

Visão Geral

Elevator Pitch

Jogo cooperativo (online e offline) de exploração em 3D com baixa visibilidade, controles simples e abertura para diversas formas de jogatina cooperativa assíncrona!

História

Esboço

Dois amigos, Arthur e Luiza, visitam uma estação abandonada de metrô, instigados por uma curiosidade insaciável. Luiza, destemida, é quem vai explorar a estação, com a ajuda à distância do cauteloso Arthur, com uma planta antiga da estação e ferramentas de vigilância e comunicação para guiá-la.

Ambientação

Uma estação abandonada de metrô ou trem. Algo antigo, que possa remeter a muitas décadas atrás, arquitetura de uma outra época com talvez artes góticas, que possam causar incômodo, medo ou susto ao serem vistas.

Arte

Cenário 3D, assets 2D

Gameplay

O jogo será grid-based, para encaixar o olhar e interação direta com objetos e afins sem precisar da precisão de mexer o mouse em diversos ângulos e etc. por questões de acessibilidade.

O jogo será orientado em primeira pessoa, com a locomoção do jogador feita de tile em tile (exemplos: Legend of Grimrock, Gloomgrave, jogos estilo RPG Maker, Habbo Hotel).

Core loop

EXPLORADOR coleta informações do cenário ao redor
GUIA localiza no mapa o local baseado nas informações

GUIA passa instruções baseando-se no mapa (e manuais?)

EXPLORADOR interage com o cenário baseado nas informações e desbloqueia o próximo cenário

Condições de vitória e derrota

O jogo opera de maneira simples nesse sentido: os jogadores precisam passar de fase em fase, e completam o jogo quando finalizam a fase final. Determinados puzzles podem vir a ser sensíveis a tempo ou outras condições, mas que ocasionariam apenas em um reset do puzzle em questão.

Não há uma condição definitiva de derrota, como morte, time out, game over, e afins.

Funcionalidades de jogadores [desconsidera ações independentes do sistema (como interpretação)]

Explorador

Ativo/ao controle do jogador:

- Movimentação pelo mapa;
- Interação direta com triggers de objetos e puzzles;
- Contato direto com obstáculos;
- Escreve no chat.

Passivo/fora do controle do jogador:

- Visão afetada pela escuridão do ambiente;
- Enxerga “inimigos”;
- Sofre possíveis efeitos físicos dos “inimigos”;

Guia

Ativo/ao controle do jogador:

- Através da câmera, acessa a visão do Explorador;
- Através do mapa, acessa uma planta completa do ambiente e a movimentação do Explorador nele;
- Troca a visualização entre mapa e câmera;
- Escreve no chat.

Passivo/fora do controle do jogador:

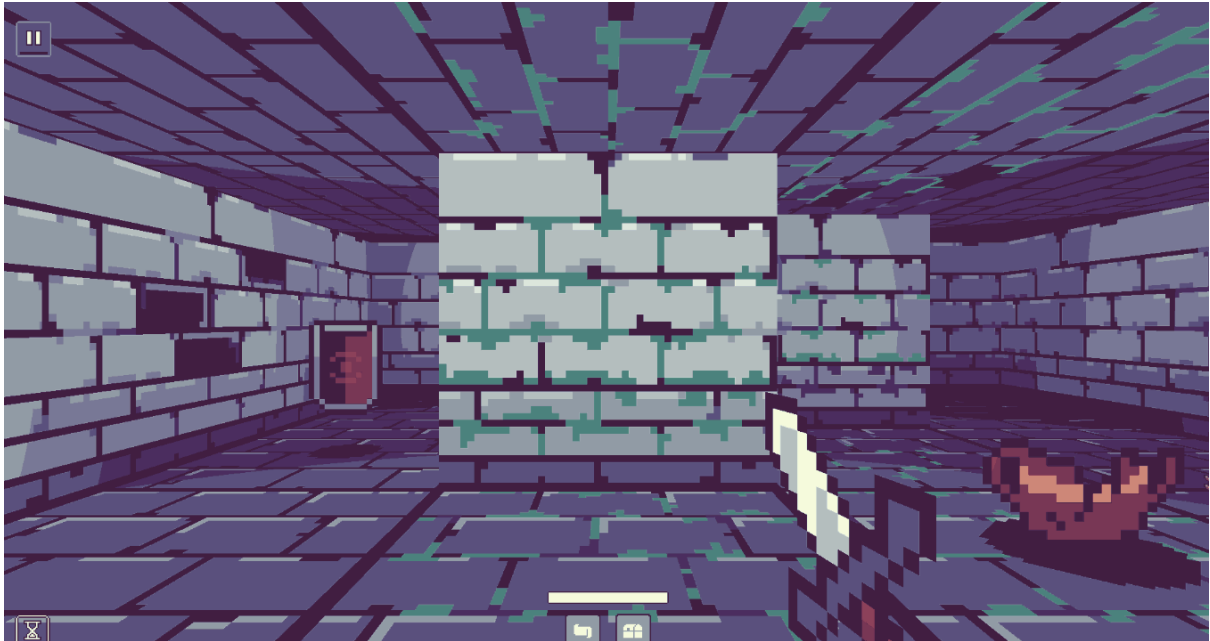
- Não enxerga “inimigos”;
- Visão do Explorador sem a escuridão do ambiente.

Controles

Explorador

Movimentação: WASD anda, Q e E para rotacionar a câmera no próprio eixo.

