

The BedLam

Feito: Giovanni Santos, Henrique Thomé e Murilo Menezes

Professores: Luciano Pereira Soares e Pedro Emil Freme

Identidade do jogo (Conceito)

Dom Repeli é um paciente de um hospício em uma cidade onde o crime e a corrupção reinam, Gotham City. Depois de participar de uma experiência traumática envolvendo figuras notáveis da cidade, ele acorda sem lembrança alguma do ocorrido em uma sala escura e percebe que o local foi completamente abandonado. Em meio a todo esse decorrer de fatos inesperados, o personagem, começando a acreditar que está enlouquecendo, tem que resolver *puzzles* para escapar deste pesadelo.

Descrição da mecânica (Core Mechanics / System design)

O jogo é em primeira pessoa e o jogador pode se mover para frente, para trás e para os lados, além de poder pular e correr e também possui puzzles que, ao resolvê-los, vão desbloqueando a próxima etapa do jogo.

Características (Mundo do jogo)

O jogo possui iluminação fraca ao longo dos dois níveis, frases perturbadoras e mostra um ambiente deplorável e angustiante. Ele também não requer que o jogador tenha reações e reflexos rápidos, pois foca-se mais em desafios mentais.

Arte

A arte do jogo é uma arte digital em 3D com inúmeras texturas e assets gratuitos encontrados na Asset Store da Unity com uma pegada sombria. A arte em 3D é high poly com o intuito de tornar o ambiente mais realista para que a imersão nos desafios e no cenário seja a maior possível.

Música/Trilha Sonora

Os efeitos sonoros foram retirados de diversos sites de soundtrack gratuitos (sem direitos autorais) incluindo o Unity Asset Store. Estes foram selecionados de forma a criar uma atmosfera de terror e suspense.

Interface

Interface minimalista, o jogo conta com páginas de interação com usuário de maneira bem simples e direta, como um pop up que surge ao se aproximar de algum objeto com o qual possa interagir, buscando minimizar a quantidade de botões e informações num geral para tornar a experiência menos *overwhelming*.

Controles

O usuário controla a visão através do mouse e das teclas W, A, S, D, Space, shift para se movimentar, pular e correr respectivamente. Além disso, outras teclas são utilizadas para realizar interações com componentes presentes nas cenas.

Dificuldade

O jogo possui uma dificuldade média/alta que são demonstradas principalmente nos puzzles que requerem muita atenção aos seus arredores e raciocínio lógico para que eles possam ser resolvidos.

Fluxo do jogo

Depois da tela inicial, o jogo começa com uma *cutscene* de Dom Repeli acordando de uma maca numa sala de um hospício com as luzes desligadas, o objetivo do jogador é explorar o andar onde se encontra e ligar a energia para acendê-las, depois disso, você vê uma criatura humanóide se levantando no centro do corredor e pouco depois, desaparecendo. Agora, com as luzes ligadas, está pronto para desvendar o código da senha do computador, a qual está sendo falada em russo no rádio de um dos funcionários, utilizando o dicionário localizado na parede do cômodo.

Ao acertar a senha, o elevador é desbloqueado e Dom Repeli chega na próxima fase, e agora, precisa se aventurar pelo novo andar onde as paredes, todas grafitadas com frases de ódio e repúdio, escondem a resposta da nova charada numa equação matemática. Com ela em mãos, ele consegue destravar a porta e avançar para seu último desafio, um poema escrito com sangue na parede que carrega a resposta que poderá levar tanto ao sucesso de sua fuga deste manicômio, quanto ao fracasso total.

Personagens

O personagem principal, Dom Repeli, é um jovem empreendedor, co-fundador de um aplicativo que viraliza e se torna febre, acaba de se mudar para a cidade de Gotham, após receber uma enorme quantia de dinheiro, devido a seu grande sucesso. Ele não é bem recebido pelos grandes magnatas da cidade por acharem ser uma fraude e logo contratam Terry Assustador para darem cabo em Dom Repeli. Terry decide brincar um pouco com a vítima, o colocando para desvendar quebra-cabeças, em o que aparenta ser um manicômio, antes de partir dessa para melhor.

Cronograma e Escopo.

1 semana:

- brainstorm e design do jogo

2 semana:

- Desenvolvimento da primeira cena

3 semana:

- Desenvolvimento da segunda cena, adição de menus e ajustar coerência do jogo

Definições gerais

Gênero: Survival horror game;

Plataformas:

- Playstation 5-;
- Nintendo Switch;
- Windows/macOS;
- Browser;
- Android/iOS;
- CarPlay/AndroidAuto.

Público alvo: Entusiastas de jogos do mesmo gêneros. Ex. The Last Of Us;

Puzzles:

1. Ligar a energia;
2. Desvendar o código do rádio em russo;
3. Senha da porta é a identidade de Euler;
4. Encontrar a resposta do poema (sangue) e tomar a pílula certa.