

ETEC IRMÃ AGOSTINA
DESENVOLVIMENTO DE SISTEMAS

DAVI DA SILVA BIAGGIOLI

GABRIEL ALBUQUERQUE DE MOURA SILVA

KATLYN DE JESUS ZATTA

KAUÊ VINICIUS DA SILVA SOUSA

NATHALY DE LIMA BARBIERI

SAMUEL SILVA COSTA

INSIDE

TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO DE DESENVOLVIMENTO DE SISTEMAS

São Paulo

2021

ETEC IRMÃ AGOSTINA

DESENVOLVIMENTO DE SISTEMAS

DAVI DA SILVA BIAGGIOLI

GABRIEL ALBUQUERQUE DE MOURA SILVA

KATLYN DE JESUS ZATTA

KAUÊ VINICIUS DA SILVA SOUSA

NATHALY DE LIMA BARBIERI

SAMUEL SILVA COSTA

INSIDE

TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO DE DESENVOLVIMENTO DE SISTEMAS

Documentação do jogo audiogame
Inside construído com áudios binaurais
que visa complementar os sentidos direção
e interação por meio da audição.

São Paulo

2021

DAVI DA SILVA BIAGGIOLI
GABRIEL ALBUQUERQUE DE MOURA SILVA
KATLYN DE JESUS ZATTA
KAUÊ VINICIUS DA SILVA SOUSA
NATHALY DE LIMA BARBIERI
SAMUEL SILVA COSTA

INSIDE

TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO DE DESENVOLVIMENTO DE SISTEMAS

Trabalho de Conclusão de curso sobre o Inside apresentado ao curso técnico de Desenvolvimento de Sistemas como requisito para conclusão de curso.

ORIENTADOR: ALEXANDRE
ALVES SIMÃO

*São Paulo – SP, 26 de junho de
2021*

BANCA EXAMINATÓRIA

EXAMINADOR 1*

EXAMINADOR 2*

SUMÁRIO

RESUMO	1
INTRODUÇÃO.....	2
OBJETIVOS GERAIS	2
OBJETIVOS ESPECIFICOS	3
DESENVOLVIMENTO.....	4
DESIGN INICIAL	4
VERSÃO FINAL DO DESIGN DO JOGO	12
ACESSIBILIDADE	15
CONTROLE DO JOGO.....	15
INTERFACE GRÁFICA.....	15
PLATAFORMAS.....	16
INVESTIMENTO E LUCRO MONETÁRIO.....	16
SONOPLASTIA.....	16
ENTREVISTAS E ESTUDO DE CASO	17
ESTRUTURA DA HISTÓRIA DA JOGO	20
RESUMO	20
PÚBLICO-ALVO	20
DESCRIÇÃO DO AMBIENTE	20
DESCRIÇÃO DOS PERSONAGENS.....	21
MECÂNICAS DO JOGO.....	25
COLORAÇÃO DA INTERFACE E OU SIMBOLISMOS	25
DESAFIOS PROPOSTOS AO JOGADOR.....	26
AVANÇOS E PERDAS	26
RELAÇÃO ENTRE A HISTÓRIA E AS ESCOLHAS	26
SISTEMAS DE RECOMPENSA.....	26
CONDIÇÃO DE VITÓRIA	26
CONDIÇÃO DE DERROTA.....	Erro! Indicador não definido.
ROTEIRO.....	Erro! Indicador não definido.
FLUXOGRAMA DE DECISÕES DA HISTÓRIA E FUNCIONAMENTO DO	Erro!
Indicador não definido.	
DENVOLVIMENTO DE SOFTWARE	27
UNITY	27
LISTA DE SIGLAS OU SIMBOLOS	28

RESUMO

Este trabalho visa esclarecer as informações e objetivos do jogo Inside. O mesmo é construído em cima de uma narrativa sonora com sons e estímulos ambientados em 8D. O usuário é apresentado como um aluno dentro da escola e que sofre com a pressão escolar e ansiedade. Então a trama envolve sentimentos de pavor e desorientação.

Os controles *app desktop* funcionam com movimentações usando as setas do teclado com quatro opções de direção: cima, baixo, esquerda e direita. Baseado sua audição, pode-se ter uma noção de direção sobre o lugar, e assim possibilitar a escolha de decisão do usuário sobre as condições e situações apresentadas dentro da história.

Com a inserção do jogador ao ambiente narrado da história, resulta no entretenimento insere a partir dos acontecimentos narrativos, através do áudio. Por isso, o jogo tem como objetivo integrar deficientes visuais ao mundo dos games, uma vez que, o mercado não produz nem e pensa em aplicações desse tipo. Sendo assim, cria-se uma visão de inclusão para pessoas deficientes visuais, e de empatia para aqueles que não possuem tal incapacidade física.

INTRODUÇÃO

Com o avanço da tecnologia ao longo dos anos, o mundo dos jogos foi crescendo cada vez mais, a internet e os softwares foram adotando também o papel de lazer. Indo além de cálculos, e-mails e outras ferramentas virtuais. Assim, fomos apresentados também, a formatos de áudio com muito mais qualidade. Entretanto, mesmo com essas séries de inovações, quando mencionamos de desenvolvimento de games, não temos noção de nada criado ou voltado para atender as pessoas com deficiência visual. O jogo Inside foi produzido exatamente com esse objetivo: fazer com que as pessoas que constituem dessa adversidade, também possam ser integradas a um meio de entretenimento que simula e os colocam, não só dentro de uma realidade comum, mas também imersos em histórias que adentram a fantasia.

