Projetos de Jogos - PESC - UFRJ

Professor: Geraldo Xexeo

Aluno: Rubens Lacerda Queiroz

Data: 10/08/2015

Uma Ficção Interativa

Sobre o trabalho

Construir um jogo de Ficção Interativa seguindo as seguintes "regras":

1. Escolha um ambiente de ficção interativa
    1. Inform 7
    2. Text adventures
    3. Ou outro
2. Crie um jogo de ficção interativa, não um livro jogo.
3. O jogo deve seguir o tema Aedes Aegipty
4. O jogo deve ter pelo menos 6 salas
5. O jogo deve ter pelo menos 12 objetos com que se possa interagir

Sobre o Jogo

Nome: Metamorfose

Enredo

O Dr. Aegyptius Maleficus, em meio ao seu doentio desejo de acabar com a humanidade, inventou o componente AAT (Aedes Aegypti Transformer) que transforma humanos em mosquitos Aedes Aegypti M (Aedes Aegypti Mutant) fêmeas, super-resistentes, de alta longevidade, e infectados com os quatro vírus da dengue conhecidos (DEN-1, DEN-2, DEN-3 e DEN-4) além de um quinto tipo, altamente mortal, o DEN-5, e produtores de quantidades surpreendentes de ovos fertilizados já infectados com os mesmos vírus.

Devido à raridade dos componentes da fórmula e a grande dificuldade de provocar a reação perfeita entre eles, a quantidade de AAT criado pelo Dr. Aegyptius Maleficus foi muito pequena, e as poucas pessoas que ele conseguir inocular com a fórmula serão os responsáveis por dar início à pandemia de dengue que exterminará a humanidade.

Uma vez a metamorfose de humano em mosquito tendo sido completada, o que ocorre quase que de imediato, a vítima ainda permanece com a consciência de que é humano por exatos 60 minutos, mas, já passa a ter instintos incontroláveis de pôr ovos e sugar sangue.

Além do AAT, o Dr. Aegyptius Maleficus desenvolveu também um antídoto que anula totalmente os efeitos da fórmula e transforma a vítima novamente em humano, imediatamente e sem que fique nenhuma sequela. Esse antídoto está guardado no laboratório do Dr. Aegyptius Maleficus, que fica camuflado no fundo de uma casa aparentemente abandonada.

O jogador foi inoculado com o AAT e abou de se transformar em mosquito. Ele encontra-se agora no jardim da casa onde se localiza o laboratório do Dr. Aegyptius Maleficus, e sabe da existência de um antídoto.

Voando pela casa ele descobre que existe uma porta nos fundos da mesma que possui uma tela de touch screen com um "teclado" numérico padrão.

Ele não sabe, e precisa descobrir, que a sequência dos dígitos a serem "entrados" no "teclado" touch screen encontra-se escondida nos possíveis focos da dengue da casa. Cada local possuirá dois dígitos, um indicando o dígito a ser utilizado e o outro indicando o seu lugar na sequência de dígitos. Por exemplo, para a sequência 994351, estariam escondidas as seguintes pistas: 19, 43,61,55,29,34.

Nem todos os possíveis focos terão códigos escritos.

Locais que não são foco do mosquito da dengue também possuem sequências de dígitos escondidas, mas essas estão ali para confundir quem estiver procurando a senha de entrada do laboratório.

O Dr. Aegyptius Maleficus escondeu os dígitos nesses locais pois sabia que as pessoas de modo geral não tem se preocupado em conhecer como ocorre a proliferação do mosquito da dengue e o que precisa ser feito para evitar que ela ocorra. O prazer sádico do Dr. Está justamente em saber que a vítima tem consciência de que poderia reverter a metamorfose se tivesse conhecimento sobre como combater a dengue e sabe que não vai encontrar o antídoto devido a sua falta de preocupação com a saúde da sua própria espécie, sendo esses inclusive um dos grandes motivos que fazrm com que o Dr. Aegyptius Maleficus queira por fim a toda a humanidade, de forma cruel e em consequência do desleixo dos seres humanos com sigo mesmos e com os seus semelhantes.