Interação: F interage com objeto diretamente à frente do jogador



Gloomgrave (2022); movimentação com WASD e rotação no eixo com Q e E, interação com objeto à frente do jogador

Guia

Movimentação: WS alterna entre mapa e câmera, Q e E alterna entre os mapas disponíveis enquanto o mapa está selecionado na tela.

Exemplo: Seguindo a tela acordada pelo time de mural e computador, o mural estará visualmente acima do computador, portanto a tecla W selecionaria o mural e mapa e a tecla S selecionaria o computador e a câmera.

Menus do jogo

1. JOGAR
 - a. Criar sala
 - b. Entrar na sala
 - i. [input do código da sala]
2. OPÇÕES
 - a. Jogo
 - b. Imagem
 - i. Resolução de tela

- ii. Legenda / Closed Captions
 - iii. Fonte para dislexia
 - c. Som
 - i. Volume geral
 - ii. Volume dos efeitos
 - iii. Volume dos passos
 - iv. Volume da música
 - v. Visualização de sons
 - d. Controles (key bindings)
3. CRÉDITOS
 4. SAIR

Cenário e mapas

O cenário do jogo é o de uma estação abandonada de metrô, sendo dividido em diferentes salas de ‘acesso restrito’ da estação (leia-se: não são, em geral, ambientes como os que nós passamos nas estações de metrô, por exemplo, mas sim ambientes mais administrativos, em teoria). O explorador estará explorando o “backstage” da estação abandonada, além de caminhar pela plataforma onde os trens paravam.

Cada sala possui um mapa próprio, acessado pelo guia. Os mapas das salas estarão dispostos em um mapa geral, podendo ser clicados individualmente para expandir o mapa de uma sala por vez. O mapa geral funciona como uma UI para seleção de salas.

Sendo o desafio inicial se comunicar para identificar onde o explorador começou no mapa e por onde guiá-lo, o mapa e a sala explorada devem compartilhar elementos que se relacionem. A exemplo de sons ouvidos pelo explorador que podem ser nomeados ou identificados como desenhos ou escritas nos mapas (a exemplo de o explorador ouvir miados e o mapa correspondente disponível para o guia ter desenhos de gatos).

Seguindo o esquema sugerido, serão 7 salas, sendo a central, e maior, a plataforma, com duas à sua esquerda e duas à sua direita. O explorador poderá começar em uma das duas pontas, ou a primeira sala da esquerda para a direita ou a primeira da direita para a esquerda.

Distribuição de desafios

Sugestão:

A primeira sala, para adaptação dos jogadores a mecânica básica, não apresenta inimigos ou puzzles, a segunda pode conter 1 inimigo (que não seja o nevoeiro), levando em conta que já será necessário se familiarizar com encontrar o mapa certo. A plataforma pode conter pelo menos um de cada inimigo e um puzzle OU 2 puzzles e 2 inimigos. A terceira sala, 2 inimigos e a última sala, um puzzle.

Monstros e aparições

As aparições descritas abaixo serão invisíveis ao guia, agindo como realmente assombrações no psicológico do explorador. Isso serve também para reduzir/questionar a confiabilidade dos mapas do Guia. São elas:

O Nevoeiro

1. Um corpo de névoa que age como uma parede
 - a. Um aglomerado de mãos “etéreas” se misturando; sons de sussurros
 - b. Essas criaturas não estariam visíveis para o guia, nem apresentadas nos mapas, sendo puramente uma experiência do explorador. Também serviria para questionar a confiabilidade destes mapas.
 - c. o jogador, ao tentar passar, pode ter um recuo grande, como se sofresse um choque ou algo do tipo
 - d. Dependendo do tamanho do jogo e da quantidade de paredes de névoa, uma ou outra poderia ser falsa; a partir do momento que o jogador entende que não consegue passar por uma, ele para até de tentar: isso pode ser usado para subverter essa “memória muscular”. Se o jogador tentar, ele passa.

A Coisa nos Dutos

2. Teletransportar o jogador para outro canto do mapa
 - a. O destino pode ser uma “pocket dungeon” de uma sala só, que, ao ser resolvida, transporta o jogador de volta para onde ele estava antes do ‘sequestro’
 - i. A criatura pode se esconder em dutos de ventilação que levam para estas salas isoladas; os dutos estarão visíveis no mapa do guia, com um ‘caminho’ que indique a sala de destino.
 - ii. Os dutos emitem som próprio, sendo mais um ponto de referência entre guia e explorador; quando uma criatura está presente dentro de

um, o som pode ser modificado levemente. Exemplo: dutos em Alien Isolation.

O Ser na Esquina

3. Inverter os inputs de movimentação
 - a. Uma mão na virada de um corredor;
 - i. Som: uma voz que diz “direita” ou “esquerda”
 - ii. Se o jogador virar na direção da criatura, toma um susto e fica com essa confusão dos inputs momentaneamente.
 - iii. Se o jogador virar na direção OPOSTA, a criatura é derrotada e “se dissipa”.

Acessibilidade

[GERAL 2022 09 27 Pesquisa - Documentos Google](#)

- Closed-Captions em formato de onomatopeia no próprio cenário 3D (como na opção ‘Visualize Sound Effects’ em Fortnite)

https://docs.google.com/document/d/18_JfWxhDA07_WZdMWhJEjgKGvxtwbLetCCyskCQ64dl/edit?pli=1#heading=h.t65statfsfqv