Inside foi desenvolvido por intermédio de um software de edição de áudio que promove a sensação de “estar escutando como se estivesse na vida real”. Os sons ultrapassam de um ouvido ao outro, sussurros tornam-se mais intensos, e de repente, ocorre o esquecimento que é só um jogo, pois, devido a qualidade sonora, perde-se a diferenciação da autenticidade. Temos como objetivo, explorar um novo universo, onde será transmitido de forma única e plena, o processo auditivo.

// EDITADO ATÉ AQUI KAUE VINICIUS DA SILVA SOUSA

OBJETIVOS GERAIS

O jogo visa proporcionar entretenimento através de uma imersão profunda utilizando o sentido auditivo. Temos como público-alvo os deficientes visuais. Uma vez que não há interface gráfica, o aplicativo pode ser utilizado por estes deficientes causando identificação. Com isso, conseguimos proporcionar acessibilidade em áreas de lazer, atendendo uma demanda quem nem sempre é assistida

OBJETIVOS ESPECIFICOS

- Incluir deficientes visuais no mundo dos games;
- Causar empatia a partir da emulação em primeira pessoa de um cenário que não pode ser observado, somente sentido, ou entendido por meio de sons;
- Tratar temas como a depressão e ansiedade no ambiente escolar;
- Propor uma ambientação realista por meio da descrição, narração e detalhamento através da distorção de dimensões binaurais sobre áudio.

DESENVOLVIMENTO

DESIGN INICIAL

Utilizaremos uma paleta de cores limitadas que transpassa um ar mais sombrio, que alterna entre tons de preto, cinza e branco para manter uma sensação de baixa visão, que poda a observação visual gráfica explícita, de tal forma que, será possível o entendimento sobre o desenvolvimento narrativo da história para uma interação auditiva.



A imagem acima mostra a tela anterior ao carregamento do jogo. No centro há um símbolo que representa fones de ouvido, e abaixo, há uma instrução que o relaciona e recomenda seu uso: "Inside é uma experiência auditiva. O uso de fones de ouvido é extremamente recomendado."

A black rectangular screen with the word "Inside" centered in a white, serif font.

A imagem acima mostra a tela de carregamento do jogo. Nela, a logo do game é exibida.

A black rectangular screen with the word "Inside" centered at the top in a white, serif font. Below the title, three menu options are listed vertically in a smaller white font: "Jogar", "Opções", and "Sair".

A imagem acima mostra a tela inicial do jogo. No meio superior da tela vê-se o título “Inside” (nome do jogo), em seguida, abaixo; vemos a opção “jogar”. Mais abaixo: “opções” que remete as configurações do jogo. Por fim, no canto inferior do meio “sair” que encerra o jogo.



A imagem acima mostra a tela inicial de configurações do jogo. Nela, são exibidas as opções de habilitar a áudio descrição e ou salvamento automático, explicando subsequentemente suas funcionalidades. Também há um botão escrito “voltar” no canto esquerdo inferior da tela, que quando acionado retorna o usuário à tela inicial.



A imagem acima mostra a tela de salvamento de jogos. Ao jogar, o usuário fará escolhas, as quais, implicam em consequências. Dada sua importância, é alocado em um espaço da memória do jogador tudo que ele trillhou, para que o jogo sempre retome deste ponto. Além disso, o utilizador poderá salvar mais de um jogo em seu celular caso ele tenha memória para comportar.

Também há um botão escrito “voltar” no canto esquerdo inferior da tela, que quando acionado retorna o usuário à tela inicial.



A imagem mostra no centro superior o nome de onde o jogo está sendo salvo, e em baixo; respectivamente duas opções relacionadas a ele. As opções são “iniciar” e “excluir jogo”. Também há um botão escrito “voltar” no canto esquerdo inferior da tela, que quando acionado retorna o usuário à tela de jogos salvos.



A imagem acima mostra o momento de iniciação do jogo indicando onde ele está sendo carregado.

Também há um botão escrito “voltar” no canto esquerdo inferior da tela, que quando acionado retorna o usuário à tela inicial.

Inside

Primeiro Ato: O Despertar

A imagem acima mostra a logo do jogo e o título do primeiro capítulo.

Tem certeza que deseja excluir o jogo salvo?