A casa possui também muitos mosquitos da dengue infectados escondidos atrás das cortinas.

No laboratório existe um tubo de repelente, e no banheiro da casa um tubo de inseticida contra mosquitos Aedes Aegypti.

Toda vez que o Jogador "metamorfado" chega perto de um local com água limpa e parada ele coloca ovos de forma instintiva. No entanto o jogador não coloca ovos em todos os locais propícios, pois o mosquito os espalha de forma estratégica, não colocando muitos ovos no mesmo ambiente. (Isso é importante para que o jogador não estabeleça tão facilmente a

relação entre um possível foco da dengue e local de postura de ovos, pois, se colocasse ovos em todos, ele saberia muito rapidamente que os únicos possíveis focos são os locais onde ele coloca ovos). Quando o jogador tiver achado todos os dígitos ele terá colocado uma quantidade imensa de ovos já infectados com os 5 vírus da dengue (os quatro existentes mais o DEN-5-M criado pelo DR.)

Como dito antes, nem todos os possíveis focos de dengue possuirão códigos, mas o jogador necessariamente colocará ovos nesses possíveis focos sem código. Isso serve para que ele entenda que aquele é um possível foco, independentemente de ter ou não um dos dígitos do código escrito nele. Quando o jogador sobrevoar esses locais ele verá que existe algo escrito, mas, não conseguirá saber o que é, quando pousar verá que não é um código e sim outro escrito qualquer. Mas então, já será tarde, ele não resistirá e colocará ovos no local em questão.

Ao sobrevoar determinados possíveis focos, o jogador verá um número, mas não estará certo de que o está vendo corretamente. Em alguns destes, ao pousar, ele verificará que o número era mesmo o que ele imaginava ser, em outros, não, o número será distinto daquele que ele pensava ter visto.

Uma vez o jogador metamorfado tendo descoberto o código correto , ele consegue abrir a porta do laboratório (pousando sobre os dígitos do "teclado" toutch screen na sequência correta") e sugar o antídoto, que, para a sorte dele, está bem a vista.

Perto do antídoto ele encontra um frasco de repelente.

Transformado em humano o jogador deve pegar o repelente e passar em todo o corpo. Caso contrário, ao sair do laboratório e encontrar mosquitos infectados, ele será picado e perderá o jogo.

Para matar os mosquitos infectados o jogador precisará pegar o inseticida e jogar em todos os mosquitos da casa, escondidos atrás das cortinas.

Ao mesmo tempo em que procura os mosquitos para matar, o jogador deve se dirigir aos locais onde colocou os ovos e destruí-los.

O jogador ganha o jogo quando tiver matado todos os mosquitos e destruído todos os focos e ovos.

No início do jogo o jogador não sabe de nenhum detalhe da história, sendo apresentado a ele, no início do jogo, apenas o texto que segue abaixo. Ele descobre e "escreve" o restante da história conforme vai interagindo com o jogo.

Texto inicial do jogo: O Dr. Aegyptius Maleficus, em meio ao seu doentio desejo de acabar com a humanidade, inventou o componente AAT (Aedes Aegypti Transformer) que transforma humanos em mosquitos Aedes Aegypti M (Aedes Aegypti Mutant) fêmeas, super-resistentes, de alta longevidade, e infectados com os quatro vírus da dengue conhecidos (DEN-1, DEN-2, DEN-3 e DEN-4) além de um quinto tipo, altamente mortal, o DEN-5, e produtores de quantidades surpreendentes de ovos fertilizados já infectados com os mesmos vírus. Você foi

inoculado com a fórumula do Dr. Aegyptius Maleficus e já está com forma de mosquito, mas, sabe que é humano e precisa encontrar o antídoto que provavelmente está escondido em algum lugar no laboratório que fica dentro de uma casa aparentemente abandonada. Você precisa encontrar o antídoto em 30 minutos, antes que sua transformação aconteça por completo e você não saiba mais que um dia foi um humano e comece a infectar as pessoas com seus vírus super poderosos, dando início a uma pandemia de dengue que exterminará a humanidade. Neste momento você se encontra em frente à casa “abandonada”.

