

Planeamento e Gestão do Projeto
UNDERWORLD: LABIRINTO VIRTUAL

Tema 2: Vídeo Interativo e Imersão em Multimédia

Unidade curricular de Multimédia 2022/2023



Ciências
ULisboa

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

Fig. 1: Exemplo de mapa hipotético

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 juntamente 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 integrem-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.