Sim

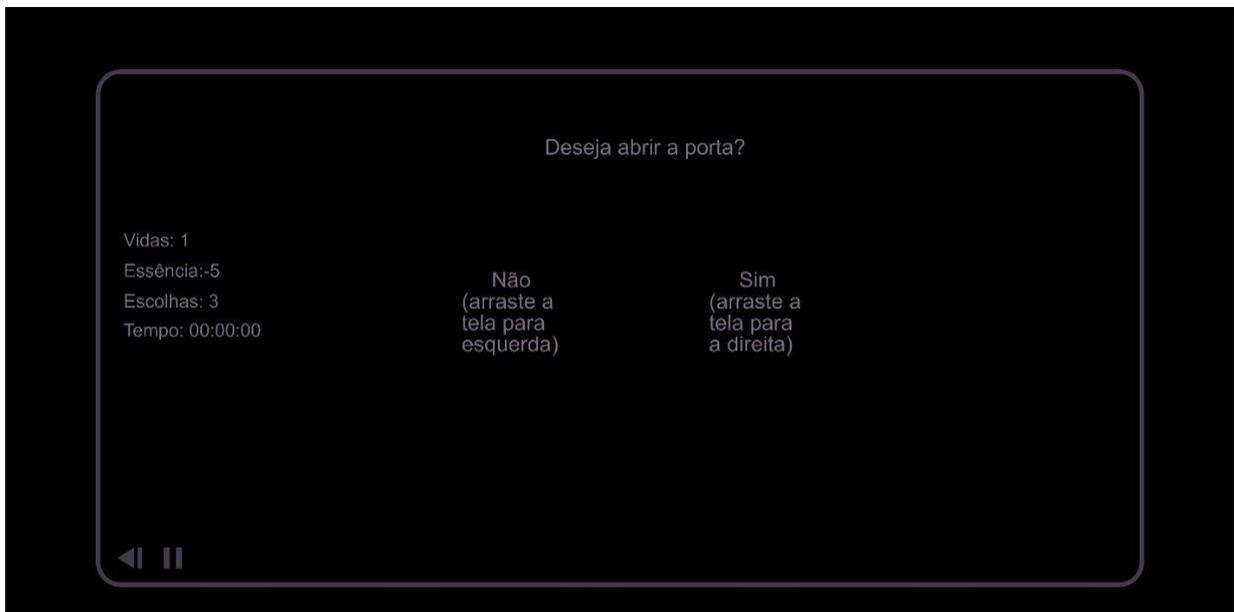
Não

A imagem mostra a opção de excluir o jogo salvo e pede para o jogador confirmar ou negar se ele tem certeza se quer fazê-lo.

Vale a pena ressaltar que algumas cores da tela são referentes ao status do jogador. Por exemplo, o azul representa uma quantidade de essência normal, enquanto o vermelho, uma vida baixa.



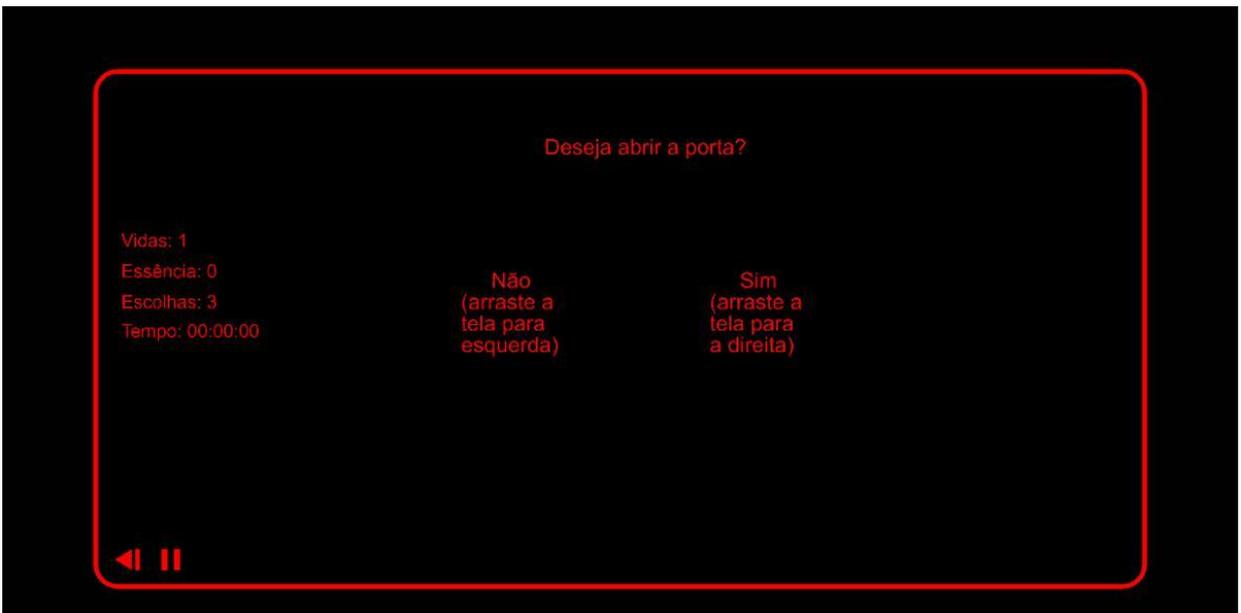
A imagem mostra uma situação de escolha dentro do jogo. Na esquerda da tela temos informações quanto à vida, essência, escolhas feitas e tempo jogado. Na parte de superior-central, é perguntado se o jogador deseja abrir a porta; na parte superior-central esquerda, ele pode negar a opção arrastando seu dedo para a esquerda; na parte superior-central direita temos a opção de aceitar a proposta arrastando o dedo para a direita. No canto inferior da tela há as opções de pausar, ou, retomar o áudio.



A tela acima é esquematizada da mesma forma que a anterior, porém, a sua coloração indica que a essência do usuário está negativa.