Outras possibilidades de "dinâmicas" para o jogo.

- Seria interessante que existisse na casa uma pessoa com uma raquete elétrica. Essa pessoa poderia mudar de ambiente no decorrer do jogo, e sempre que o mosquito encontrasse com ela precisaria sair para não morrer ou arriscar ficar ali (para procurar os códigos) e ser eletroutado (a eletrocussão ou não seria decidida aleatoriamente), além disso, o jogador poderia decidir voar para outro ambiente e voltar ali depois para ver se a pessoa já teria saído. O jogador poderia também se sentir obrigado a picar a pessoa que está com a raquete, para sugar seu sangue, como acontece no caso da postura dos ovos. A pessoa acertar ele com a raquete ou não, eletrocutando-o, como no caso anterior, seria decidido de forma aleatória.
- Seria interessante também que alguns frascos com líquidos "coloridos" estivessem espalhados pela casa, frascos exatamente iguais aos onde estará o antídoto de verdade (dentro do laboratório), de modo que o jogador pudesse imaginar que algum deles fosse o antídoto, mas, ao sugá-lo, passasse muito mal, ficando, por exemplo, com as asas paralisadas por um tempo, ou ficando muito tonto e não conseguindo voar. Assim, ao chegar no laboratório e ver o frasco com o antídoto, ficaria na dúvida sobre o que fazer.
- Seria interessante também que dentro do laboratório existisse mais de um tubo de ensaio com líquidos coloridos dentro, cada tubo teria um tipo de código, e o tudo com o antídoto estaria marcado com algo que o jogador viu em um dos possíveis focos que não tinham dígitos, como o código do modelo do vaso sanitário ou as iniciais da marca do copo do quarto (ver a seção sobre o ambiente do jogo).
- Poder-se-ia ter uma daquelas "lâmpadas roxas" para matar mosquito, se o mosquito tocasse nela seria eletrocutado.
- O fumacê poderia passar enquanto o mosquito estivesse no jardim da casa, forçando-o a entrar para se proteger, podendo voltar somente depois de passado um determinado tempo, caso contrário, morreria.
- etc.

O Ambiente do Jogo

Como mencionado anteriormente, o espaço do jogo será uma casa aparentemente abandonada. Esta casa possuirá um jardim na entrada, uma varanda, sala, cozinha, quarto, banheiro e, nos fundos, o laboratório do Dr. Aegyptius Maleficus.

Os possíveis focos de dengue, onde estarão marcados os dígitos e a sequência correta do código que abre a porta do laboratório (10;28;38;45;59;62;73;81;96) ou seja (088592316), e nos quais o mosquito pode vir a depositar os ovos são:

- Jardim: Tonél de água (38 [deposita ovos]), garrafa pet (não possui código - o que se vê é a data de validade [deposita ovos]), saco de lixo (96), balanço de pneu (73 [deposita ovos]) e calha (10).
- Varanda: Pote de água para cachorro (62 [deposita ovos]) e ralo (81).
- Sala: Vaso de Planta (28 [deposita ovos]).
- Cozinha: Bandeja externa da geladeira (45).
- Banheiro: Ralo (59) , Vaso sanitário (não possui código numérico - o que se vê é o código, em letras, do modelo do vaso sanitário [deposita ovos]).
- Quarto: Copo com água (não tem código - o que se vê é a sigla da marca do copo).

Além dos possíveis focos da dengue, a casa possuirá outros objetos com os quais o jogador pode interagir e onde haverá dígitos falsos escondidos. Esses objetos são:

- Jardim: Banco de Jardim (17) e ralo de esgoto aberto(35), lixeira aberta com água podre(91).
- Varanda: rede de balanço (não tem código).
- Sala: Sofá (não tem código), mesinha de centro (68).
- Cozinha: Mesa (84), cadeira (não tem código), fogão (97) e armário (não tem código).
- Banheiro: Pia (29) e chuveiro (35).
- Quarto: Cama (50) e vidro de perfume (00) e tubo de inseticida (71).

