer os scripts.

Adobe Audition: software de edição e manipulação de áudios.

8. Referências

Plano de fundo do menu: Licença de uso não exclusiva (gerada por I.A).

Sons utilizados no jogo:

<https://pixabay.com/music/video-games-8-bit-arcade-138828/>

<https://pixabay.com/sound-effects/washing-dishes-48631/>

<https://pixabay.com/sound-effects/book-hits-floor-79952/>
<https://pixabay.com/sound-effects/spoon-clanking-in-ceramic-bowl-104814/>
<https://pixabay.com/sound-effects/turning-on-the-stove-clicking-sound-98205/>
<https://pixabay.com/sound-effects/splashes-in-a-bathtubwav-14500/>
<https://pixabay.com/sound-effects/switch-on-and-off-247458/>
<https://pixabay.com/sound-effects/cardboard-box-open-182560/>

O restante dos sons utilizados foram provenientes do pacote Household Source:

<https://assetstore.unity.com/packages/audio/sound-fx/household-source-38391>

9. Conclusão

De modo geral o projeto foi executado com o intuito de realizar um jogo divertido porém com um grande objetivo, a sensibilização e informação em referência à inclusão e acessibilidade a respeito de deficientes visuais.

Os principais acertos foram em relação a adequação da arte e do design, junto com a programação para a proposta escolhida. É uma experiência interativa que combina entretenimento com conscientização. Ao mergulhar no cotidiano de Bino, os jogadores são convidados a refletir sobre os desafios do dia-a-dia enfrentados por pessoas com deficiência visual.