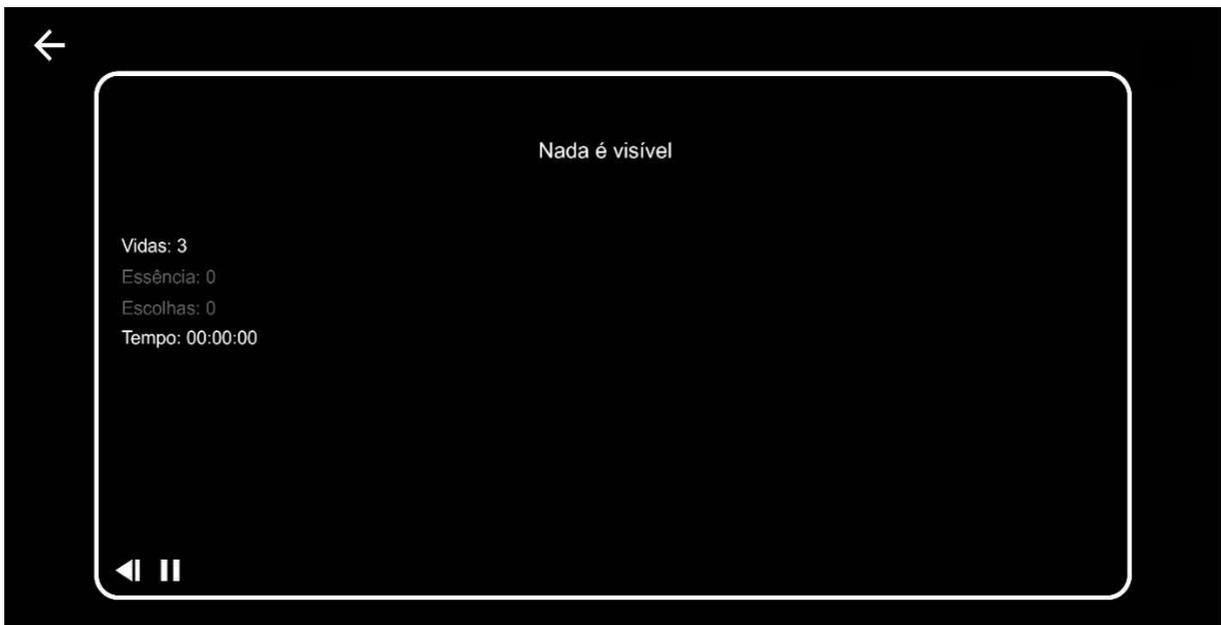
A tela acima é esquematizada da mesma forma que a imagem 10, porém, a sua coloração indica que a essência do usuário está positiva.



A tela acima é esquematizada da mesma forma que a imagem 10, porém, a sua coloração indica que a vida do usuário está baixa.



A imagem mostra o resultado de uma escolha, no caso, informa que a porta foi aberta. Na esquerda da tela temos informações quanto à vida, essência, escolhas feitas e tempo jogado. No canto inferior da tela há as opções de pausar, ou, retomar o áudio.

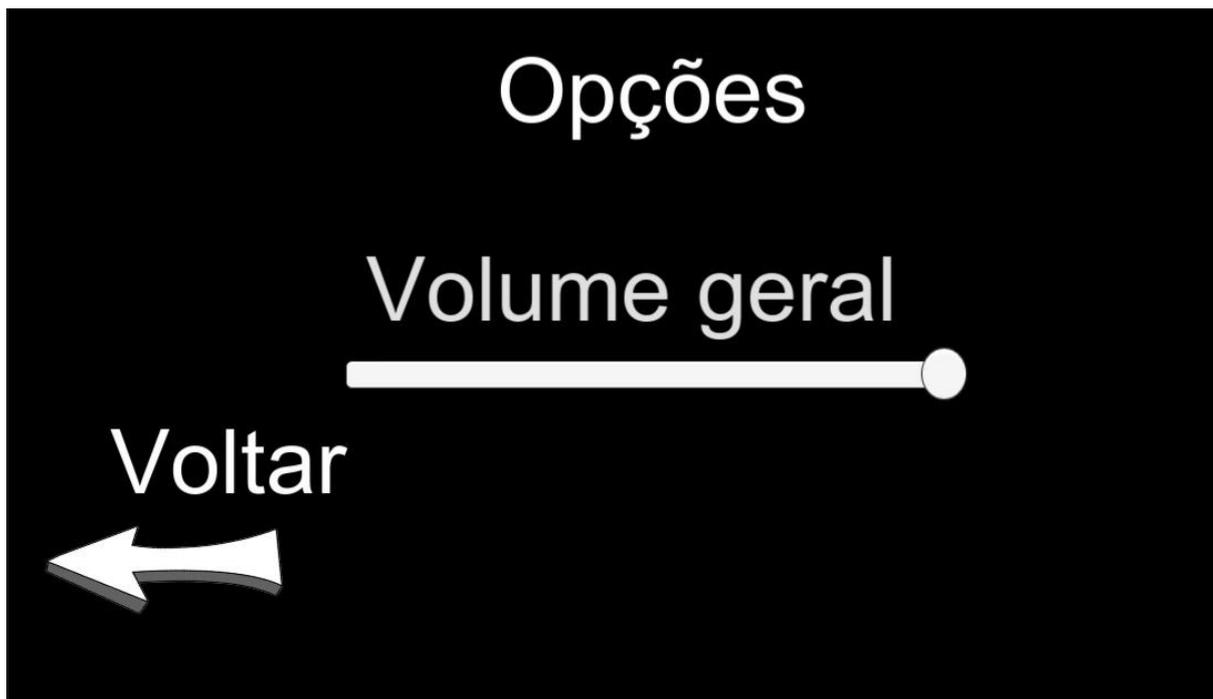


A imagem narra a percepção do ambiente segundo a personagem. No caso, informa que nada é visível. Na esquerda da tela temos informações quanto à vida, essência, escolhas feitas e tempo jogado. No canto inferior da tela há as opções de pausar, ou, retomar o áudio.