Outros objetos presentes no ambiente são:

- Sala: Cortinas (onde estarão escondidos mosquitos infectados).
- Quarto: Inseticida e Cortinas (onde estarão escondidos mosquitos infectados).
- Laboratório: Mesa, tubo com o antídoto, repelente.

O ambiente poderia ser muito mais rico em relação aos objetos nele contidos, no entanto, por questões de viabilidade de execução do trabalho, optou-se por restringir a quantidade de objetos ao mínimo possível.

A figura a seguir apresenta a planta baixa da casa, ou seja, o espaço onde o jogo ocorre.

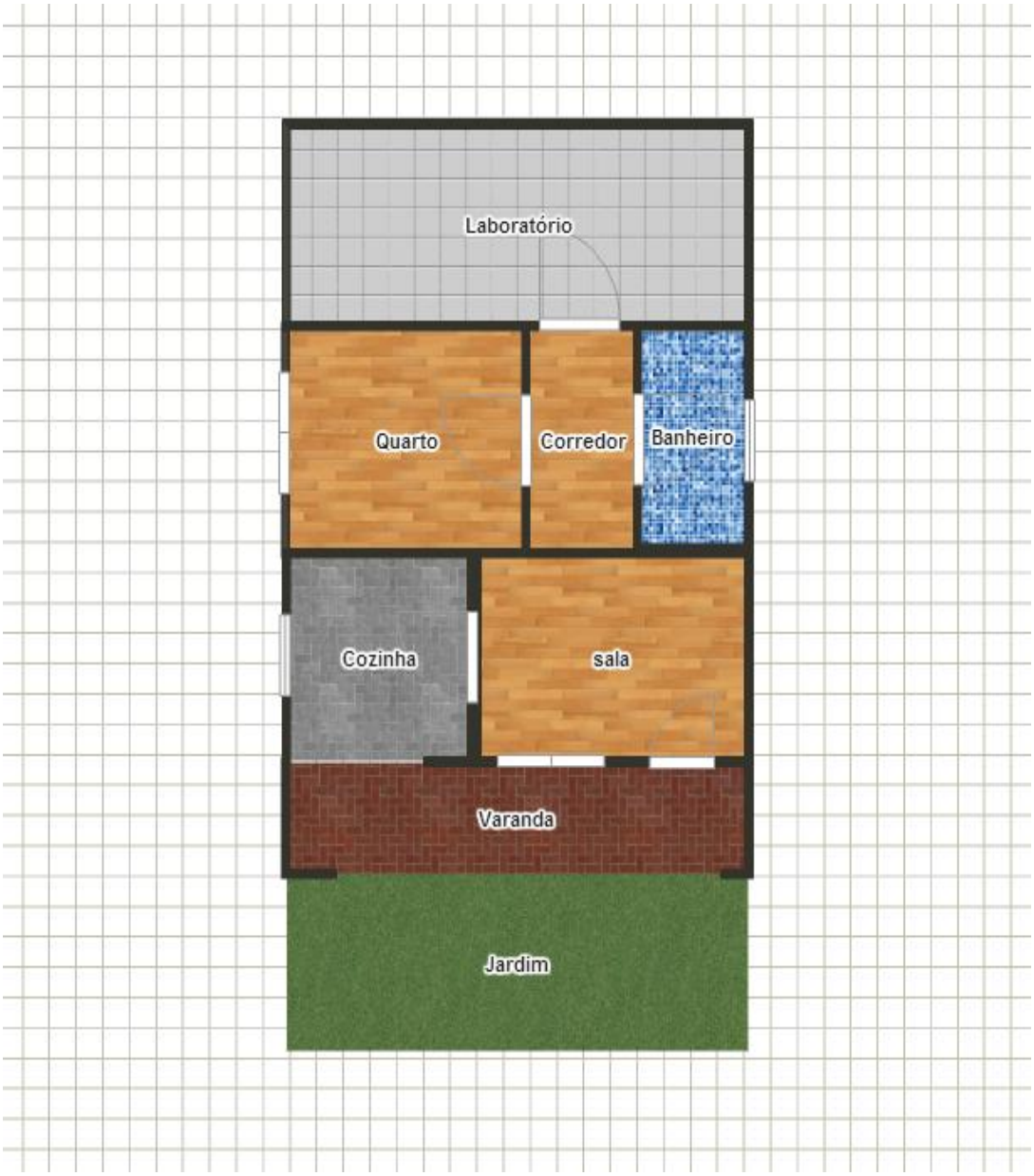

Figura 1. Planta baixa da casa onde se dá a ação do jogo (O espaço do jogo).

Diagrama EPC

O Diagrama EPC descrevendo a "mecânica" principal do jogo pode ser observado nas figuras a seguir:

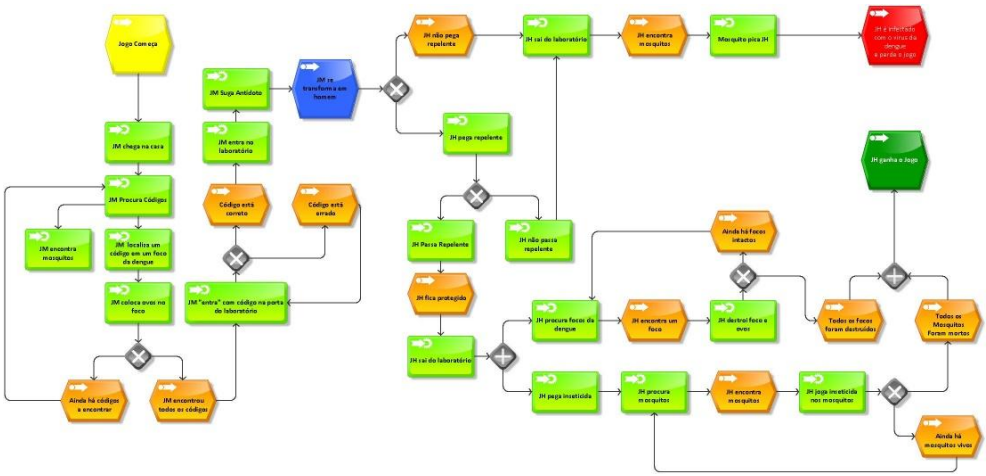

Figura 2: Diagrama EPC completo do jogo.

