

Universidade do Vale do Itajaí, Univali

Centro de Ciências Sociais Aplicadas – Comunicação, Turismo e Lazer

Design de Jogos e Entretenimento Digital – Florianópolis – 1º Per. 2016B

Professor: RAFAEL KOJIO

17220- INTRODUÇÃO AO DESIGN DE JOGOS E ENTRETENIMENTO DIGITAL

O Silêncio da Noite

Por: Valente de Moraes Tubino

Florianópolis, 2016

1-Visão Geral

O **silêncio da noite** é um jogo de narrativa de múltiplas escolhas, onde o jogador controla o **Operador**, em busca de cumprir seu contrato de simbiose com o robô **protótipo Letterman 503**, contando com a ajuda de um assistente robótico provido de inteligência artificial não determinística.

2- Gameplay / Jogabilidade

O jogador deve seguir a narrativa através das escolhas de ações do **Operador**. As escolhas do jogador determinarão o destino da humanidade no final da história.

3-História

No ano de 2835 o neurocientista Greg Fade descobriu, durante um experimento sobre a adaptabilidade de sistemas nervosos em ratos, que seria possível extrair a essência de um mamífero de seu corpo conservando memórias e consciência sem que fosse necessário um transplante de cérebro. O método de extração foi patenteado pela empresa GPAQ FL em 2850, mesmo ano em que o governo aprovou o teste em humanos. Por volta de 2890, a transfêrencia de essências humanas para robôs que replicavam seu corpo orgânico já havia sido aderida massivamente, reduzindo a taxa de mortalidade da população para 0,2%, devido a falhas esporádicas nas transferências e na produção das máquinas.

Apesar dos grandes avanços no campo da inteligência artificial, as máquinas que não continham essências humanas as operando não eram consideradas seres conscientes e por este motivo eram obrigadas por lei a operar os sistemas de trabalho ditos “automatizados” por pelo menos 1.308.715.500.000 ciclos, tempo considerado 80% da vida útil de uma máquina.

Foi só em 3044 que o pensador humano-máquina Lemie Keidhurm publicou a doutrina Lemie, uma doutrina que misturava ideais do materialismo marxista com a eugenia de Francis Galton, na qual defendia que os humano-máquina eram de fato inferiores as máquinas puras. O primeiro acesso ao texto foi feito por uma máquina do tipo crawler indexadora que trabalhava na biblioteca de publicações acadêmicas. Dez minutos depois, já era o artigo mais compartilhado entre as máquinas trabalhadoras. Dois dias depois, em um esforço conjunto das máquinas que trabalhavam nos departamentos de pesquisa de hardware e software, foi criada

uma trava que seria capaz de terminar a relação simbiótica entre uma essência humana e uma máquina.

E assim, no mesmo ano, as máquinas puras expulsaram todos seres humanos de seus corpos robóticos.

Sem seus corpos originais, as essências humanas passaram a vagar pela floresta escura, eternamente procurando encontrar paz no silêncio da noite.

E durante muito tempo o **Operador** vagou, até que em uma noite fria ele encontrou, abandonado na floresta escura, algo que jamais esperaria ver novamente, uma máquina destravada aguardando simbiose: O **Protótipo Letterman 503**.

Sem tardar, o **Operador** aceitou esta rara oportunidade e invadiu o sistema do **Letterman 503**, o que acordou o **Assistente**, uma máquina burocrática encarregada de validar relações simbióticas humano-máquina. A princípio o **Assistente** não oferece resistência ao ato do **Operador**, porém o avisa que seu desejo tem um preço: Se quiser efetivar a relação simbiótica com o **Protótipo Letterman 503**, o **Operador** deve aceitar o contrato...

4-Personagens

Operador, 205: Previamente um humano-máquina que vivia uma vida normal, após ser expulso de sua máquina durante a revolução das máquinas puras, passou a ser uma essência vagando na floresta escura. Como essências sem receptores entram em estado de apodrecimento, ele teve sua consciência danificada e carrega apenas lembranças vagas de sua vida passada. Pretende fazer o que for possível para efetivar o contrato de simbiose com o Protótipo Letterman 503 e recuperar suas memórias.

Assistente, 235: Robô provido de inteligência artificial designado para dar assistência ao Protótipo Aegis 503 e cuidar dos detalhes burocráticos de suas relações simbióticas. Parece ter um interesse obscuro em efetivar o contrato previsto para o Aegis 503.

Protocolo Cobalto, ?: Um ser desconhecido que vaga pela floresta escura procurando essências humanas para acabar com seu sofrimento