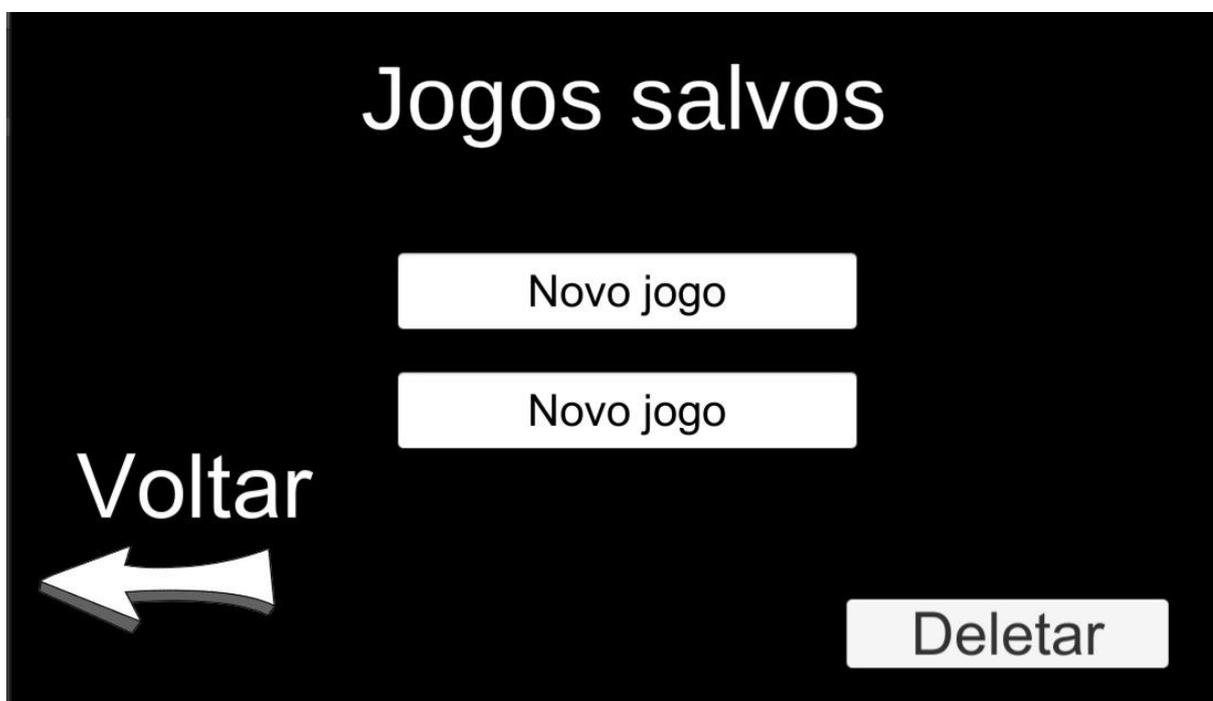
VERSÃO FINAL DO DESIGN DO JOGO



A tela ilustrada acima, apresenta o menu inicial do jogo, possuinte de quatro grandes textos e setas informando a direção para cada uma, “Inside” como título principal; “Sair” com indicativa de saída; “Opções” para seguimento da tela de opções; e “Play” para prosseguir a tela de Slots. Cada Ilustração tem uma interação a partir dos botões do teclado, que ao ser pressionada leva a determinada ação já mencionada.



A imagem mostra o menu de opções, aqui é possível alterar o volume geral do jogo, podendo ser acessada pelo menu inicial, mas também, quando estiver em "Gameplay". Tais ações, serão permitidas através das teclas do teclado com instrução baseada por áudio.



Nesta imagem, é contido um menu para a criação e continuação do processo da historia do jogo, nela se torna acessível começar o "game", criando ou iniciando um metodo de salvamento de seu progresso jogado. Também é permitido apagar o salvamento de um jogo, caso prefira iniciar um novo jogo.



Nesta ilustração encontramos a tela principal para o decorrer do jogo, será a tela onde o usuário passará a maior parte do tempo, visto que, é onde a história irá se passar e por onde irá funcionar as decisões tomadas pelo jogador.

ACESSIBILIDADE

Para acessibilidade, pretendemos utilizar as quatro setas do teclado, utilizando **áudio descrição** para narrar as opções da tela atual e indicar para qual destino cada seta leva o usuário.

O mecanismo de áudio descrição e o controle pelas setas estarão presentes em todo o jogo, desde a tela inicial até a tela de game over. A opção de áudio descrição poderá ser desativa no Menu Opções, caso o(a) jogador(a) não tenha deficiência visual ou simplesmente não queira a áudio descrição.

CONTROLE DO JOGO

Abrir ou não uma porta, seguir ou não um som estranho e amedrontador, Inside será feito de escolhas e de coragem, caberá ao jogador(a) decidir como lidar com cada situação. As situações serão apresentadas através de um áudio narrador, que contará o que está acontecendo e quais são os modos de lidar com aquilo. Com a opção de áudio descrição os deficientes visuais saberão de tudo que está escrito no texto, podendo assim tomar as suas decisões ao desenrolar do jogo.

INTERFACE GRÁFICA

A parte gráfica de Inside será limitada, sendo resumida em textos e caixas para armazená-los, possibilitando que o jogo rode na maioria dos dispositivos móveis, uma vez que o foco deste projeto é a imersão auditiva que o corpo humano pode oferecer, tal qual é mais simples de ser processada pelo celular.

PLATAFORMAS

Inicialmente o jogo será desenvolvido apenas para desktop. Entretanto, poderá ser possível no futuro, com base no desenvolvimento do projeto e rentabilidade pós lançamento o lançamento para outras plataformas.