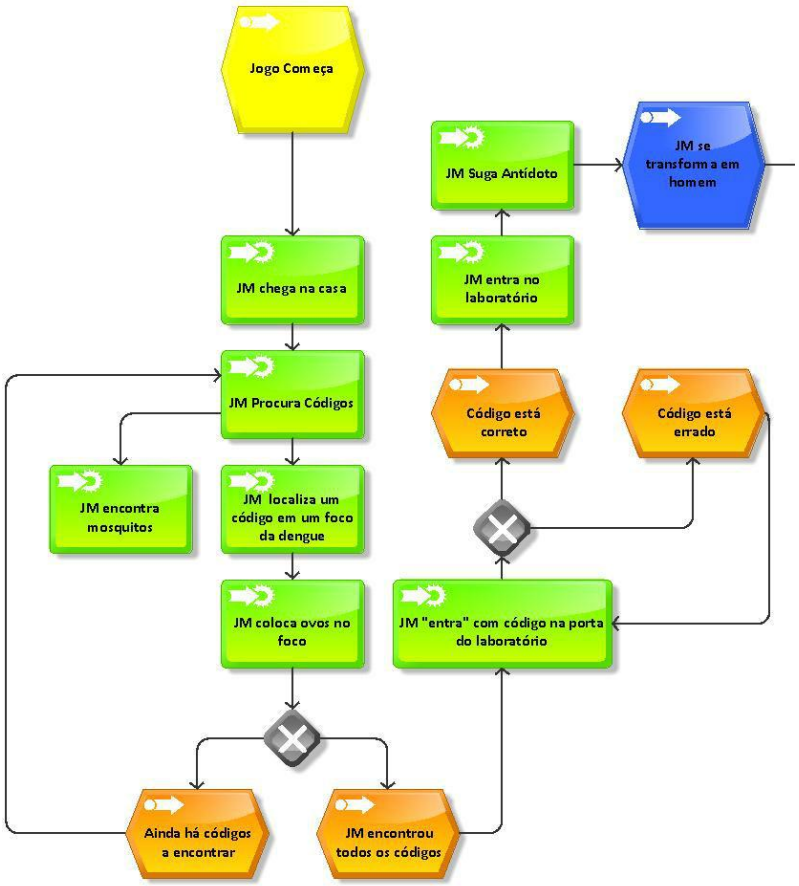

Figura 3 : Diagrama EPC do jogo até o jogador-mosquito se transformar em humano (Legenda: JM = Jogador Mosquito e JH = Jogador Homem).

