Planeamento e Gestão do Projeto UNDERWORLD: LABIRINTO VIRTUAL

Tema 2: Vídeo Interativo e Imersão em Multimédia

Unidade curricular de Multimédia 2022/2023



Realizado por: Alice Carvalho 53341 Andre Borgas Rodrigo Ju Pinto N°60717

O conceito

O projeto que estamos a elaborar consiste numa experiência muito semelhante à de um jogo que surge num contexto apocalíptico: no ano 2300 a fusão entre a tecnologia e o mundo orgânico permitiu atingir a imortalidade, mas não da maneira que desejaríamos. Sob uma lua estilhaçada, as cidades são metrópoles gigantescas e distópicas, onde hordas de carcaças mantidas animadas pelos seus componentes mecânicos combatem pelos últimos resquícios da civilização. Os humanos que restam são pouquíssimos e frágeis a comparar com esta nova espécie híbrida. A rainha-deusa Anpu, entidade mais poderosa deste universo, desapareceu há anos para o submundo, tal qual a Perséfone dos mitos gregos. Existem sob a cidade catacumbas sinistras que as lendas urbanas dizem ter pisos infinitos, e onde só os loucos se aventuram. Tecnologia perdida, riquezas incalculáveis e segundo alguns a possibilidade de contactar a divindade escondem-se entre os ossos dos milhares que tentaram explorar este submundo e foram vítimas dos seus inúmeros perigos e guardiões monstruosos.

Sendo assim, o nosso objetivo primário será conceber um vídeo interativo que representa o percorrer de um labirinto virtual onde os utilizadores poderão optar por diferentes percursos de forma a encontrarem a saída, escapando das tão temidas criaturas. Silent Hill, Resident Evil, Outlast, Five Nights at Freddys, são alguns dos jogos em que nos inspirámos para criar o nosso produto. No mapa do labirinto virtual há apenas uma única saída, no entanto para que seja possível ao utilizador encontrá-la e para tornar o jogo mais intrigante e desafiante, este tem de passar previamente pela sala com artefacto, que será uma chave ou uma forma de ligar energia.

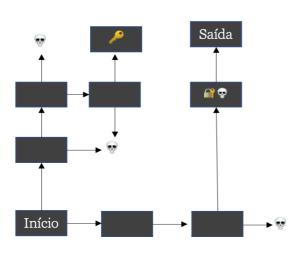


Fig. 1: Exemplo de mapa hipotético

O número de salas e corredores do mapa do jogo ainda não foi determinado e dependerá do resultado de uma discussão acerca de tempo, disponibilidade e necessidade entre o grupo e a professora, de forma a tomar a decisão mais razoável.

A componente multimédia consiste na interatividade através das escolhas, e no som que acompanha as imagens, enriquecendo o ambiente virtual, para além do facto de que os segmentos de vídeo são criados a partir de imagens desenhadas e todo o processo necessário à sua animação é ele próprio uma componente multimédia.

Funcionamento do jogo

No início do jogo e quando o utilizador se depara com um novo espaço, é-lhe apresentado um ecrã com a animação do sítio onde este se encontra juntamento com setas representativas dos pontos Norte, Sul, Este e Oeste, com o intuito de permitir ao utilizador escolher em que direção se pretende deslocar. Entre os vários espaços percorridos pelo utilizador, ponderámos a existência de alguns elementos interativos de forma a aumentar o interesse do utilizador durante a experiência, um ecrã ou documento que ao clicar sobre o mesmo abre uma imagem com texto que pode dar pistas sobre o melhor percurso ou ajuda a contextualizar o universo ficcional do labirinto são exemplos deste tipo de elementos.

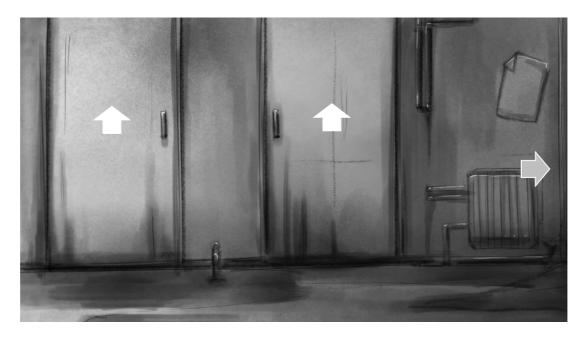


Fig. 2: Exemplo de ecrã de jogo – elementos gráficos de UI a conceber de modo a integrarem-se melhor no tema

Ao longo do seu percurso pelo mapa e demanda para descobrir o caminho para a saída do labirinto, o utilizador pode deparar-se com monstros e perigos escondidos que lhe dificultarão a chegada à saída. Ao encontrar um destes elementos é esperado que o utilizador visualize uma pequena animação (jumpscare) juntamente com um ecrã com a informação de que o utilizador perdeu o jogo (game-over) e que terá um botão que permitirá ao utilizador recomeçar o percurso do jogo.



Fig. 3: monstro



Fig. 4: Ecrã de game over com o botão para restart

Público-alvo

O público-alvo do nosso projeto é representado maioritariamente por adolescentes e jovens adultos que procurem experiências com jogabilidade muito simples mas ambientes e personagens distintos, como Slenderman e Five Nights at Freddys. Os utilizadores da faixa etária citada acima vão desde utilizadores que se identifiquem e sejam fãs de conceitos como o de ficção científica manga de terror a utilizadores que adorem uma boa banda desenhada, filmes ou um bom jogo.

Conclusão

Um dos elementos do grupo, Ju, está de momento a realizar uma banda desenhada com esta temática e de onde serão extraídas as imagens para o labirinto.

Existe na narrativa da mesma uma série de catacumbas que foram a inspiração para a parte visual do projeto. Evita-se assim ainda a questão do uso de material de terceiros com restrições de utilização. Todo o projeto consiste na criação de um jogo baseado nesta narrativa anteriormente criada pelo nosso colega, dando assim vida a uma ideia que até agora estaria apenas em imagens e que posteriormente estará num contexto com elementos de multimédia.