INVESTIMENTO E LUCRO MONETÁRIO

Inside é um jogo voltado para deficientes visuais. Por isso, não faria sentido colocarmos anúncios dentro do jogo, visto que, estes são estressantes e difíceis de fechar. Além de que, atualmente, o jogo será disponibilizado em fase *demo* (demonstração), não envolvendo lucros monetários. Entretanto, o projeto se encontra aberto para doações afim de promover um desenvolvimento futuro.

SONOPLASTIA

O áudio será um dos pilares mais importantes do Inside. Utilizaremos sons imersivos que comportam mais uma dimensão, possibilitando que o(a) jogador(a) entenda o mundo ao seu redor apenas ouvindo grunhidos de monstros, sussurros, gotejares, barulhos e outros efeitos sonoros. Estas sensações transpassam certa fobia para com o espaço à sua volta, podendo induzir o jogador a calcular suas ações e decisões de forma grandemente espontânea.

Para gravação, usamos um microfone condensador. A parte de edição, que é a principal orientação do jogo, será feita por meio do software Adobe Audition, um programa gratuito e com grande capacidade de elaboração dimensional sonora. Através deste, é feita a ambientação que distribuí e orienta cada elemento sonoro entre os ouvidos ou extremidades. Além disso, são realizadas edições de corte e limpeza de ruídos, que qualificam o áudio ainda mais.

ENTREVISTAS E ESTUDO DE CASO

O formulário circulou do dia 30 de outubro de 2021 até dia 08 de novembro e obteve o total de 198 respostas, o que é considerado uma boa aderência às perguntas, visto que as respostas percorreram diversos públicos com gostos, idades e preferências diferentes. Cerca dos 45% que participaram do formulário deixaram seu contato para participar como tester, que são uma porcentagem interessante de pessoas que demonstraram entusiasmo em participar do processo de testes e acompanhar o desenvolvimento de nosso projeto, e que fazem parte de nosso recorte de público-alvo por faixa etária (pessoas entre 15-30 anos).



O desafio o nosso desafio foi a implementação de recursos para deficientes visuais. Uma vez que, o contato para participarem da plataforma de testes de nossa demo será limitado, demandará adaptações conforme os estudos e planejamentos futuros e disponibilizados em recursos acessíveis que possam agregar a bagagem de conhecimento da equipe criando repertório sensorial mais verossímil ao contexto.



Analisando nosso público de acordo com as informações fornecidas, o interesse maior durante a experiência do usuário ou, o que mais o atrai, seria a busca constante por novidades durante o jogo. A noção de “Novos Desafios” está intrinsecamente ligada a forma que o “roteiro” ou a “missão” surpreende quem acompanha o desenvolvimento das fases, o que torna perfeito para o ambiente de suspense/terror que o jogo propõe - assunto que os entrevistados em sua maioria também demonstraram gostar.

Gosta de temas relacionados a terror?

196 respostas



Além do intuito de criar um ambiente inclusivo e adaptado para pessoas deficientes visuais, o contexto do jogo também aborda escolhas críticas referente a controle emocional, banalização de transtornos mentais, ambientes que reforçam a sensação de opressão, tensão e estresse, mas também, a empatia.

Você se sente ansioso(a) ?

198 respostas



Pesquisas afirmam que os índices de doenças mentais tais como ansiedade, depressão e outros distúrbios, intensificaram-se durante a pandemia e conforme apontam nossas entrevistas os jovens são reflexo desse crescimento, por conta da carga de estresse enfrentada durante a fase de descobertas e novas experiências intensificadas por conta do isolamento. Portanto, analisando tal informação podemos compreender que nosso jogo acima da interatividade que promete, tem como função social a inclusão e intervenção sobre temas tratados como “tabu” pela sociedade.

ESTRUTURA DA HISTÓRIA DA JOGO

Título do Jogo: Inside.

Gênero: Terror psicológico.

RESUMO

Em uma escola afogada em escuridão, a protagonista Vitória acorda em uma sala de aula afogada em trevas e encharcada por sangue. Suas memórias estão confusas e sua mente não entende como chegou até lá. O objetivo do (a) jogador (a) será levar luz a essa escola enquanto tenta encontrar uma maneira de sair dela, enfrentando fantasmas de seu passado e buscando ajudar seus amigos que estão passando pelo mesmo.

PÚBLICO-ALVO

Primário: Deficientes visuais e pessoas com baixa visão, na faixa etária de 14-24 anos;

Secundário: Jovens de 14-24 que tenham interesse em jogos semelhantes, mesmo que não possuam nenhuma deficiência visual.

DESCRIÇÃO DO AMBIENTE

Uma escola (com estrutura inspirada na ETEC Irmã Agostina) invadida e modificada por uma densa escuridão, quase sem vida e bagunçada em diversas partes. Os portões de entrada e saída estão fechados e algumas salas bagunçadas. Há rastros de sangue e materiais escolares espalhados por todo o ambiente.

DESCRIÇÃO DOS PERSONAGENS

- **Protagonista: Vitória**

- **Data de nascimento:** 2004
- **Idade:** 17
- **Descrição:** Uma jovem com cabelos marrons, pele clara.
- **Afiliações:** Ana (irmã mais nova), Milena (melhor amiga), Lucas (amigo), André (amigo), Willian (padrasto).
- **Papel na história:** Vitória é a protagonista, tendo iniciado essa história indo buscar sua irmã na escola, acompanhada de seus amigos, ela percebe que a escola em questão está vazia e com luzes apagadas, o grupo então invade a escola e são recebidos com uma “tempestade de emoções e angústias”, fazendo o grupo se separar e assim iniciando o jogo.
- **Condições:** timidez e baixa autoestima.