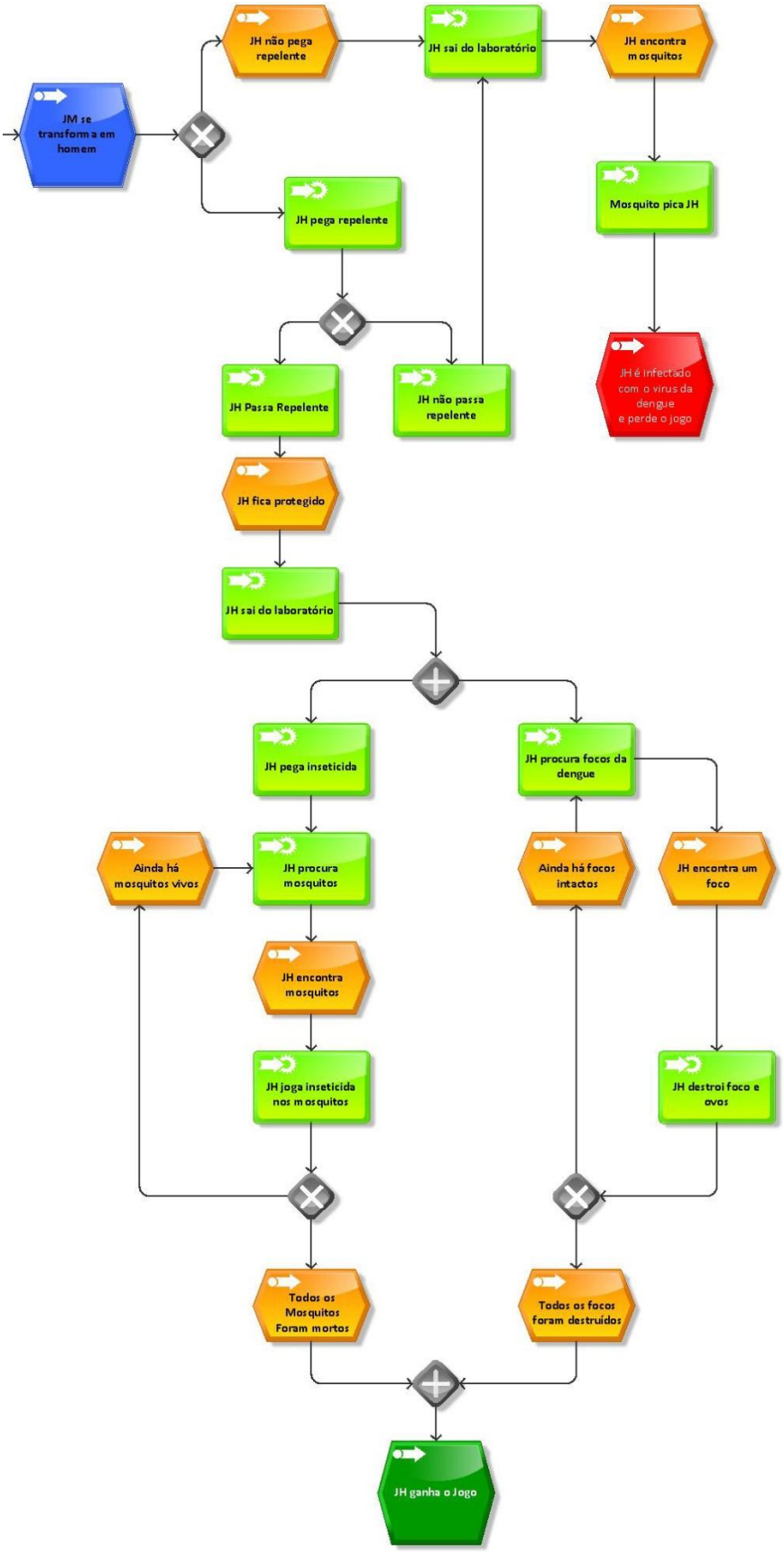

Figura 4 : Diagrama EPC do jogo após a transformação do jogador-mosquito em jogador-homem. (Legenda: JM = Jogador Mosquito e JH = Jogador Homem).

Sobre a Implementação

O protótipo do jogo Metamorfose, cujo projeto foi acima apresentado, foi implementado na ferramenta **Text Adventures - QUEST** (http://textadventures.co.uk/).

Durante a implementação, fizeram-se evidentes uma série de aspectos não previstos durante o projeto deste primeiro protótipo do jogo. Isso nos faz perceber ser a prototipagem uma estratégia bastante interessante durante a produção de um game. Ao construir-se um jogo, em grande parte das vezes, está-se "criando uma realidade" e não modelando computacionalmente uma realidade já existente, e isto faz com que inúmeros aspectos da "realidade" sendo construída para o jogo sejam bastante difíceis de serem "pensados" antes que se tenha contato com alguma forma de "materialização", ainda que virtual, desse "mundo novo". Entra aí a prototipação como uma interessante estratégia para auxiliar o designer a identificar aspectos não muito evidentes da realidade sendo projetada.

Limitações

O protótipo foi construído apenas até o jogador-mosquito, de "posse" do código da porta do laboratório, destrancar a mesma e tomar o antídoto, transformando-se então em homem.