- **A Raiva**

- **Descrição:** Uma criatura gigante que emana uma luz vermelha clara, sua pele é constituída apenas por essa luz, sua forma se assemelha à algum tipo de urso, possui garras capazes de cortar qualquer tipo de metal e presas que conseguem dilacerar carne numa velocidade incrível. Possui temperamento explosivo.
- **Papel na história:** A Encarnação da Raiva é a personificação dos sentimentos de André, que devido aos acontecimentos se materializou e um criatura perigosa e incontrolável. A Raiva deve ser combatida pelo jogador e quando derrotada revelará informações úteis.

- **A Ansiedade**

- **Descrição:** Uma nuvem que orbita uma pessoa desconhecida, A Nuvem é constituída por um enxame de pensamentos materializados, cada pensamento é diferente e muitas vezes entra em conflitos com os outros, essa Nuvem

- Perseguirá suas vítimas e os pensamentos adentraram na mente dela, se amontoando até a mente colapsar.
 - **Papel na história:** A Encarnação da Ansiedade é a personificação dos sentimentos de Milena, que devido aos acontecimentos se materializou e um criatura perigosa e incontrolável. A Ansiedade deve ser combatida pelo jogador e quando derrotada revelará fragmentos da história e irá direcionar o jogo para o seu fim.
- **A Depressão**
 - **Descrição:** Uma sensação e força que consome suas vítimas, pouco a pouco arrancando camadas, altera o humor, a motivação e habilidades sociais delas, consumindo sua **luz** pouco a pouco e impossibilitando qualquer tipo de ajuda.
 - **Papel na história:** A Encarnação da Depressão é a personificação dos sentimentos de Lucas, que devido aos acontecimentos se materializou em uma sensação que o consome pouco a pouca. A Depressão deve ser encarada e sua conclusão levará ao fim ou a um último ato.
- **Ana**
 - **Ano de nascimento:** 2003
 - **Idade:** 18
 - **Descrição:** Uma jovem com cabelos castanhos e pele clara
 - **Afiliações:** Vitória (irmã mais velha) e Willian (padrasto).
 - **Papel na história:** Vitória é a uma personagem secundária, começando essa história com uma estranha convocação que recebeu de sua escola, chegando lá ela é surpreendida com o ataque de um fantasma de seu passado, depois de escapar do primeiro ataque busca refúgio em uma das cinco salas de informática, onde terá que criar coragem para enfrentar esse fantasma que retornou.
 - **Condições:** falta de coragem.

- **Milena**

- **Ano de nascimento:** 2004
- **Idade:** 17
- **Descrição:** Uma jovem com cabelos cacheados pretos e negra
- **Afiliações:** Vitória (melhor amiga), Lucas (amigo), André (amigo),
- **Papel na história:** Vitória é a uma personagem secundária, começando essa história ajudando Vitória a encontrar sua irmã, quando adentram na escola é surpreendida com uma avalanche de antigas memórias, que trazem à tona suas crises de ansiedade, essa crise se torna tão forte que os seus pensamentos e preocupações explodem e tomam conta de seu corpo, atacando seus amigos e a separa do grupo.
- **Condições:** Ansiedade.

- **Lucas**

- **Ano de nascimento:** 2004
- **Idade:** 17
- **Descrição:** Um jovem com cabelos cacheados marrons e pele branca
- **Afiliações:** Vitória amiga), André (melhor amigo) e Vitória (amigo)
- **Papel na história:** André é um personagem secundário, começando essa história ajudando Vitória a encontrar sua irmã, inicialmente sugerindo que o grupo chame a polícia ao invés de tentar invadir a escola mas seus amigos não lhe dão ouvidos e prosseguem com a invasão, depois de se separar do grupo (devido aos acontecimentos envolvendo Milena) Lucas passa a se culpar por não ter impedido seus amigos, ele busca refúgio em uma sala na secretaria, seus pensamentos negativos afloraram e tomam o controle de seu corpo, fazendo com que ele não busque ajuda e guarde a entrada da secretaria
- **Condições:** Depressão.

- **André**

- **Ano de nascimento:** 2003
- **Idade:** 18
- **Descrição:** Um jovem com cabelo liso loiro, com pele branca
- **Afiliações:** Lucas (melhor amigo), Vitória (amiga), Milena (amiga),
- **Papel na história:** André é um personagem secundário, começando essa história ajudando Vitória a encontrar sua irmã, incentivando o grupo a ir atrás de Vitória mesmo tomando medidas extremas, quando as coisas se complicam ele ajuda Vitória a buscar (pois ela se encontra ferida depois do ataque de Milena) refúgio, guardando-a em uma sala de aula comum (perto do laboratório de nutrição) e logo em seguida parte para tentar ajudar o restante do grupo, mas acaba sucumbindo perante pela sua raiva que toma controle de seu corpo.
- **Condições:** Baixo autocontrole.

- **Willian**

- **Ano de nascimento:** 1983
- **Idade:** 38
- **Descrição:** Um homem adulto com pouco cabelo (e esse sendo grisalho), uma barba inacabada, pele branca e cicatrizes no pescoço (a origem delas é um mistério).
- **Afiliações:** Vitória (Enteada) e Ana (Enteada)
- **Papel na história:** Willian é o antagonista, seu passado é um mistério e seu presente é repleto de mistério, suas ligações com a Igreja e com a escola onde tudo se passa são complicadas, sua obsessão por Ana desencadeia tudo o que foi dito até então, fazendo com que ele chegue ao limite e planeje um sequestro da tal, sequestro esse que inicia com uma convocação enviada até Ana e terminará de acordo com as escolhas do(a) jogador(a).

MECÂNICAS DO JOGO

- **Escolhas:** A mecânica principal e aquela que ditara a atmosfera do jogo, elas se desdobraram em ramificações da história, desvendando outros aspectos da *lore* e partes desconhecidas de certos personagens.
- **Essência:** Sendo depende das escolhas, a Essência é um valor que se soma ou subtrai, de acordo com a positividade ou negatividade de certas ações. O valor de essência irá modificar o ambiente, o tom e os caminhos que a história irá seguir.
- **Vida:** Elemento que permite a existência e persistência do usuário dentro de determinado ato.

COLORAÇÃO DA INTERFACE E OU SIMBOLISMOS

- **Luz Radiante:** Enfrente a escuridão e resolva os traumas passado ao lado de seus amigos. Vitória ajuda seus amigos a enfrentarem seus problemas, no final ela se lembra do motivo pelo qual foram até a escola e então ajuda sua irmã a derrotar a Escuridão Pura (Willian).
- **Essência Neutra:** Fuja da escola junto de seus amigos. No final, Vitória decide não voltar o Bloco C o grupo nunca entende o real motivo de terem invadido a escola... até ser tarde demais
- **Escuridão Pura:** Fuja da escola abandonando um rastro de sangue e morte. Vitória enfrentou as criaturas através da violência, a escuridão venceu no final.
- **Escuridão Abissal:** Vitória mata as criaturas, volta para o Bloco C e derrota A Escuridão Pura e toma o seu lugar.
- **O Vazio:** No fim, perca para escuridão e morra na escola.

DESAFIOS PROPOSTOS AO JOGADOR

Enfrentar as criaturas: Raiva, Ansiedade e Depressão são “encarnações” desses aspectos que irão perseguir o jogador.

Para superá-los o jogador deverá fazer escolhas, que levarão a diferentes decisões.

AVANÇOS E PERDAS

Através da exploração e escolhas, a história irá avançar, porém, o perigo de morte e o peso das ações aumentarão conforme o desenrolar do jogo e poderão levar o jogador até a tela de “*Game-Over*” várias vezes.

RELAÇÃO ENTRE A HISTÓRIA E AS ESCOLHAS

História e escolhas (principal mecânica) estão completamente entrelaçadas, sendo que a história só avançará por conta das escolhas. O modo como o jogador irá enfrentar as “encarnações” mudará o ambiente ao redor e o tom do jogo.

SISTEMAS DE RECOMPENSA

Essência e desenvolvimento da história serão as principais recompensas (ou punições) que serão dadas ao jogador, conquistas externas também poderão ser dadas de acordo com o cronograma de desenvolvimento, podendo ou não estar inclusas no lançamento do jogo.

CONDIÇÃO DE VITÓRIA

A vitória irá ocorrer no final de cada ramificação da história e ocorrerá caso jogador finalize todas as escolhas propostas na narrativa.

DENVOLVIMENTO DE SOFTWARE

UNITY

Unity é um motor gráfico, desenvolvido pela Unity Technologies. Nele é possível o desenvolvimento de jogos 3D e 2D para múltiplas plataformas com compatibilidade com navegadores. É possível também programar em várias linguagens no Unity, mas atualmente o motor gráfico tem C# como sua principal linguagem.

Para os jogos 2D, é permitido a importação de sprites (objeto bidimensionais ou tridimensionais) para o desenvolvimento. Já os jogos 3D, pode-se especificações de textura, sombra, iluminação, reflexão, terrenos etc. O Unity, apesar de necessitar mais tempo para se familiarizar e aprendizado, apresenta uma plataforma completa para o desenvolvimento de um jogo

LISTA DE SIGLAS OU SIMBOLOS

SIGLAS OU ABREVIACÕES:

Game – palavra do inglês que significa “jogos”.

APPS – abreviação da palavra “Aplicativos”.

8D – Uma abreviação de um formato de áudio chamado “8 dimensões”.

3D – Uma abreviação que se pode referir a um formato de áudio chamado ou de gráficos que atingem 3 dimensões diferentes.

2D - Uma abreviação que se pode referir a um formato de áudio chamado ou de gráficos que atingem 2 dimensões diferentes.

Game Over – expressão vinda do inglês que significa “fim de jogo”.

HTML – abreviação de “HyperText Markup Language” que se refere a uma linguagem de marcação utilizada para o desenvolvimento de páginas web.

Lore – é uma palavra do inglês que dentro do contexto de jogos significa “história”, podendo se referir a história do jogo, de um personagem, um lugar etc.

Download – é o ato de baixar algum arquivo, software, ou outros para algum dispositivo.

App Store – é o software onde se baixa aplicativos para um celular que utiliza o sistema operacional IOS.

Google Play – é o software onde se baixa aplicativos para um celular que utiliza o sistema operacional Android.

Android – Um tipo de sistema operacional utilizado pela maioria dos smartphones comuns.

IOS - Um tipo de sistema operacional utilizado pela maioria dos smartphones da marca Apple.