Uma vez transformado em homem o jogador precisaria interagir com os objetos de forma distinta da interação que ele tinha com os mesmos objetos quanto estava em forma de mosquito.

Ele teria que pegar o repelente e passar sobre o seu corpo, pegar o inseticida e guardar com ele (passando esse a fazer parte do inventário), utilizando-o então para matar os mosquitos escondidos atrás das cortinas. Quanto aos possíveis focos da dengue onde ele antes pousava, entrava ou sobre os quais voava, ele teria que tirar a água dos mesmos e limpá-los.

Infelizmente esta implementação não foi possível de ser feita neste primeiro protótipo, pois não houve tempo hábil para que fosse estudado a forma de fazer o jogador "mudar de objeto" deixando de ser mosquito e passando a ser homem, bem como vincular determinados verbos ligados aos objetos a um "tipo de jogador" específico (objeto joagador-mosquito, objeto jogador-homem).

O controle do tempo precisará ser feito de forma mais elaborada quando a "segunda parte do jogo" for implementada. Além do tempo para o jogador encontrar e tomar o antídoto, tem-se que ter algum controle de tempo, ou, por exemplo, alguns empecilhos que coloquem a vida do jogador em risco, para depois da transformação deste em humano. Estas questões não foram ainda adequadamente pensadas nem implementadas.

Link para o protótipo: http://textadventures.co.uk/games/play/mo0rxzsnhkynd3f6jooyma